

ANGELOTS EN GELÉE



ins
MC

M. HONNAY - PATRICK
MAGNA VERITAS

ANGELOTS EN GELÉE



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

LATTE A BLEU D'EMMA TIERS

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS.....	2
par Pierre Bouas	
J'AIME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES.....	26
par Mathias Twardowski	
CA COMPLÈTE DANS LA COMPÔTE.....	35
par Olivier Fanton	
BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE.....	44
par Olivier Fanton	
LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS.....	64
par Thomas Cheilan	
LA RÉVOLUTION N'EST PAS UN DÎNER DE GALA.....	88
par Pierre Bouas	
DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE (SPACE DEVILS).....	98
par Thomas Cheilan	
UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU.....	110
par Mathias Twardowski	

CRÉDITS

Conceptage & écriture : Pierre Bouas, Thomas Cheilan, Olivier Fanton et Mathias Twardowski
Couverture : Stéphane Cochetoux
Illustration : Stéphane Poinsot, Giuseppe Severino, Christophe Swal et Stéphane Cochetoux
Chef de page : CROC
Mise en page : Thorfin « Guy M. » Bouly

REMERCIEMENTS

Envoyez-les à Siroz, qui transmettra. Merci d'avance.

Angelots en gelée est une extension du jeu de rôles *In nomine Satanis / Magna Veritas* édité par Siroz Productions.
Imprimé en France par Fabrique Imprimeur. Avril 2005.

Visitez notre site : www.asmodee.com

CE SCÉNARIO INS SE DÉROULE APRÈS FIRE & ICE.
IL NE NÉCESSITE PAS QUE LES PERSONNAGES AIENT JOUÉ
CETTE CAMPAGNE MAIS IL SERAIT BON QUE VOUS L'AYEZ LUE.

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

À

l'évocation de ses titres, l'air se fit frais, l'ambiance hostile. Sa silhouette apparut au milieu de vapeurs noires et méphitiques qui, en se dissipant, prirent un instant l'allure d'un envol de corbeaux. Le prince des morts soignait ses entrées.

- Vous avez retrouvé notre ami Ron ? Je vous félicite capitaine ! Vous avez fait très vite, non ?
- Pff facile patron ! Y'avait qu'à demander.

C'était Belboth, un capitaine. Il se souvint que Bifrons avait un faible pour ce démon mais il n'était pas sûr de le partager. L'excitation de cet instant tant attendu lui fit cependant oublier toute considération. Même la faim surnaturelle qui lui lacérait les tripes sans relâche depuis son accession au titre semblait pour un moment s'estomper.

- Parfait serviteur, parfait. Où est-il ?
- Dans le coffre, j'ai dû tirer une caisse, il rentrait pas dans les sacoches de ma moto avec son accoutrement. Tenez boss, j'veais vous le montrer. Ou du moins ce qu'il en reste, parce qu'avec ce que je lui ai mis, on pourra l'enterrer dans une boîte à chaussures !

À ces mots le prince sentit une étreinte glacée serrer sa gorge.

- Il est mort ? Vous en êtes sûr ?
- Rhô, mon altesse. C'est pas sympa de douter des siens ! Sûr qu'il est mort, et pas qu'un peu. Avec moi, c'est le dernier voyage assuré. De la ratatouille, voilà ce que j'en ai fait de cet animal, moi !
- Abruti ! J'avais dit vivant. VIVANT, vous comprenez !
- Ah merde, boulette !

La piste de la Rose d'émeraude venait de partir en fumée. Trois équipes mobilisées, des mois de travail, de filatures pour retrouver la trace de ces maudits sorciers, une poignée de secondes à peine pour qu'un demeuré anéantisse tout. Pourtant c'est lui qui se sentait coupable, il n'aurait jamais dû mettre ce crétin sur l'affaire. Pour tout état de service, son dossier portait la mention « cool » avec une faute d'orthographe. C'était la dernière fois qu'il se fiait aux appréciations de son prédécesseur. Il devenait urgent de réévaluer tout le personnel, d'en finir avec les approximations.

- C'est avec votre cervelle que je vais faire des boulettes, capitaine ? C'était marqué sur l'ordre de mission ! L'avez-vous seulement lu jusqu'au bout ?
- Calmez-vous boss, c'est pas grave ! Y'en a plein d'autres, c'était pas le vrai de toute façon.
- Comment ça, ce n'était pas le vrai ?
- Forcément patron, vu que le vrai, il existe pas !
- Plaît-il ?
- Alors ça, sauf votre respect, boss, c'est tout vous ! Faudrait songer à passer plus de temps sur Terre. D'ailleurs, comme ça, on irait boire un coup, ça fait longtemps !

Hornet lutta contre son désir soudain de débiter son interlocuteur à coups de hachoir. Ce ne serait qu'un soulagement de courte durée. La situation était catastrophique et il devait garder son sang-froid, malgré ce terrible revers. Sans remarquer l'éclat de haine dans les yeux de son maître, l'idiot continuait son discours.

- Le « vrai », comme vous dites, mon altesse, il est imaginaire. Tout ça, c'est que des comédiens avec des masques. J'irai en attraper un autre demain si ça peut vous remonter le moral.
- Diantre fosse !

CHAPITRE UN

Demain ne suffit pas toujours

La révélation fut brève et éclatante, comme une giclée de sang sur une robe de mariée. Une cible prénommée Ronald, oeuvrant près de Mame-la-Vallée. Serait-il con à ce point ? Le coffre s'ouvrit en silence : il l'était ! Les abysses en soient loués.

À la vue du cadavre d'intermittent encore en costume de canard, le prince ne put retenir un formidable fou rire. En le voyant se tenir les côtes, le démon s'autorisa un petit soupir de soulagement.

– Ha, ha, ha. On peut dire que vous m'avez bluffé, mon bon Belboth, glissa Hornet hilare avant de s'essuyer une larme du bout de la griffe.

– Ah ben, ça me fait bien plaisir de vous l'entendre dire, votre seigneurie, je vous ai cru fâché. Pardon pour ma remarque de tout à l'heure. Vous me connaissez, je suis franc du collier. Si mon style vous lasse, je peux...

– Mais non, mais non, ne changez rien capitaine. Je m'en occupe.

– Non, parce que si vous aviez vu votre tête tout à l'heure...

– Attendez de voir la vôtre quand vous recevrez votre récompense.

– Oh, ben ça, merci, mon sire, fit la brute en s'agenouillant pour lui baiser la main.

Ils se séparèrent bons amis. Enfin presque.



IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME DES MORTS

« Cowards die many times before their deaths ;
The valiant never taste of death but once. »

William Shakespeare

« And since I am dead, I can take off my head
To recite Shakespearean quotations
No animal nor man can scream like I can
With the fury of my recitations »

The Nightmare before Christmas (Jack's Lament)

Il était une fois un prince aussi méchant que puissant qui s'épanouissait dans le n'importe quoi. Il agissait avant de réfléchir et se choisissait des favoris parmi ses serviteurs sans être trop regardant sur leurs réels talents, juste parce qu'il les aimait bien. C'est ainsi qu'il prit dans sa suite trois incapables qu'il nomma capitaines : tel était son bon plaisir. Plein de gratitude, ils lui furent dès lors fidèles comme des chiens, quémandant sans honte sa présence et ses louanges. Mais un jour, le maître se mit à décliner, il devint maussade,

lunatique, et de plus en plus froid envers eux. Lassé de leur compagnie, il ne leur accorda plus ni attention ni privilèges. Croyant d'abord à une passade, chacun tenta à sa façon de retrouver grâce à ses yeux. Loin d'apprécier leurs efforts, le prince les punit en leur reprochant des choses qui jadis faisaient leurs qualités à ses yeux, et les somma de se racheter ou de se faire oublier. Incapables de l'un comme de l'autre, les trois capitaines se réunirent et se racontèrent leurs mésaventures. Ils en vinrent à la conclusion que trop de détails trahissaient une transformation plus profonde qu'une simple saute d'humeur. Le prince, appelons-le Bifrons, n'était plus le même ; le prince était un autre, appelons-le Hornet. Convaincus d'avoir affaire à un usurpateur et n'écoulant que leur courage et leur loyauté, ils jurèrent de retrouver leur vrai seigneur ou de périr en essayant. Devinant qu'il était tenu prisonnier par quelque stratagème, sans quoi il aurait de lui-même repris son trône, ils se décidèrent à faire appel à la sorcellerie pour qu'à l'appel de son nom, il se manifeste, libre, à leurs côtés. Les trois conspirateurs se mirent en quête d'un sorcier capable de les aider, d'une arme à même de perpétrer le massacre que l'invocation de leur prince exigeait et d'un lieu calme où lancer le sortilège qui le libérerait. Exaltés par la grandeur de leur cause, ils franchirent tous les obstacles qui se dressaient devant eux et mirent enfin leur plan à exécution. Pour mettre toutes les chances de leur côté, ils choisirent symboliquement d'opérer le jour des morts, quelques heures avant l'aube. À aucun instant de leur navrante épopée, ils n'avaient imaginé que Bifrons était bel et bien mort et que jamais un charme ne parviendrait à le ramener du néant.

PREMIERE PARTIE : L'ENFER MARCHE À MES CÔTÉS

« Son nom était la mort et l'Enfer marchait à ses côtés »

Apocalypse selon St Jean 6.8.

UN SEUL ÊTRE VOUS MANQUE...

Accoutumés à invoquer leur supérieur pour l'agrément, Ultima Necat, poupée morbide du prince, Belboth, son coursier préféré, et Abigor, son bouffon et cinéaste attiré, étaient trop proches de Bifrons pour ne pas prendre conscience d'un changement. Quand leurs familiarités furent payées en blâmes, ils décidèrent d'un plan mettant en pratique leurs maigres connaissances en savoir occulte. Les trois conjurés sont passés à l'acte ce matin du 1^{er} Novembre. Ils ont utilisé une bombe angélique volée pour exterminer la population de l'île de Ré, faisant quelques cinquante mille victimes dans un beau flash blanc. Histoire de se mettre à l'aise pour invoquer le prince des morts, le seul, le vrai, Bifrons *himself*. Il n'est

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

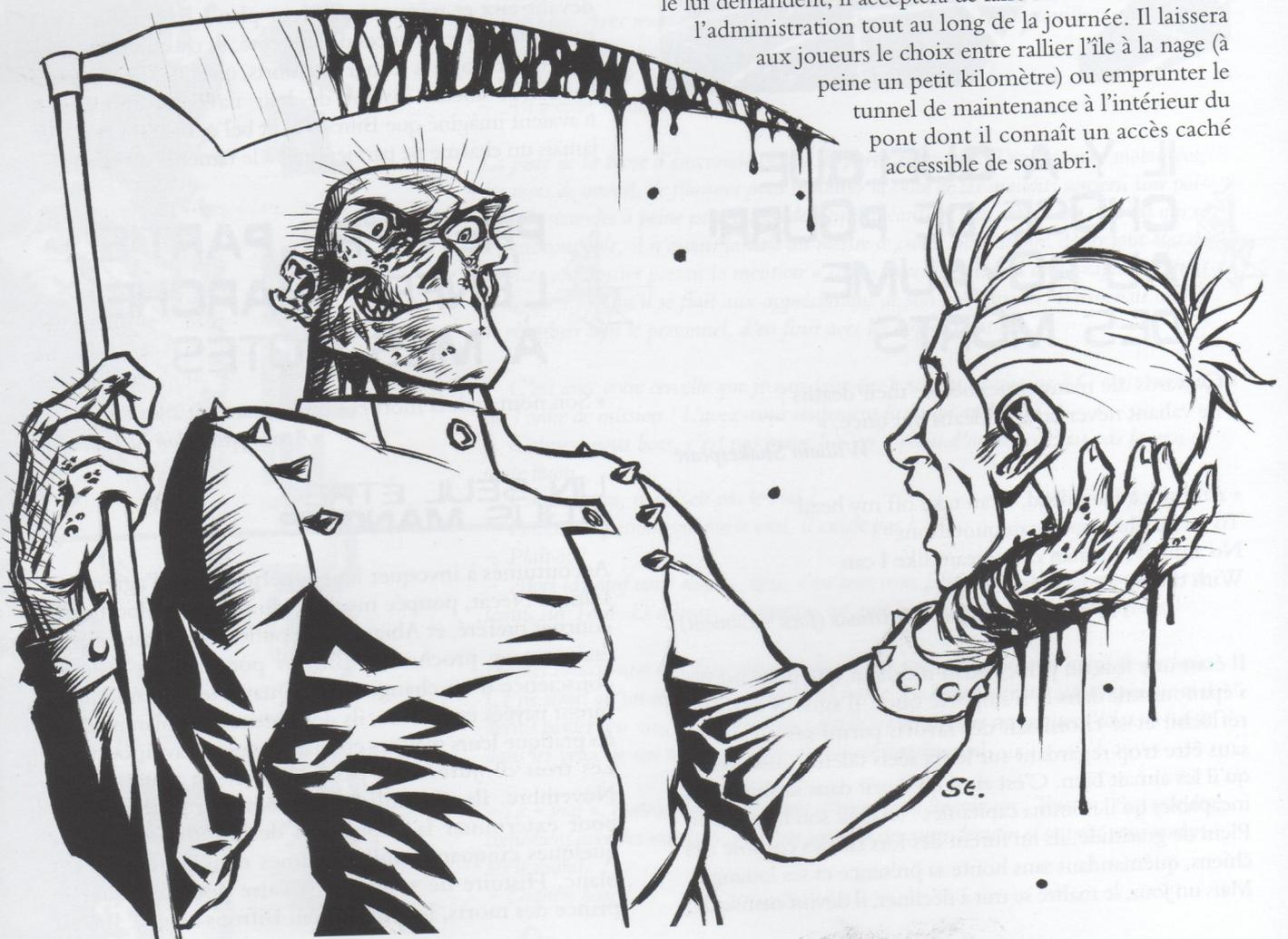
pas venu et les démons ont subitement réalisé l'ampleur de leur acte. Ils avaient joué leur éternité et venaient de perdre. Ils ignoraient ce qui avait mal tourné avec le sortilège mais il n'était pas resté sans effet : quelques minutes plus tard quelques cadavres arpenaient mollement les rues. Peu à peu c'est toute l'île qui se relevait. Partagés entre l'allégresse de voir les morts se redresser, signe du maître, et son absence de plus en plus pesante, les conspirateurs attendent de voir en pétant doucement les plombs. Les forces du Bien comme celles du Mal ont très vite compris que quelque chose clochait sur l'île et réagissent chacune à leur façon. Notre-Dame a envoyé deux frégates et un porte-hélicoptère, ceux d'en bas envieront vos PJ. Pas dans les mêmes desseins, rassurez-vous.

Le soleil n'est pas levé qu'un message officiel, sous la forme d'un appel anonyme, réveille les PJ. Après quelques injures personnalisées et bien senties, l'inconnu leur fixe rendez-vous à 10h30 sur l'aire de péage du pont de l'île de Ré. Ils n'ont que quatre heures pour s'y rendre, quitte à voler un véhicule et fouler aux pieds toutes les limites de vitesse. Aucun retard ne sera toléré. Sur place ils pourront se rendre compte par eux-mêmes que le pont est fermé et le péage bloqué par la police. À ce

moment, l'inconnu les rappelle et les guide par téléphone jusque dans les toilettes pour handicapés. Une fois la porte refermée sur l'équipe des PJ, leur interlocuteur, un petit avorton roux, jaillira du sol par une trappe bien dissimulée. Se présentant comme Planglok, démon de Baalberith, il les enjoint de le suivre dans la planque souterraine qu'il s'est aménagée sous l'aire d'autoroute avec l'aide de bons camarades de chez Gaziel. C'est dans ce cagibi que se tiendra le briefing.

Les agents de Vapula en poste à Météo France ont détecté ce matin à 06h35 une forte explosion centrée sur La Couarde, petite commune de l'île de Ré, et accompagnée d'une inquiétante vibration non identifiée. Les premiers relevés satellite n'ont rien révélé d'anormal mais déjà une poignée de navires de la marine mouillent à quelques encablures de l'île. Les PJ sont chargés de se rendre sur place en se jouant de la maréchaussée afin de comprendre ce qui s'y passe et le pourquoi d'un tel remue-ménage. Comme il est à parier que les youyous sont derrière ce branle-bas général des bidasses et des flics, il faudra d'une part comprendre ce qui les motive, et d'autre part éviter de se faire repérer. Aller, voir, comprendre et revenir. Voilà. Planglok n'a pas plus d'informations, il ne s'en cache pas et pense que personne n'en a. Cependant si les personnages le lui demandent, il acceptera de faire semblant de remuer

l'administration tout au long de la journée. Il laissera aux joueurs le choix entre rallier l'île à la nage (à peine un petit kilomètre) ou emprunter le tunnel de maintenance à l'intérieur du pont dont il connaît un accès caché accessible de son abri.



Planglok, qui voit les choses en grand, n'a pas hésité à payer de sa poche une carte routière de l'île et un appareil photo jetable qu'il confie aux PJ en exigeant leur remboursement immédiat. Il se propose en plus de leur louer un peu d'armement (pelles aiguisées, râtaeux rouillés et même son petit calibre personnel) à prix d'ami : une centaine d'euros la journée.

...ET TOUT EST DÉPEUPLÉ

Située au large de la Rochelle, l'île de Ré est un charmant croissant de terre, long de trente kilomètres pour cinq de large, relié à la terre par un majestueux pont à péage de trois kilomètres, dont l'une des vertus est de dissuader les pauvres de venir y passer leurs vacances. Offrant la garantie d'un microcosme élitiste et d'une nature presque protégée, Ré attire des vacanciers riches mais goûtant la discrétion ainsi qu'un certain chic bourgeois dont le pull marin est l'inusable symbole. Pas de lascar rodant le pétard au vent, prêt à importuner vos blonds enfants, ou pire, à rayer votre monospace. Mais pas de folle et clinquante exubérance non plus ! On est très loin de St Tropez et si on croise des stars ou des premiers ministres en mal de suffrages dans la partie ouest de l'île, on n'assiste pas aux scènes de gâchis orgiaques chères à la Jet Set méditerranéenne. En lieu et place des douches au champagne et des fausses starlettes se frottant à de vrais grabataires, on croise de gentilles familles BCBG appréciant les joies simples d'une vie conjugale honnête et d'une balade à vélo en polo Lacoste. Ce conformisme serein semble être le mot d'ordre jusque dans l'urbanisme. Avec leurs labyrinthes de ruelles, leurs bacs à fleurs et leurs maisons blanches aux volets bleus, verts pour les vrais rebelles, toutes les communes de l'île donnent au visiteur l'étrange sensation d'être entré dans le village du prisonnier sans avoir reçu son numéro. Avec ses deux mille habitants à l'année, St Martin fait office de capitale. Sa citadelle, l'une des œuvres maîtresses de Vauban, est le seul pénitencier de France situé en plein cœur d'une zone touristique. Il n'accueille que des crimes de sang et fait pleinement partie du folklore de l'île aux côtés du phare des baleines et des ânes en culottes. Les autres « villes » se nomment Ars-en-Ré, Rivedoux ou le Bois-Plage, cette dernière formant avec St Martin et La Couarde le triangle central de l'île où se déroulera la première partie du scénario.

L'affluence de vacanciers (la population est multipliée par dix en été) a réussi aux locaux qui vendent la moindre parcelle de terrain à prix d'or, roulent en 4x4 et ne crachent pas sur quelques mèches décolorées histoire de faire parisien. C'est justement ce qui les différencie des vrais parisiens qui, eux, ne craignent pas l'overdose de rayures pour mieux se grimer en matelots de carte postale dans l'espoir secret d'avoir l'air du cru. La campagne est plantée de vignes à perte de vue, parsemée de mares et de bosquets et striée de dizaines de pistes cyclables dont la fréquentation par beau temps n'est pas sans rappeler celle du périphérique un vendredi soir. Les marais salants permettent la production d'un caramel à la fleur de sel dont seul

le prix est exceptionnel. La population de l'île, d'environ seize mille personnes, n'est que triplée durant les vacances de la Toussaint où, loin des cimetières, les touristes sont tout de même venus nombreux profiter des derniers beaux jours de l'automne.

En ce premier novembre, le ciel gris n'a pas tenu ses promesses mais la population est trop décédée pour s'en rendre compte. Les zombies seront nombreux à profiter des plages malgré le vent frais. Et dans les terres, les nuées de piafs crevés accompagneront d'un chant rauque des hordes de cyclistes que le trépas n'a pas détourné des bienfaits du sport. La bombe a fissuré toutes les vitres, vidé toutes les batteries, mis hors-service tous les systèmes électriques et un silence inquiétant plane jusque dans les artères marchandes. Les morts ne sont pas causants.

DANS LA VALLÉE DE L'OMBRE DE LA MORT...

Ou : que faire à la Toussaint dans l'île de Ré ? Voici l'équipe expédiée sur une île couverte de zombies avec de vagues consignes pour orienter leur enquête. Imprévisibles sont les PJ mais voici tout de même quelques-unes des actions qu'ils pourraient entreprendre avec leurs probables conséquences.

Aller se baigner : elle est encore bonne en cette saison et malgré ce vent un peu frais, ce serait bien dommage de ne pas en profiter. D'autant que du bord de mer, on distingue bien les bateaux de la marine qui, eux, ne peuvent surveiller individuellement les nombreux plagistes.

Bavasser avec un autochtone : utile pour savoir à qui on a affaire. Personne ne se souvient de l'explosion, nul ne sait vraiment pourquoi toutes les vitres sont brisées, et tout le monde s'en fout. Les gens ici sont morts, leur désintérêt pour l'étrange en est le premier symptôme. N'ayant en tête que leur soucis et projets de la veille, ils affrontent leurs matinées de travail ou de vacances avec une énergie qui fait plaisir à voir pour des cadavres.

Comprendre que tous ces braves gens sont morts : c'est un bon début. Faites faire un jet de médecine facile aux PJ lorsqu'ils discutent avec l'un des macchabées, ils se rendront compte que l'oiseau n'a pas l'air très vif. Il suffit de lui prendre le pouls pour découvrir le pot aux roses. De toute façon, passé une certaine heure, les plaisanciers vont finir par sentir autre chose que l'eau sauvage.

Emprunter un véhicule : le problème, c'est qu'aucun véhicule ne peut démarrer, l'onde ayant définitivement vidé les batteries. D'une façon générale, plus rien d'un tant soit peu électrique ne fonctionne sur l'île hormis ce que les personnages auront amené. Il faudra faire la route à vélo... En emprunter ne devrait pas être bien difficile, d'autant que les propriétaires n'auront sans doute pas les capacités intellectuelles requises pour appeler la gendarmerie qui elle-même manquera cruellement de répondant. Pour tout vous dire, les forces « vives » de la maréchaussée, plus rapidement touchées par l'agressivité

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

post-mortem que le reste de la population, errent autour d'un radar judicieusement placé à quelques kilomètres de la sortie du Bois-Plage. Dès onze heures, les pandores guetteront d'hypothétiques véhicules afin de procéder à quelques alcotests à même la bête.

Jouer les touristes : à moins que l'équipe ne se balade avec des armes lourdes ou des déguisements de pingouins *corporate*, elle devrait passer facilement pour un groupe de vacanciers. Surtout vu du ciel. Quelques boutiques ne respectant pas le jour férié fournissent des articles très couleur locale (ray ban, pulls marins à rayures, tee-shirts marins à rayures...).

Observer les youyous : des alouettes survolent l'île, des escouades l'abordent en zodiac : ce n'est pas le jour J, loin s'en faut, mais ce petit manège est tout sauf discret. Les PJ ont l'immense avantage de pouvoir se fondre dans la foule. Il devrait leur être possible d'observer le va-et-vient en buvant des bières derrière une dune, de filer à distance un groupe de soldats, et même, en se faisant passer pour des touristes défraîchis, d'arriver assez près pour entendre leurs conversations. C'est l'occasion de lâcher aux PJ quelques informations de première main telle que la forte probabilité d'un assaut en fin d'après-midi ou le débarquement à La Couarde d'une unité accompagnant des scientifiques. Juste un petit détail pour mettre la pression à vos joueurs : les unités déployées sont en tenue de guerre bactériologique là où les démons sont au mieux ridicules dans leurs k-way. Ce n'est pas grave mais laissez-les s'en inquiéter.

Obtenir des informations de son administration : là, tout dépend des supérieurs des PJ et de l'image qu'ils ont auprès de leurs hiérarchies respectives. S'ils servent un membre de la Bifrons connection, ou un chef efficace et zélé comme Baal ou Kronos, ils peuvent apprendre que le prince des morts n'est pas derrière cette résurrection macabre de masse, ce qui rend leur mission encore plus importante. Les pontes concernés insisteront pour avoir la primeur des découvertes effectuées par le groupe, car ce sont bien eux qui attendent des nouvelles des personnages et non l'inverse. Les autres princes se moquent pour l'heure de la situation ou n'en sont pas avertis et, selon l'intérêt qu'ils portent à leur serviteur, l'enverront bouler ou exigeront une carte postale. Et si l'un des personnages sert Bifrons lui-même ? Le prince l'appellera en personne (si, si !) en fin d'après-midi pour prendre des nouvelles et d'une voix faussement dégagée, en rajouter une louche sur l'importance de la mission. Il prétend se douter qu'un sorcier est derrière tout ça, peut-être aidé par des serviteurs à lui. À vérifier, mais si cette hypothèse est la bonne, il faudra mettre la main sur son matériel occulte comme sur le nom de ses assistants. Évidemment, Hornet a parfaitement saisi que quelqu'un a tenté d'invoquer le vrai Bifrons, et même s'il n'est pas encore certain qu'il s'agissait d'une tentative de rappel de son auguste prédécesseur pour le destituer lui, il n'a aucune raison d'en faire part aux PJ : on ne devient pas prince-démon en racontant sa vie au petit personnel.

Se rendre sur les lieux : Planglok ayant signalé à l'équipe que l'épicentre de ce merdier était La Couarde, il est à parier qu'ils s'y rendront le plus vite possible. Il leur faudra faire quinze kilomètres entre le pont et cette charmante localité, autant d'occasions pour eux de découvrir petit à petit l'étendue du problème et de croiser des témoins utiles. Plus ils s'approcheront de leur objectif et plus la présence du dispositif militaire des anges se fera sentir, jusqu'à l'attaque de l'église de La Couarde par un hélicoptère antichar. Voir le paragraphe « le silence de l'amer » pour plus de détails sur ce beau spectacle en technicolor.

Et maintenant, deux petites choses qu'il serait fort malvenu de tenter.

Attaquer les youyous : prise individuellement, une patrouille de soldats de Dieu ne devrait pas faire long feu face aux PJ. C'est bien pour ça que les forces du Bien entretiennent des contacts radio tous les quarts d'heure avec leurs éclaireurs et que ces derniers peuvent hurler à l'aide dans leur communicateur n'importe quand. À moins que les démons ne soient à même de tuer simultanément toute une escouade, ils devraient se faire repérer au premier coup de griffe. À partir de là, les choses devraient grandement se corser pour eux, surtout s'ils avaient des choses à faire dans le coin. Les barbouzes du bon Dieu n'ont pas inventé la poudre mais savent la faire parler. Sûrs de vaincre sur le long terme, les officiers ne risqueront pas bêtement leurs hommes et laisseront filer les personnages pour mieux les harceler s'ils sentent que l'issue de la fusillade leur échappe. De fait, la force de frappe des PJ est insignifiante en comparaison de celle des anges et il serait opportun que vos descriptions le leur fassent comprendre. Si malgré tout les personnages s'en prennent aux troupes d'en face, écrasez-les sous un déluge de feu mais permettez-leur de rompre et de disparaître dans la nature. L'adversaire n'a en réalité aucun moyen sûr d'éviter de les perdre.

Se sentir investi du nettoyage : les personnages ne sont pas là pour résoudre le problème, c'est peut-être ce que les joueurs auront le plus de mal à comprendre. Il est inutile de chercher une formule magique pour ramener l'île à la normale, il n'y en a pas. La mission consiste juste à récupérer des indices et des preuves. On ne demande même pas aux PJ de flinguer les responsables, même si bien sûr personne ne leur reprochera cette initiative pleine d'à propos. Rentrer en vie suffira à impressionner la hiérarchie et à mériter ses bons points. Ramener des diapos serait pour une fois la cerise sur le gâteau. Et si les PJ ont la bonne idée de remplacer l'appareil jetable de Planglok par le matériel vidéo d'Abigor pour filmer l'état des lieux, ce sera champagne.

...LA RÉSIDENTE EST VILE

Le souffle qui anime les défunts est d'origine inconnue. Certains penchent pour la puissance du souvenir laissé par Bifrons dans la Marche des rêves. Maître de nombreuses

LA BOMBE REQUIEM

Jean, dans son infinie bonté d'archange, ne boit qu'à la paix dans le monde. Quand Francis l'a sensibilisé à ce sujet dès le début du XX^e siècle, il s'est promis de l'aider et a imaginé le concept de dissuasion pour rendre la guerre impossible. Le problème c'est que le nucléaire a trop d'effets secondaires pour qu'un état juste (et soutenu en sous-main par le Conseil) l'utilise pour pacifier la planète. Jean s'est remis à la tâche et quand son planning lui laisse un peu de répit, il s'essaie à l'invention d'une nouvelle arme destinée à remplacer les atomiques. Jusqu'ici il n'a pas encore trouvé la formule idéale. Conçue à la fin des années 70, la bombe Requiem fait partie de cette longue série de tentatives. Destinée à anéantir le matériel d'un ennemi sans faire de victime, elle ne devait affecter que l'électronique grâce à la vibration St Rémi, une onde magnéto-acoustique dernier cri que les humains ne sont pas près de découvrir. Tant mieux, d'ailleurs, car tous les tests l'ont prouvé : en faisant entrer en résonance les synapses des cerveaux, elle trucidait à coup sûr tous les vertébrés à 15 km à la ronde. Contrarié par ce fâcheux effet secondaire, Jean a laissé tomber les essais et s'est concentré sur les plans de son distributeur automatique d'hosties, confiant ses prototypes à la poussière d'une base du Nevada qu'on disait bien gardée.

légions, connu sous bien des noms, feu l'ange de puissance reste l'une des personnalités les plus fameuses et les plus redoutées du Grand Jeu. Les mortels n'ont oublié ni Hel (qui a quand même donné son nom à l'Enfer), ni

Seth. Quelle est la force de leur souvenir ? Les alignés ignorant tous sa disparition, que devient leur croyance aveugle en son existence quand même les princes rêvent encore de lui ?

D'autres privilégient la thèse d'une réponse inconsciente de celui qui l'a lentement englouti. Hornet, devenu l'héritier de son pouvoir après l'en avoir lentement dépossédé, ressent peut-être les appels vers son prédécesseur. La rumeur ne court-elle pas qu'il se serait senti pris de vertige durant le phénomène ? Faut-il croire les propos de gens qui n'étaient sans doute pas là pour vérifier ? On peut transmettre un titre, mais un vrai nom ? Et d'où vient la voix qui vous affirme froidement qu'il n'y a plus d'abonné au numéro que vous venez de composer ? Comment est-elle au courant ? Une entité non-euclidienne peut-elle mener une vie parallèle ? Combien de guides touristiques faudra-t-il encore acheter au loup blanc pour qu'enfin la vérité éclate au grand jour ? À toutes ces questions, nous ne répondrons pas aujourd'hui, trop soucieux que nous sommes de protéger l'équilibre mental et l'intégrité physique de nos lecteurs. La seule chose que nous pouvons vous révéler, c'est qu'Hornet fera tout son possible pour que ce genre d'incident ne puisse plus se reproduire à l'avenir. Avec ou sans l'aide de son vieil ennemi Beleth, vous êtes libre de juger, et comme vous le savez déjà, le nouveau prince des morts n'est pas du genre à échouer dans ce qu'il entreprend.

ONLY YOUYOU CAN MAKE THE DARKNESS BRIGHT

Dès que l'explosion et son étrange vibration sont détectées par les services de Jean, les forces du Bien encerclent l'île avec tous les moyens dont elles peuvent disposer en si peu de temps. Tous les anges incarnés dans des gradés de l'armée sont appelés à la rescousse et, depuis maintenant dix heures du matin, Ré est encerclée par l'indomptable marine française.

Évidemment pour les femmes et les hommes qui la composent, tout ceci n'était qu'un exercice, l'une de ces ambitieuses manoeuvres surprise dont le ministère a le secret. Que nos lecteurs les plus sensibles se rassurent, les officiers comme les simples matelots mettront malgré tout un point d'honneur à agir avec le sérieux et le panache que la patrie attend d'eux en toute occasion. L'Amiral Mabuse, ange de Laurent, a lui immédiatement saisi la terrible gravité de la situation. Son infailliable instinct d'homme d'action l'a prévenu dès ce matin, alors qu'il se rasait, que cette journée sortirait de l'ordinaire. La suite devait confirmer cette intuition. Se doutant qu'un phénomène capable de faire réagir Notre-Dame si promptement annonçait des événements tragiques mais grandioses, il s'est préparé en son for intérieur à sauver la France, voire la Chrétienté, ou du moins l'île de Ré. Depuis vingt ans qu'il est incarné dans la Royale, il n'a jamais pu utiliser son navire pour affronter les forces du Mal, et maintenant que son rêve semble sur le point de se réaliser, il découvre qu'il n'est pas si pressé : quand on a patienté deux décennies, on peut encore tenir quelques heures. Loin d'ordonner un débarquement brutal, Mabuse envoie avec sagesse des unités en reconnaissance pour laisser aux commandos de soldats de Dieu le temps de rallier la flottille, et découvre avec stupéfaction que tout semble normal. Les vacanciers vont à la boulangerie ou à la plage, ne donnant aucun signe d'activité maléfique. R.A.S. comme on dit dans le langage élégant mais viril de ceux qui jour et nuit sont prêts à

donner leur vie pour l'intégrité de notre territoire. Il va sans dire que cette nouvelle est comme un coup de massue pour notre amiral, et sitôt son rapport effectué, l'ange se met à boire. Heureusement, alors que l'armada gonfle d'heure en heure, il est rejoint par un camarade de bénetier incarné en commandant de SNA qui le sort de sa torpeur. D'autant que le sous-marin amène une première équipe de Jean qui met très vite pied à terre, analyse la situation et ne comprend rien. Ces anges, envoyés pour masquer le rôle probable d'une bombe égarée par leurs propres services dans ce drame, tombent face à des hordes de mort-vivants pacifiques. L'annonce de cette foule de zombis est accueillie comme une bénédiction par l'amiral, qui en interrompt son déjeuner pour ordonner l'un de ces briefings sur le pouce dont il a le secret. Après une analyse consciencieuse de la géographie de l'île et des points de résistance probables, suivie d'une étude comparative de la longueur de leurs armes bénites, les quelques officiers alignés tombent d'accord pour attaquer La Couarde en masse dès 17h.

Vers 16h ce qu'on peut désormais appeler une flotte se positionne et le va-et-vient des hélicoptères de reconnaissance s'intensifie. Vers 17h02, des Tigres pilotés par des soldats de Dieu commencent à attendrir à coups de roquettes les attroupements de revenants en bikini pour ouvrir la route aux sections lourdes qui, dropées une demi-heure plus tard près de l'église, vont nettoyer la commune maison par maison. Les combats font rage jusqu'à vingt et une heures, moment où la déraison funèbre des Rétais cesse doucement comme elle avait commencé. Les corps s'écroulent d'eux-mêmes et prennent bien sagement le long chemin vers la décomposition, mettant un terme à l'agitation surnaturelle. Des troupes conventionnelles vont pouvoir être déployées en lieu et place des commandos divins mais les forces du Bien ont encore la lourde tâche de trouver pipeau à la hauteur du chaos pour rassurer la population au journal de vingt heures.

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

Notez que les Rétais, pourtant les principaux concernés, s'en moquent éperdument, ignorants qu'ils sont des méandres du Grand Jeu. De toute façon, pour eux, c'est la fin des angoisses métaphysiques.

Les cadavres étant très frais, la résurrection macabre de masse leur accordera au début des restes de souvenirs et de personnalité qui iront en s'effaçant au fur et à mesure que la journée avance, pour laisser place à la bestialité propre aux morts-vivants. La dérive chronologique donnée ici est valable pour l'immense majorité des Rétais, mais ceux dont le score de chance était supérieur à la moyenne mettront plus de temps à devenir des monstres affamés. Et inversement. Les animaux et les DRH en polo, touchés eux aussi, sombreront plus vite dans la sauvagerie post-mortem. L'île de Ré n'abrite pas de prédateur plus redoutable qu'un caniche nain, mais les nuées de mouettes zombis peuvent être un véritable tracas : souvenez-vous des *Oiseaux*. Hommes, bêtes ou cadres commerciaux, tous ces zombis sont des créatures alignées qui utilisent la foi, répondent présent à une détection du Mal, comprennent le démoniaque, voient les auras mais ne font pas plop si on les tue à nouveau. Des pouvoirs de grade adéquats peuvent les affecter. Si un démon de Bifrons fait partie de l'équipe, il devrait très vite se rendre compte que ce sont des morts-vivants, et bénéficier à l'occasion de menus bonus quand il souhaite se faire écouter d'eux. C'est magique mais pas systématique, et cela ne lui servira plus guère quand les zombis deviendront bestiaux.

11h. Les morts sont hagards mais actifs. Certains marmonnent déjà les yeux dans le vide, d'autres s'agitent avec raideur sans vraiment savoir pourquoi, mais tous sont capables de soutenir une conversation simple d'un air morne. Ils sont pâles et froids depuis déjà un bon moment, ne ressentent plus d'émotions, et n'ont plus d'imagination. Face à un imprévu, ils adopteront le plus souvent la stratégie de l'autruche et suivront leur journée. Tout dépend bien sûr de la nature de la réaction que la situation impose. Tout effort intellectuel (lire, par exemple) leur sera extrêmement pénible, mais ils sauront gérer une agression directe contre leur personne. Jouez-les en pensant à ces personnages de jeux vidéo incapables d'échapper à leur pitoyable logique et de poursuivre un agresseur au-delà du coin de la rue.

13h. Les Rétais ont les crocs et la tension monte d'un cran. Les gens deviennent facilement violents et arrêtent progressivement de mimer une vie normale. Quelques individus commencent à agresser les autres au hasard.

15h. Oubliant toute retenue, les défunts acquièrent Fo 3, ainsi que des griffes. Présence et chance tombent à 1. Ils ne sont pas encore en chasse même si les agressions sporadiques se font plus nombreuses.

16h. Les Rétais s'assument enfin en tant que zombis et agissent comme tels.

21h. Plus rien ne les retenant en ce monde, les morts s'allongent pour de bon et s'offrent une paisible décomposition. Ils l'ont bien méritée.

DES CHRÉTIENS ET DES MORTS

Et maintenant, quelques rencontres, facultatives faute d'être aléatoires ; pour témoigner, mettre un peu de vie dans ce cimetière ou, qui sait, ramener doucement mais sûrement vos PJ vers leur objectif s'ils venaient à le perdre de vue.

Note : les caractéristiques des soldats de Dieu sont données à la fin du scénario.

BERNARD, SA PORSCHE ET LA PEUR DES RACAILLES

Bernard Grosjean a des soucis : il a aperçu hier près de la plage des jeunes gens dont la longueur des cheveux et la forme des cigarettes lui ont tout de suite paru suspects. Ce fut un choc pour ce propriétaire de Porsche qui mène à l'année un rude combat pour préserver des coups du sort son précieux bébé (on parle toujours de mécanique, Bernard ne voit dans son fils de trois mois qu'un irritant tube digestif). Mais le plus terrible restait à venir : il a retrouvé ce matin son bel engin les vitres éclatées. La soif de justice pour seul programme, il rode dans les ruelles, armé d'un club de golf, traquant les coupables pour leur faire la peau. À force d'invectiver les passants en dénonçant le laxisme de la municipalité, il a très vite trouvé des sympathisants prêts à l'aider dans sa croisade contre la délinquance juvénile.

LA DERNIÈRE PATROUILLE DES VOLONTAIRES RÉTAIS

Guidés par Max, un ange de Laurent incarné de longue date sur l'île, ces quatre bons chrétiens étaient à deux doigts d'intercepter les conjurés lorsque la bombe a explosé, les surprenant en armes à trois cent mètres à peine de l'ennemi. De toute façon ça n'aurait rien changé, ils se seraient fait démolir, et leur chef aussi, s'ils s'étaient seulement avisés de défier les trois démons de Bifrons. Le corps de Max a disparu, mais eux se sont relevés, avec en tête la sensation vague d'avoir accompli cette nuit quelque vaillant exploit dont ils ne se souviennent plus. Depuis, ils s'accordent le repos des braves sur la plage de La Couarde, fumant des cigarettes en caressant leurs fusils de chasse, le cul vissé sur une dune et le regard perdu dans le gris vert de l'océan. C'est leur accoutrement qui pourrait attirer l'attention des PJ. Contrairement aux autres plagistes, nos rangers du dimanche sont en treillis, équipés de jumelles, de poignards commando et du fourbi habituel chez ce genre de survivalistes (boussoles, lampes de poches, tire-bouchons...). Ils ont aussi des symboles chrétiens apparents et, pour l'un d'entre eux, une description sommaire mais juste de l'aspect physique des trois rougeauds qu'ils espéraient contrer, griffonnée au bic rouge sur un vieux bout de papier. Plus passifs que pacifistes, nos quatre culbénits enrôlés seront les seuls morts-vivants de l'île à réagir devant l'usage d'un pouvoir surnaturel visible. Ils

CHAPITRE UN

Demain ne suffit pas toujours

tenteront alors d'encercler l'aligné en le menaçant de leurs pétoires tenues comme des battes de baseball et l'invectiveront de borborygmes se voulant autant de mises en garde. L'administration angélique est une mécanique bien trop lourde pour que les patrouilles de soldats de Dieu sachent qui sont ces hurluberlus, et comme de toutes façons ce sont désormais des zombis...

ALICE

Alice aurait dû avoir sept ans aujourd'hui : elle a d'ailleurs enfilé son déguisement de fée pour l'occasion. À l'instar des PJ, cette gamine tranche par sa vitalité sur le reste de la population. C'est ce point commun, un peu d'éclat dans les yeux faite de rose sur les joues, qui devrait attirer l'attention des personnages. Venue passer quelques jours avec ses parents dans sa maison de vacances du Bois-plage, elle croit s'être réveillée un peu avant le lever du jour en entendant un grand bruit. Depuis elle arpente Ré, juchée sur son petit vélo, dans l'espoir de trouver quelqu'un capable de rendre la raison à sa famille : ils l'ont oubliée, elle et son anniversaire, et sont partis en grognant faire des courses de bouffe à l'hyper-U de Saint-Martin. Non, elle ne croit pas que ce soit pour lui faire une surprise, mais c'est gentil d'essayer de lui remonter le moral. Elle connaît l'île grâce aux nombreuses randonnées en famille et fera avec plaisir un excellent guide pour les PJ à condition qu'ils soient gentils avec elle. Ça vaut peut-être le coup pour les démons de se faire violence, d'autant que son errance matinale l'a menée jusque dans la commune voisine où la gamine a remarqué et espionné trois étranges adultes : une jolie dame très pâle, un gros et un « zombi tout pourri en blouson de cuir ». Les trois inconnus se lamentaient en parlant tout le temps d'un certain Bifrons qui ne serait pas venu où quelque chose comme ça. Ils se sont séparés devant « La Maline », le cinéma de La Couarde et aux dernières nouvelles, le zombi pleurait en poussant sa moto vers la plage. La jeune fille est partie énervée vers le centre-ville, le gros elle n'en sait rien. Elle peut les décrire et les reconnaître.

Hier encore forte d'une chance hors du commun (3+ !), Alice sera l'une des dernières victimes à sombrer dans le néant mental de la zombification et acceptera avec beaucoup de maturité l'inéluctable, de même qu'elle encaissera toutes les révélations que les personnages voudront bien lui faire.

Alice, zombi en socquettes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2+	2+	2+	3

TALENTS

Défense 1, Discrétion 2, Connaissance de l'île 2, Vouloir être journaliste quand elle sera grande 2+, Ne jamais devenir grande 3+

COMBAT

0 PP, 3PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

ALBAN LE FANTÔME

Alban était jusqu'à ce matin le fantôme d'Ultima Necat. Ce spectre vif lui aura toujours été fidèle, ponctuel et précieux, accomplissant son travail sans jamais faire de mauvais esprit. Pour le remercier, la démonsse l'a symboliquement affranchi quand elle a compris son échec et l'inévitable disgrâce qui suivrait. Cela fait quelques heures déjà qu'Alban profite de sa liberté nouvelle pour visiter l'île et se distraire : la glande lui a beaucoup manqué ces derniers siècles. Le problème, c'est qu'éthéré par nature, le fantôme ne peut profiter des plaisirs simples de la vie et doit se reporter sur ceux plus spirituels des jeux de stratégie et des conversations mondaines. Il a du mal à trouver des interlocuteurs intéressants parmi la population et ne ratera pas l'opportunité que lui offre l'équipe. Alban suivra les PJ comme leur ombre et la présence de l'esprit devrait vite cesser de les égayer pour leur porter sur les nerfs. Il s'agit en effet de l'un des plus grands mythomanes que l'Enfer ait jamais vomi, et il compte bien exercer cette seconde nature auprès des démons. En même temps, c'est aussi une chance pour eux puisque le fantôme connaît en grande partie les réponses aux questions qu'ils se posent. Seulement il faudra les piocher au milieu de ça :

- Alban est l'âme d'un sorcier englouti avec l'Atlantide. Son maître, un démon de Vephar, vient de se faire kidnapper par les anges. Il ne sait pas pourquoi.
- Tout cela est le fruit d'une évasion massive de morts-vivants rebelles décidés à fuir l'Enfer pour rallier le combat du Medef (libéralisme morbide).
- Il a dicté *Da Vinci Code* à un mortel pour discréditer la quête du trésor des templiers, dont il connaît l'emplacement précis. Il est prêt à partager pour peu qu'on l'aide à creuser.
- Les zombis de l'île sont issus d'une expérience angélique ratée. Les emplumés s'apprentent à faire exploser une bombe nucléaire sur Ré pour la nettoyer. Il faut vite tenter une sortie à la nage.

Si on lui fait remarquer qu'il se contredit à tour de bras, l'esprit farceur rétorquera que la vie est souvent plus complexe qu'il n'y paraît, qu'il ne faut pas s'arrêter à la surface des choses et que justement ça lui rappelle une anecdote. Il reprendra aussi sec son baratin jusqu'à en gaver les personnages. Il n'hésitera pas à revenir les hanter plus tard si ceux-ci le jettent ou le menacent, ce sont les seules personnes intéressantes ici à ses yeux. En réalité Alban ne savoure pas son statut d'affranchi, entre autres parce qu'il sait qu'il n'a aucune valeur aux yeux du règlement. Le fantôme a très peur de ce qui va se passer maintenant que sa maîtresse et ses amis ont fait une grosse bêtise. Eux vont mourir, c'est sûr, lui ne tient pas à courir les routes comme un vulgaire renégat. Cette histoire de remplacement de Bifrons l'a toujours laissé dubitatif et il aimerait bien demander leur opinion à vos joueurs, mais sans trop en dire sur le complot des trois démons. Un sujet reste absolument tabou à ses yeux : Ultima Necat. Encore fidèle, il n'aidera en aucun cas vos joueurs à lui mettre le

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

grappin dessus. Il est loin d'être acquis que les personnages lui posent la question mais la veille, il était déjà sur l'île dans une maison achetée par sa maîtresse où il se cachait depuis une semaine avec le sorcier. Seulement, il ne souhaite pas s'étendre sur l'invocation et racontera n'importe quoi plutôt que d'avouer son emploi du temps. Mais comme les personnages ont sans doute pour eux quelques pouvoirs bien pratiques... Il se fout un peu plus des deux autres comploteurs et sans aller jusqu'à leur tenir les jambes, il ne les couvrira pas plus que nécessaire.

Dernière chose : rien n'est moins sûr, mais Alban rentrera peut-être au bercail avec l'équipe s'ils savent le reprendre en main – bon courage. Planglok en prendra réception en les félicitant : remettre un esprit sur le mauvais chemin est toujours bien vu.

Alban, fantôme esseulé

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1	1+	2	3	3	4

TALENTS

Baratin 3, Discrétion 3, Tricher aux jeux de plateau 2, Savoir occulte 1 (inventer des rumeurs sur le Grand Jeu 3)

POUVOIRS

Anaérobiose, Apparence horrible 1, Déphasage 1 (inversé, cf. l'écran), Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Télékinésie 1

COMBAT

9 PP, 4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

RENAUD ET LA SECONDE ÉQUIPE DE JEAN

Renaud, tyrannique sosie de Raspoutine en blouse blanche envoyé pour localiser le lieu d'explosion de la bombe, méprise à voix haute l'escouade de barbouzes chargée de sa protection. Il refuse de partager ses résultats avec le sergent qui la dirige et fait même de son mieux pour les semer dans les ruelles. Il est accompagné d'Olga, sa charmante assistante, et d'Hubert, son fidèle disciple, à qui il fait part en français, et non en angélique, de ses découvertes dès que leur escorte a le dos tourné. Évidemment, nos trois Tryphon Tournesol ne sont pas discrets dans le paysage, avec leurs tenues antiradiations et leurs instruments qui bipent à tous vents ; d'autant que la présence de troupes à quelques encablures leur donne un sentiment de sécurité. Après de nombreux détours, ils finiront par trouver le lieu de l'explosion, une des rues qui mène à la mer et dont les maisons ont été soufflées. Ils y prélèveront quelques fragments de métal déformés, non sans prendre d'obscurs relevés du champ magnétique et du taux de radiations. Satisfait d'avoir un résultat, Renaud expliquera à voix haute à Hubert que c'est bien ce à quoi il s'attendait, que les échantillons prouvent que l'arme utilisée était issue des labos de son archange. Puis il tombera sa combinaison et invitera ses coéquipiers à prendre l'apéro dans un troquet du coin, non sans avoir

au préalable foudroyé le service. Renaud sait bien que la bombe a tué tout le monde. Il ignore par contre pourquoi ces braves gens refusent de moisir par terre bien gentiment. Si les joueurs l'abordent, il comprendra vite à qui il a affaire et les tiendra pour responsables du massacre. Notez que si les PJ sont polis, il discutera tout de même avec eux, d'une part par curiosité personnelle et pour renseigner au mieux son supérieur sur ce qui s'est passé, d'autre part parce qu'il ne tient pas à voir Hubert victime d'un jet de flammes perdu. Il se peut même que les démons et l'équipe de Jean se séparent sans combattre : après tout, aucun des deux groupes n'est officiellement chargé de l'anéantissement de l'autre, mais Olga signalera aux hélicoptères la présence de nos rougeauds préférés dès qu'ils auront le dos tourné. C'est le premier novembre, pas l'armistice.

Renaud, grade 1 de Jean

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	5	2	4

TALENTS

Défense 2, Tir 2 (décharge électrique 4), Science 4 (règle de trois 4+), Hobby (antimilitarisme) 2+

POUVOIRS

Champ magnétique 2, Corps électrique, Décharge électrique 3, Innovation 4

COMBAT

21 (14) PP, 8 PF, BL 6/ BG 12/ BF 18/ MS 24
Décharge électrique (66, RU+7, M+6)

EQUIPEMENT

Bidule de poche (Détection du danger 3, Téléportation 1 et 7 PP), blouse blanche, curiosité insatiable

Olga, grade 1 de Jean

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	4	4	3

TALENTS

Défense 2, Tir 2 (armes lourdes 4), Science 2 (influence du champ magnétique terrestre sur la photosynthèse du brocoli 4+), Hobby (ja, professeur ! Quelle belle équation !) 3+, Métier (agiter ses nattes avec l'accent bavarois) 2

POUVOIRS

Champ magnétique 2, Corps électrique, Innovation 4

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/ BF 18/ MS 24
Mega-Holy-Water-Blaster (66, RU+6, M+6)

EQUIPEMENT

Mega-Holy-Water-Blaster (avec Eau bénite 2, accumulateur à Absorption du mal 2, et 12PP), fine blouse blanche, fraîcheur bavaroise Bien qu'aware, Hubert a des lunettes, des boutons et les caractéristiques d'un humain de base.

COQUILLAGES ET CRUCIFIÉS

On ne fait pas d'enquête sans caser de lieux. Les pistes et indices vous sont offerts en plus.

La Mégane blanche accidentée du Bois : désormais plantée dans une façade de maison du Bois-Plage sur la route menant à La Couarde, c'était l'une des très rares voitures en marche au moment de l'explosion. Ses portières sont restées fermées : son propriétaire et ses passagers, des anges chargés d'intercepter les conjurés, ont fait plop sans demander leur reste. Le coffre contient des pistolets mitrailleurs et des fusils à pompe chargés, la boîte à gants deux portraits-robots anonymes, ceux d'Ultima Necat et d'Abigor.

L'hyper U de St Martin : s'il est peu probable que vos joueurs s'y rendent pour y retrouver les parents d'Alice (ou alors, suggérez-leur un petit MV la prochaine fois), il est par contre envisageable que par un réflexe pavlovien, le taux de zombis au mètre carré les pousse à se mettre en quête d'un centre commercial. Et c'est vrai qu'en venant du pont, c'est un léger détour idéal pour se faire une opinion sur l'état des Rétais. La direction du supermarché s'est offerte une ouverture exceptionnelle jusqu'à 13h30 pour bien montrer son mépris des jours fériés, et ne lésinant pas pour appâter le chaland, a fait placarder depuis trois jours des affiches annonçant pour le pont de la Toussaint des « prix à réveiller les morts », montrant là un mauvais goût prémonitoire. Alléchés par ces belles promesses de rabais sur les huîtres et les pots de mayonnaise, les chasseurs de réductions les plus aguerris de l'île sont au rendez-vous, souvent dans un état de zombification nettement plus avancé que la moyenne des habitants. La foire d'empoigne coutumière les jours de bonnes affaires se change très vite en pugilat à coups d'articles. Au moment où les joueurs s'y aventurent, le père d'Alice est en train de ramasser ses bouts de cervelle qu'un commis boucher a envoyé valdinguer derrière les laitues pour être le seul bénéficiaire des soldes sur le cabillaud, tandis que sa mère fait régner la justice à grands coups de sécateur au milieu du rayon jardinage.

Le monument aux morts de La Couarde : fleuron du patrimoine rétais, le monument aux morts de La Couarde était hier encore objet de dévotion. Aujourd'hui le voilà souillé, profané, couvert d'une belle giclée d'hémoglobine. Le cadavre maigre et brun que quelqu'un a enchaîné en croix dessus est sans doute la source de tout ce sang séché. Le petit homme est nu. Son corps lacéré porte de larges marques de griffes, dont l'une particulièrement mauvaise recèle cette moisissure blanchâtre qui trahit le pouvoir de nécrose. Le malheureux a gardé dans la mort une certaine dureté sur son visage émacié. Son corps froid et raide révèle aux connaisseurs un décès datant de sept ou huit heures du matin environ. À ses pieds gît un autre cadavre, mort d'une seule blessure

celui-là. Un homme dont le cœur a été percé d'un coup de griffe puissant et précis repose vêtu d'une combinaison brillante au centre d'un superbe pentacle, peint en rouge vif à la bombe sur le gravier. Il n'a pas d'affaire sur lui, rien qui permette de l'identifier mais sa curieuse tenue taillée dans un matériau rappelant de l'aluminium de cuisine est frappée d'une belle croix dorée sur le cœur. Le vent a emporté dans le square voisin une autre tenue brillante, déchirée et couverte de sang celle-là. Malgré la foule (le monument voit passer à quelques mètres la piste cyclable Le Bois Ars en Ré), personne ne s'intéresse à cette mise en scène macabre...

Devant les résultats mitigés de l'invocation, les démons ont perdu leur sang-froid et exécuté le sorcier (le cadavre au sol). Le corps qui devait servir de réceptacle (celui enchaîné) s'est réanimé à temps pour qu'Abigor, après s'être assuré qu'il ne s'agissait ni de Bifrons ni de l'usurpateur, passe son désarroi sur lui.

Le van miteux d'Abigor : un PJ attentif devrait remarquer que ce vieux trafic Renault, garé à la parisienne à côté du cinéma de La Couarde, s'orne d'une dizaine d'impacts de balles dispersés sur sa carrosserie gris rouille. Le jet de sécurité très facile pour l'ouvrir sera rentable, l'intérieur valant le coup d'œil : quatre fusils mitrailleurs, autant de treillis urbains, une trentaine de chargeurs, et un bon paquet de grenades seront les détails les plus flagrants. On y trouvera aussi une caisse en bois d'un mètre de long pour cinquante centimètres de large et de profondeur. Sur sa paroi de contreplaqué se trouvent quelques autocollants criards qui exhortent à la plus grande prudence dans son maniement. Elle contient encore la mousse qui devait protéger son contenu ainsi qu'un livret en latin qui ressemble fortement à un manuel technique. Avec une compétence en latin ou en démolition, on peut comprendre que c'est celui d'une bombe expérimentale répondant au doux nom de prototype Requiem. Mais le van recèle de plus grands trésors encore. Ainsi on pourra trouver trois belles combinaisons brillantes, en tous points semblables à celles du monument aux morts, qu'une main pressée a roulées en boule dans un coin. Sous le siège du conducteur, un guide touristique de la capitale sera lui encore plus parlant si on le feuillette. Abigor a ajouté en rouge deux adresses sur la page de garde, l'une à Corbeil (Essonne), l'autre à Morne-la-Centrale (Picardie) et en a encadré deux autres à l'intérieur : le Chrysanthème, un salon de thé du 5^e et le Jules Verne, le restaurant du second étage de la tour Eiffel.

LE SILENCE DE L'AMER

Évidemment, vos PJ vont surtout vouloir croiser les responsables de ce cauchemar. Ils le pourront puisque les trois comploteurs n'ont pas quitté les lieux du crime. Selon leur sens de la diplomatie et les trésors de *roleplay* qu'ils déploieront, les joueurs mériteront (ou pas !) des éclaircissements sur cette sombre et morbide histoire. Ce

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

ne sera pas simple, ça ne doit pas l'être, mais le résultat de cette démarche est cependant capital pour la suite du scénario. Au MJ de mesurer quelles informations il souhaite lâcher, et à quel rythme. L'un des points les plus obscurs aux yeux des joueurs sera sans doute les motivations de l'invocation. Il vaut mieux que l'un des completeurs leur en fasse part, même de façon alambiquée ou partielle, sinon ils auront peu de chance de la deviner. Surpris par les effets de la bombe, désarmés par le résultat de l'invocation et honteux à l'idée d'une fuite à vélo, nos fautifs n'ont pas eu le courage d'abandonner le fruit tordu de leurs efforts. Décidant d'observer discrètement la situation, les démons se sont séparés à l'aube et depuis, chacun médite à sa façon sur les événements de la veille. Ils ne sont pas arrivés aux mêmes conclusions.

La farouche Ultima Necat sera la première à se révéler aux personnages, mais sans que ces derniers puissent vraiment la voir. Dépitée par le résultat de l'invocation, la démonsse s'est résolue à tenir son serment de ne pas survivre à un échec. Elle a escaladé l'église de La Couarde, trop récente pour l'inquiéter, et observé les environs depuis le clocher. Sacré poste de guet me direz-vous, et parfait qui plus est : l'île étant plate et les bâtiments bas, elle a pu de son viseur épier les cyclistes à des kilomètres de là, mais surtout surveiller l'approche des éclaireurs de l'armée divine.

Ne perdant pas une miette du chaos croissant, la démonsse aura peut-être repéré les tribulations des personnages s'ils ont été rapides, mais il n'est pas écrit qu'elle y aura accordé une grande importance. Plus rien n'a d'importance, de toute façon. Elle s'était dit avec justesse que si Bifrons ne se manifestait pas physiquement avant l'arrivée de la cavalerie, alors tout était perdu. Maintenant que c'était chose acquise, il ne lui restait plus qu'à périr comme elle avait vécu, les armes à la main. Évidemment, pour un démon, mourir en viking, retranché en haut d'une église, ne manque pas de piquant, c'est ce qui la séduit dans ce final qu'elle espère spectaculaire. Alors que vos PJ ne sont plus qu'à deux ou trois kilomètres de La Couarde, elle entreprend de sniper une patrouille de soldats de Dieu pour tuer le temps. Les survivants de l'escouade signalent par radio sa position au commandement, et quelques minutes plus tard un hélicoptère réplique par une salve de roquettes qui fauche le clocher. L'échange sera audible de très loin et ne devrait pas échapper aux personnages, de même que le lourd silence qui le suivra. S'ils se rendent plus tard sur les lieux – et ils



CHAPITRE UN

Demain ne suffit pas toujours

ont tout intérêt à le faire – ils verront l'église éventrée, mais pas Ultima Necat, déjà en route vers son jugement. S'ils fouillent dans les décombres tombés au sol, ils trouveront un sac à main en cuir noir à demi enseveli sous les gravats. Il contenait :

- Une boîte de serviettes « Nénette », une plaquette de paracétamol, un miroir cassé et d'autres effets prouvant aux plus dubitatifs que c'était bien un sac de dame.
- Deux pistolets de gros calibre qui ont tiré leurs coups dans la chute et troué le sac.
- La photo d'une belle jeune fille pâlotte chevauchée par un démon cornu et griffu. Il s'agit d'Ultima Necat en plein ébat avec l'avatar de Bifrons. Pas sûr que les joueurs saisissent tout de suite.
- Un portable en miettes. L'onde l'a ravagé jusqu'à la carte.
- Le *De verita mortis*, fort bel ouvrage ancien en latin de cuisine, qui a salement morflé dans la mésaventure et s'effeuille au vent comme un guide de la troisième force à l'agonie. Avec ou sans jet de savoir occulte, vous aurez compris qu'il s'agissait d'un grimoire, celui que la démonsse a extirpé des doigts raidis par la mort du sorcier.
- Un portefeuille contenant la modique somme de cinq mille euros, et un papier sur lequel sont griffonnés : Chrysanthème 17h, Jules Verne 21h, ainsi qu'un numéro de téléphone.

Si vos PJ sont très, très efficaces, qu'ils entendent parler d'Ultima Necat et la localisent avant les soldats de Dieu, ce sont eux qui lui serviront de cible. Surtout s'ils ont la malheureuse idée de s'avancer avec un drapeau blanc et des paroles conciliantes : elle déteste les pacifistes et en profitera pour viser entre les deux yeux. La ténébreuse jeune fille tirera pour tuer, et retournera son arme contre elle plutôt que d'être prise vivante. Son sac posé à ses côtés ne doit pas disparaître, vous vous en doutez.

Vêtu d'une combinaison de cuir clouté frappée d'un rutilant « HELLRIDER » en lettres de feu, affichant sur son triste visage une décomposition largement plus avancée que celle des zombies, Belboth est facile à repérer pour peu qu'on le cherche.

Le démon est effondré. Il a compris au petit matin que Bifrons ne reviendrait pas et réalisé que parmi les victimes du sacrifice se trouvaient de nombreux enfants. C'est un crime qu'il ne peut assumer. Malgré la noirceur de sa détermination et les méfaits qui jalonnent son passé. Pas les gosses. Jamais. Prostré, Belboth passe la journée assis au pied de sa moto à divaguer devant un groupe d'enfants morts-vivants. Il a trouvé l'esprit comme d'autres l'auraient perdu et entrevoit désormais la vie d'un œil vide mais perçant. Frappé par l'inutilité même de son existence, il souhaite en soulager promptement l'univers, de préférence par la main vengeresse d'un ange nimbé dans un halo de lumière dorée (c'est un démon romantique). Oui, Belboth attend avec ferveur le coup de grâce de l'exterminateur. S'il n'a pas envie de discuter avec les personnages, c'est uniquement parce qu'aujourd'hui, il n'est pas

causant. Il sait quel bon vent les amène et ne leur en veut pas. Au contraire, qu'ils fassent vite. C'est juste qu'il aurait préféré un blond chevelu en aube blanche avec de l'eau bénite et des éclairs. Si les PJ lui expliquent que ça n'existe qu'au cinéma, des youyous comme ça, il se tire lui-même un coup de canon scié dans la bouche.

Il sera difficile d'en tirer quelque chose, le démon a honte de ses actes, il est incohérent et revient sans cesse sur ses délires existentiels. S'il connaît la plupart des détails de l'histoire, il n'en a retenu qu'une version personnelle et grandement simplifiée, agrémentée de quelques blocages. Belboth évoquera vaguement la bombe, ses complices, sa responsabilité dans le massacre, mais restera d'abord discret sur les raisons de leur présence sur l'île. Questionné avec finesse, il finira par évoquer la disparition de son prince et ses théories quant à un usurpateur. Si les personnages semblent hésiter à le tuer ou se montrent vraiment trop bavards pour lui, il les menacera pour hâter son exécution et finira par se montrer violent si l'échéance fatale tarde trop. Lui dire qu'il a peut-être raison, voire même lui confirmer clairement ses angoisses hiérarchiques sera vain. Assassin de milliers d'enfants, Belboth est déterminé à quitter cette Marche pour ne jamais y revenir.

Abigor, que la peur du châtiment a fait dérailler, est encore moins discret que Belboth mais devrait donner plus de fil à retordre à vos joueurs, surtout s'ils espèrent en tirer des informations utiles.

L'obèse rougeaud a compris que ce plan était en vérité une belle connerie. C'était bien la dernière fois qu'il écoutait les délires de ses camarades. Après tout, il est peut-être encore temps de se faire apprécier du nouveau prince. Tenez, cette foule de morts-vivants n'est-elle pas l'occasion rêvée de tourner un court métrage sublime et gouleyant ? Usant de ses pouvoirs de grade et d'une réelle expérience dans la direction de cadavres, Abigor s'est très tôt lancé dans un casting tonitruant. À l'heure qu'il est, il doit déjà en être aux premières prises. Épaulé par son équipe de goules, il filme dans les rues paisibles de La Couarde une histoire de vengeance et de blondes plantureuses courées par des créatures de la nuit, l'un des thèmes majeurs de son oeuvre. Une vingtaine d'acteurs amateurs et dociles font leurs débuts sous l'œil de sa caméra et vivront très mal une interruption du tournage. Le réalisateur lui-même supportera difficilement d'être dérangé durant l'exercice de son art, question d'ego et de concentration (il est tellement à son œuvre qu'il n'a même pas remarqué le ballet des hélicos). Si les PJ essaient de discuter, il les prendra de très haut, feindra la mauvaise compréhension et reviendra sur les riches heures de sa carrière comme s'il s'agissait d'une interview pour *Télérama*. Il est toujours possible de lui monter un baratin infernal, de prétendre par exemple être un démon du cru ignorant tout de l'affaire et juste désireux de se lancer dans le cinéma, mais dans ce cas, toute question trop pertinente sera fortement suspecte aux oreilles d'un Abigor résolu à jouer les innocents. Au moindre signe d'inattention ou

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

d'agacement des personnages, il passera à l'attaque en lançant son staff et ses stars en herbe dans la mêlée.

Cela devrait faire réagir l'escouade de soldats de Dieu qui l'espionnent depuis une bonne demi-heure, dissimulés dans une des maisons de la rue. Ils ont bien cerné la nature du cinéaste et il sera leur cible principale, devant les PJ, à moins que ceux-ci n'aient clairement trahi leur appartenance au mauvais camp. L'affrontement bref mais chaotique qui suivra devrait entre autres voir la fin de Abigor pris entre deux feux. Une fois le démon disparu, ni les morts-vivants, ni les soldats de Dieu encore en piste ne devraient s'acharner bien longtemps sur les joueurs. Les premiers risquent plutôt de se remettre à errer sans but, et les seconds de se replier tant qu'il en est encore temps.

À noter que selon le style des personnages et leurs supérieurs, ils connaissent peut-être l'un des trois coupables, de vue ou de réputation. C'est surtout vrai pour Abigor, dont l'œuvre jouit d'une petite notoriété dans les cercles démoniaques. Cela peut donner une saveur particulière au scénario et mériter une scène de flash-back ou l'introduction de l'un des PNJ dans un scénario précédent.

Durant toute la première partie, vous devez faire monter doucement la pression. Une fois que les PJ ont croisé les conjurés et collecté suffisamment d'informations, lâchez les fauves. Les démons de Bifrons ne sont pas encore les grands méchants et ne doivent pas l'être. Ce sont les hordes de cadavres et la puissance de la marine qui vont offrir aux personnages l'occasion d'une fuite apocalyptique. Ils devront quitter l'île le plus vite possible malgré les hordes de zombis en chasse, les snipers de Dieu et les hélicoptères Tigre de la flotte qui passe à l'attaque sur du Bach (Wagner c'est vraiment trop païen). Forêt de griffes, pluies de feu et vélos qui déraillent, ne leur épargnez aucun tourment.

ENTRACTE

Les PJ sont revenus de l'île de Ré les bras chargés d'indices, fiers d'avoir mené à bien leur mission avec la finesse et la discrétion qui font d'eux une équipe à part. Très bien. Planglok les a attendus là où il les avait briefés, et il les conduira à bord d'une camionnette fatiguée jusqu'au port de la Rochelle où d'après lui, quelqu'un d'important les attend. Prenant son air le plus mystérieux, il refuse obstinément de dire de qui il s'agit, et ce uniquement parce qu'il est du genre à aimer faire des surprises et à travailler ses effets. Durant le trajet il les questionnera sans trop rentrer dans les détails, juste pour se donner une idée de la réussite des joueurs. Planglok se garera au pied de la vieille tour des Quatre Sergents, fermée à la visite en ce jour férié, et les y fera entrer. Au dernier étage, un homme âgé mais aussi élégant qu'énergique les attend, le prince Kronos lui-même. Il assurera le débriefing de main de maître, instaurant une ambiance détendue tout en tirant les vers du nez aux PJ. Quelque soit l'opinion qu'il

se sera fait d'eux, il les félicitera et leur demandera de rester se reposer dans la tour durant quelques heures. Il a encore un petit travail à leur confier. Retourner la veille, éliminer les trois démons, identifier leurs complices et récupérer la bombe.

BARÈME DE LA PREMIÈRE PARTIE :

Les personnages ont suffisamment d'éléments pour faire du débriefing une véritable conférence. Ils connaissent les noms, les motivations et les moyens des responsables	+2 PA
Les personnages ont cassé du zombi et du youyou, et peut-être même châtié les coupables mais n'ont pas vraiment ramené beaucoup de preuves	+1PA
Les personnages n'ont ramené que des coups de soleil, des photos de leurs fesses et quelques bastos supplémentaires dans le buffet	-2PA

Les joueurs vont sans doute demander des informations à Planglok, Kronos, ou leurs propres supérieurs. L'administration n'épie pas les moindres faits et gestes de ses ouailles, il lui est impossible de dire où étaient les trois démons la veille et encore faudrait-il les avoir clairement identifiés avant qu'elle ne parvienne à cette brillante conclusion ! Si c'est le cas, espérons-le pour les joueurs, ils obtiendront tout de même quelques informations :

- Les trois conjurés étaient connus pour être des serviteurs de Bifrons très proches de leur maître. Ils faisaient partis de sa suite lors de ses rares descentes sur Terre. Pour une raison inconnue, ils ont tous reçu un blâme peu de temps après la fin de la guerre civile.
- Belboth parcourait l'Europe à moto au gré de ses missions, Abigor officiait en Californie. Il y était encore pas plus tard qu'il y a un mois (merci l'administration, ça c'est du tuyau !). Le fait qu'ils se soient réunis en France laisse à penser que c'est Ultima Necat qui a organisé le coup, d'autant que son profil psychologique semble devoir faire d'elle la meneuse des conspirateurs.

DEUXIÈME PARTIE : CA IRA MIEUX DEMAIN

« Le destin n'est pas cruel, il est con. »

Douglas Kennedy

Dans cette deuxième partie, les PJ sont envoyés pour sauver l'île le jour d'avant.

Beleth et Nybbas sont venus trouver le prince de l'éternité en milieu d'après-midi. Avant même l'assaut angélique, étouffer l'affaire leur paraissait déjà une tâche immense, tout ça pour trois idiots, et ils se sont dit que leur vénérable collègue pouvait peut-être leur donner un coup de pouce. Après s'être longuement fait prier, Kronos

JUST A PERFECT DAY

30 octobre

- 18h Loscar et Yikkz vont secouer Tantine qui les redirige vers Zeta.
- 23h Les démons arrivent chez Zeta, massacrent tout le monde et récupèrent la bombe.
- 23h30 Loscar accompagne Yikkz chez lui. Les démons repartent de chez Zeta.

31 octobre

- 0h15 La police débarque chez Zeta attirée par les plaintes du voisinage.
- 1h Devant l'incongruité du massacre et des lieux, l'enquête change de mains. Loscar quitte Yikkz après l'avoir empoisonné.
- 2h L'ange Dark vient remplacer la police chez Zeta. Loscar y retourne en fouineur et se fait prendre.

- 3h Loscar est transféré à Notre-Dame pour y être interrogé.
- 4h30 Le cardinal Heisenberg accepte de seconder Dark.
- 5h20 Descente d'anges chez Tantine qui donne l'adresse de Yikkz.
- 9h20 Les anges débusquent la planque vide de Belboth.
- 12h30 Dark arrive chez Yikkz, obtient son ultime confession et lui donne le coup de grâce.
- 17h Rufus se fait poser un lapin au salon de thé.
- 21h30 Rendez-vous au Jules Verne. Coup de file raté des anges.
- 22h10 Rufus et les conjurés filent vers Ré.
- 0h Rufus est exécuté sur une aire d'autoroute.
- 2h40 Les conjurés passent le pont.
- 6h35 La bombe explose.

a fini par accepter, mais à condition qu'il n'assure qu'un service léger. Il va donc expédier les PJ la veille en aller simple : après tout, il ne s'agit que d'arrêter une poignée de démons déséquilibrés. Le genre de petit saut facile à gérer si l'on reste strict : il a déjà eu des soucis avec un Abalam qui mémorisait quotidiennement les résultats du loto et un Vapula obnubilé par l'idée de contacter son double. Autant dire tout de suite qu'il ne s'en laissera pas conter par les PJ. Il leur donnera l'illusion de pouvoir choisir librement l'heure de leur arrivée, mais se fera tout de même très dirigiste, privilégiant une visée un jour pile avant l'explosion. Ni trop tôt, ni trop tard, c'est sa devise depuis toujours. À la rigueur, il accordera quelques heures de rab à une équipe désireuse de bien s'organiser et sachant le justifier. Par contre, le site d'arrivée est ouvert. Sans être un tyran psychopathe, Kronos n'est pas non plus un gentil vieillard, il n'aura aucun scrupule à envoyer faire du tourisme dans le Crétacé le premier petit malin qui mettra en doute la pertinence de son choix d'horaire. Il s'occupera de rendre impossible toute rencontre entre les personnages et leurs alter ego de la veille. Il abordera clairement ce point avec eux, afin qu'ils n'hésitent pas à passer chez eux se munir de quelques affaires.

Kronos les fera se déshabiller, puis leur ordonnera de danser au son du *Rocky Horror Picture Show*, non que ce dernier point soit nécessaire mais, tant qu'à être prince, autant faire son labeur en s'amusant. Il les gratifiera d'un sourire d'encouragement aussi large que maléfique puis les projettera dans un tourbillon psychédélique. Vous conviendrez qu'il est absurde de dire « quelques instants plus tard » : toujours est-il qu'au moment prévu, ils apparaîtront sur le lieu de leur choix. À poil et grelottants. Le prince a envoyé à leur intention une enveloppe qui contient deux perles de pouvoir et un mot signé de sa main, certifiant l'intérêt certain de leur travail sur Terre durant les prochaines heures. Même si les personnages l'ignorent, cela fait déjà une demi-heure que leurs alter ego ont été réunis par le Kronos de la veille dans quelque obscur dessein...

Les joueurs disposent de plusieurs pistes, a priori les adresses dans l'Essonne et en Picardie, mais prévenus de leur nudité à l'arrivée, ils préféreront peut-être se

matérialiser chez l'un d'entre eux... Le salon de thé et le restaurant ne deviendront intéressants que dans quelques heures.

Suivent le récit de la journée « originelle » du 31 octobre et, dans un encadré, sa chronologie, puis une évocation de l'action angélique. La simple présence des personnages risque de changer très vite le cours des choses, ne serait-ce qu'en perturbant l'action des forces du Bien qui elles aussi étaient sur le coup, ou plutôt le sont. C'est pourquoi les chapitres qui suivent sont des situations datées. À vous, envoûtant maître de jeu, d'activer vos neurones pour faire face au dérèglement progressif de cette belle journée.

L'AVANTAGE DES PLANS SANS ACCROC

Comme souvent pour les pluies de boeings, les vagues de quatre mètres de haut ou les invasions de zombis, beaucoup d'analystes s'accorderont *a posteriori* sur le fait que la catastrophe aurait pu être évitée si les rouages de l'administration avaient fonctionné correctement. L'opération a bien failli avorter à la dernière minute devant une abondance de complications imprévues. Tout semblait pourtant très bien engagé : il faut dire qu'Ultima Necat avait pris l'organisation en main et que chacun s'était mis en quête depuis des mois de ce dont ils avaient besoin.

Ultima Necat avait trouvé un sorcier du nom de Gwen Brancusi qui purgeait une peine de vingt ans pour meurtre au pénitencier de St Martin. Il avait accepté d'aider la démons en échange de son évasion, et depuis, se terrait dans la maison qu'elle avait louée sur l'île en attendant le grand jour, échappant de la sorte aux recherches. Abigor lui, avait fini par entendre parler d'une bombe capable de commettre une vraie, une formidable tuerie. Ce petit bijou, soi-disant dérobé à ceux d'en face, était aussi à récupérer dans le sud de notre beau pays, et les comploteurs se dirent que finalement c'était là qu'aurait lieu l'invocation. Tant pis pour la vallée de la mort à laquelle ils avaient d'abord pensé ! Dommage, c'était un beau symbole. Mais qu'à cela ne tienne : en pressant le pas, ils pourraient être prêts la nuit du Samain, ce qui ferait aussi un très bon porte-bonheur. Ne ricanez pas,

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

cher lecteur, c'est facile, pour vous qui avez lu les règles, de mépriser ce genre de petit fétichisme superstitieux. Dites-vous que si vous étiez vous aussi une créature éternelle sur le point d'appeler le prince des morts, vous feriez moins le malin avec votre bel esprit cartésien. Toujours est-il qu'à deux jours de l'échéance, deux événements vont tout mettre en péril.

Belboth, frustré de n'avoir jusqu'ici servi à rien, propose un second sorcier, Rufus, qu'un ami lui a présenté. Gwen n'ayant jamais caché que lancer le sort lui paraissait terriblement difficile, les deux autres démons acceptent, se disant que disposer d'un mage de secours améliorerait sans doute leurs chances de succès. Mauvaise idée.

Le second problème, c'est qu'Abigor n'a toujours pas cette fameuse bombe entre les mains. Il n'a que les belles paroles de Yikkz, le démon de Ouikka qui devait la lui vendre. Et le gaillard fait traîner prétextant que lui-même doit la récupérer chez Tantine, une Shaytan. Histoire d'accélérer les choses, Abigor, très agacé, lui colle au cul l'un de ses nombreux débiteurs, Loscar « la potion », Malthus français et empoisonneur sournois, qui fait de temps en temps l'acteur pour lui. Et c'est par lui que le malheur arrive. Son action est d'abord bénéfique : il tire au clair l'histoire de Yikkz, terrorise Tantine, qui avoue que la bombe est désormais entre les mains d'une Baalberith.

Qu'à cela ne tienne, la joyeuse compagnie s'y rend, et récupère enfin l'engin après une fusillade nourrie. Abigor, décidant qu'il est temps de nettoyer derrière eux, demande à Loscar de faire taire Yikkz et Tantine. Lui et ses compagnons ont micux à faire : se reposer avant le grand jour, rencontrer ce second sorcier et en ce qui le concerne, visiter Paris qu'il n'a jamais vu.

Loscar empoisonne promptement Yikkz, mais avant d'aller s'occuper de Tantine, il revient chez Zeta pour y récupérer quelques objets qu'elle remisait chez elle et que les comploteurs ont injustement dédaignés. C'est là qu'il tombe nez à nez avec l'ange Dark, venu en renfort de la police nettoyer les lieux d'un crime peu ordinaire. Capturé et interrogé, Loscar va mettre les anges sur la piste des conjurés.

Abigor et Ultima Necat, qui en rentrant de Picardie décident de s'installer dans ce motel pour rentiers qu'est l'hôtel Hilton du Champ de Mars, pourront pourtant passer la journée à visiter Paris sans être inquiétés. Et personne ne viendra récupérer la bombe cachée sous une couverture à l'arrière de leur van...

L'ANGE HEISENBERG ET LE PRINCE D'INCERTITUDE

Dark et le cardinal Heisenberg entrent dans cette histoire suite au massacre que nos conjurés ont commis pour récupérer la bombe, quand l'ange flic décide de faire appel à un ami pour l'aider à retrouver les coupables. Comme il n'y a pas de mission officielle décidée par Notre-Dame, la traque ne sera pas le fait d'une équipe bis, mais plutôt celui de

quelques volontaires, agissant par plaisir ou par sens du devoir. Heisenberg, grade deux de Walther appelé à la rescousse, supervisera cette petite chasse aux démons entre youyous motivés. Le cardinal est à tout point de vue un bénévole dans la maison de Dieu. Il encadre sur son temps libre une poignée de cas difficiles qu'il sauve ainsi d'un retour anticipé au Paradis. Il s'agit parfois de têtes brûlées des forces du Bien que l'ardeur de la foi conduit de temps à autre à quelques excès de zèle dans la lutte contre le péché. D'autres sont des inadaptés, incapables d'exploiter correctement les souvenirs de leur corps d'accueil pour vivre au quotidien. Des anges pas foutus de s'habiller le matin, et qui sortiraient dans la rue avec un abat-jour comme cache-sexe si on les laissait faire. S'il réproouve évidemment les débordements des premiers, qui ont parfois commis des homicides pour punir des mortels de fautes qui ne feraient pas rougir certains archanges, le cardinal Heisenberg ne se cache pas d'éprouver une certaine admiration pour la fougue qu'ils manifestent dans leur croisade au quotidien. D'ailleurs, pour leur laisser sainement passer leur hargne, il n'hésite pas à lever de temps en temps le pied sur la discipline et à fermer les yeux sur une petite battue aux rougeauds. Une fois n'est pas coutume, aujourd'hui il va même les encourager, et pour lui, il n'y a aucune distinction entre les nostalgiques de Bifrons et vos PJ. Le Mal, c'est le Mal. Qu'il s'habille en cuir clouté pour tout casser ou qu'il porte une cravate pour remettre les choses en ordre n'a aucune importance.

Au début, seul les mauvais pressentiments de Dark et les infos crachées par Loscar depuis sa geôle sous Notre-Dame motivent l'action angélique. Mais dès le premier sang versé, l'idée que les démons sont un réel problème fait son chemin dans les couloirs de la cathédrale et, pour finir, une vraie équipe de pros sera mise sur le coup. Dans la version « originelle » de la journée, cela s'est produit à 23 h, c'est-à-dire beaucoup trop tard, mais si vos joueurs fracassent tous les emplumés qu'ils croisent, ce sera beaucoup plus rapide.

POUR UNE FOIS QU'HALLOWEEN TOMBE UN VENDREDI 13

CHEZ TANTINE, À CORBEIL-ESSONNES, DANS LA MATINÉE.

Au numéro 6 de la rue St Spire, les personnages trouveront le Psycho Show, une boutique de déguisements spécialisée dans l'épouvante caoutchouteuse. Elle est fermée par un volet métallique tagué de momies rose saumon, sans doute l'œuvre d'un de ces malheureux qui peignent avec la bouche. Malgré la promesse de juteux bénéfices en cette matinée d'Halloween, le magasin n'ouvrira pas. La propriétaire, Tantine, est ligotée dans la cave, entre les mains douces et expertes d'Eva, charmant ange de Joseph. Rencardé par Loscar, Heisenberg lui a envoyé deux de ses ouailles pour la prendre au saut du lit et lui faire cracher un max d'informations sur les rougeauds qu'elle connaît. Les PJ devraient rentrer aisément, mais attention à la

méthode : ouvrir le rideau (jet de sécurité facile) préviendra à coup sûr les occupants qu'ils ont de la visite. Il existe une porte de derrière, elle aussi facile à ouvrir, qui donne sur la cour de l'immeuble et leur permettra de ménager un bel effet de surprise. À l'intérieur, les PJ découvriront un magasin agencé comme une vaste penderie, et plongé dans une obscurité d'où se détachent les silhouettes grimaçantes de costumes plus grotesques que monstrueux. À quelques mètres, derrière une rangée de masques de Frankenstein, résonnent les bruits d'un massacre virtuel qui cachent mal ceux plus étouffés – et bien réels ! – venant du sous-sol. L'ange Enrique était censé monter la garde au rez-de-chaussée. Le problème, c'est qu'en vrai professionnel, il a jeté un oeil à tout hasard sur le pc du magasin, et fait une découverte passionnante: Words of Witchcraft III est installé! Il n'en fallait pas plus pour que ce serviteur de Laurent se lance dans une passionnante mais blasphématoire partie en ligne. Le PM posé sur le bureau à ses côtés, l'esprit absorbé par les aventures de son barbare nécromancien, Enrique n'est pas du tout attentif et fera une proie facile. Au moindre bruit, Eva utilisera son pouvoir de corps électrique pour désertier les lieux et revenir au près du Cardinal. Elle l'a déjà appelé pour lui transmettre les coordonnées de Yikkz que Tantine s'est fait un plaisir de lui donner.

Espérons pour les PJ qu'ils parviendront sans trop de heurts à mettre hors jeu Enrique, et peut-être même la méfiante Eva. Tantine, vieux laideron à pustules de conte de fées, est enchaînée sur un gros fauteuil, aux côtés d'un mioche masqué d'une citrouille, son familier Pumpkin. L'ange a mis du temps à comprendre que le masque faisait intégralement partie du familier et s'est acharnée jusqu'au sang sur la maléfique petite chose.

La vieille peau remerciera les PJ de sa libération en leur offrant le déguisement de leur choix : après tout, ce soir, c'est Halloween. Ils risquent d'être surtout intéressés par ce qu'elle a à leur raconter. Traumatisée par son réveil en fanfare, il en faudra peu pour que la démonsse se mette à table. Elle a compris que les anges lui sont tombés dessus à cause d'un certain Loscar. Ce con s'est fait serrer. Qui est Loscar ? C'est une longue histoire.

Tantine magouille. Depuis toujours. Par pur appât de gain. Il faut dire à sa décharge que l'administration l'utilise comme boîte aux lettres, sous prétexte qu'elle tient une boutique. Pensez si ça la travaille, de voir défiler de beaux paquets sans pouvoir les ouvrir ! Fallait bien qu'un jour elle craque. Chez elle, ce jour est arrivé très tôt. Depuis, Tantine s'adonne en douce à quelques petits arrangements avec les règles. Surtout celles qui concernent les colis mal notés, ceux que personne ne vient jamais chercher. Il y en a de temps en temps, et tous ne sont pas à jeter, loin de là. Peu importe que le destinataire prévu soit mort, en fuite ou qu'on ait juste oublié de le prévenir : certaines vieilleries patientent des décennies sur les étagères, d'autres ont déjà été revendues. Tantine dépanne gentiment les démons de passage, troquant

bibelots et matériel contre de menus services, et réciproquement. Elle est assez connue sur l'Essonne et, entre autres mauvaises relations, elle s'acoquine avec un certain Yikkz, démon d'Ouikka de son état civil, qui lui ramène souvent des « cartes postales », selon l'expression consacrée. Il faut dire qu'à la douane, vu son prince et sa couverture de pilote de ligne, c'est un cadror. Il a débarqué un beau matin avec un colis qu'on lui avait confié à Los Angeles : c'est vous dire si ça ne rigolait pas. Étiquetage « It's dangerous » et *tutti quanti*. Et l'autre démon de se vanter qu'il l'avait ouvert, que c'était une bombe, le genre de gadget sur lequel il en connaissait fatalement un rayon. Tantine succomba à la tentation, et Yikkz l'ouvrit à nouveau pour exhiber devant elle son terrible engin. Pour finir, Tantine le remballa soigneusement, le mit de côté et ce qui devait arriver arriva : personne ne vint récupérer le précieux paquet.

De loin en loin, l'Ouikka au long cours prenait des nouvelles de son trésor, et faute de l'avoir sous la main, frustré de ne pouvoir le lustrer tous les soirs, il en parlait beaucoup à qui voulait l'entendre. Le mondain Abigor, toujours au fait de ce qui se dit, finit par le rencontrer à New York dans un fast-food de la 101^e où Yikkz lui confirma l'existence de « sa » bombe. Dans l'enthousiasme, il la lui vendit contre la peccadille de trente-cinq millions de dollars qui devaient lui permettre de prendre sa retraite et de couler des jours heureux dans un camp de kamikazes au Pakistan. Ne restait plus qu'à convaincre Tantine de lâcher le colis. C'était moins simple qu'il n'y paraissait. Car si la démonsse fut très compréhensive au récit de son histoire, elle n'était hélas plus en possession de l'objet. On le lui avait volé, et c'était tant mieux ! Elle ne voulait plus voir ce sale magouilleur doublé d'un pique-assiette. Il est menteur comme pas deux avec ça. Tenez, si les person-nages le veulent, elle peut lâcher son adresse.

À ce stade de son récit, selon que les PJ lui paraissent être de gentils couillons ou au contraire de vrais fouineurs de l'administration, la vieille leur servira une version différente :

- Elle lui a dit la vérité, elle se l'est bel et bien fait voler. Eh oui ! Elle lui a dit qu'elle soupçonnait un démon de Valefor dont elle peut donner les coordonnées à Paris (Il s'agit de Malaki, un brave serviteur du prince des voleurs qui n'a rien à voir avec tout ça, mais qui doit de l'argent à Tantine depuis des années).

- Elle lui a menti, la bombe est entre les mains de l'administration, elle est une loyale enfant de Satan. (Quoiqu'un peu repoussante quand même). Elle l'a donné à Zeta, une Baalberith, pour se faire bien voir.

En général, les PJ sont sympas avant d'être pressants : ils risquent donc d'avoir les deux versions, dont aucune n'est la vérité.

À force de trafic avec le matos de l'administration, Tantine s'est fait serrer comme un bleu par son contact Zeta, pour quelques œuvres d'art sataniques détournées. On lui a violemment tapé sur les doigts et le stock

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

de mal notés a déménagé de la boutique de Corbeil vers la demeure picarde de la démonsse de Baalberith. Tantine, à qui Yikkz a parlé de l'argent, l'a pipeauté pour gagner du temps et tenter de récupérer le colis. Peine perdue. Elle a essayé de faire patienter le démon mais, pressé par Loscar et Abigor dont il a lâché les noms au passage, il lui a déclaré la veille au téléphone d'un ton qui ne souffrait aucun refus qu'il passerait chercher la bombe dans la soirée.

Tantine a pris peur. Comme elle hésitait à prévenir Zeta, Pumpkin, son familier, l'a rassurée et a pris sur lui de rappeler en douce Yikkz pour régler le problème. Excédé par la lâcheté de sa patronne et appâté par la mention du nom de démons dont il a vu et revu les œuvres cinématographiques, il lui a donné la vraie localisation de la bombe contre la promesse qu'Abigor le ferait tourner et que ni lui ni sa maîtresse ne seraient impliqués plus avant dans cette histoire.

Comment le savoir ? Outre les pouvoirs et les menaces, les personnages pourront remarquer les toussotements et les grognements de Pumpkin, agacé de voir sa maîtresse faire la balance à tout va.

Pumpkin, maltraité par la démonsse qu'il a surnommée affectueusement « la vieille pute », se méfie du monde entier, à commencer par les PJ, mais il est très fier de sa décision et de son coup de fil. En vrai fan d'Abigor, il pense que le démon est sur une mission on ne peut plus régulière, et que la simple mention de son nom suffira à calmer les personnages qui, impressionnés, laisseront son idole tranquille. Il est cependant suffisamment lucide pour différencier le Mal du Mal – on se comprend – et saisir la gravité de ce qui pourrait arriver si on lui en explique clairement les enjeux.

LES TRIBULATIONS D'UNE BOMBE

CHEZ ZETA, EN PICARDIE, N'IMPORTE QUAND.

Zeta, incarnée dans le corps d'une gironde bourgeoise, habitait une superbe demeure picarde dans les environs de Mortea-la-Centrale, à une centaine de kilomètres au nord de Paris. La bâtisse, retirée au milieu d'un parc privé d'une trentaine d'hectares, lui offrait toute la discrétion souhaitée pour recevoir à toute heure du jour et de la nuit les turbulentes équipes démoniaques qu'elle devait briefer. Mais pas pour la fusillade de la nuit du 30. La démonsse est ce soir-là en très bonne compagnie, trois couples de notables du coin et deux démons présentables se sont joints à elle pour un



dîner bien arrosé qui devait se prolonger tard dans la nuit par une anodine petite partouze entre amis. C'est au moment où les bourgeois sabrent le champagne en faisant valser leurs sous-vêtements que l'amicale des fidèles de Bifrons s'invite à la fête. Indifférents à la paillardise bonne franquette de la scène qu'ils viennent d'interrompre, nos trois poètes et leurs sbires, tous encagoulés pour l'occasion, vident les chargeurs de leurs fusils d'assaut à tout venant, n'épargnant que Zeta, et encore, à titre provisoire. Retournant la maison avec entrain, ils trouvent très vite ce qu'ils sont venus chercher. Yikkz se foule d'un bref topo sur la façon d'actionner la bombe, décrit ce qu'il croit être ses effets (il est très loin du compte, s'imaginant avoir affaire à un gros pétard au gaz) et insiste sur l'importance des combinaisons fournies avec. Son exposé est applaudi et c'est dans l'euphorie que les facétieux démons finissent la propriétaire des lieux, puis le champagne, avant de reprendre promptement la route.

Mais les bruits d'armes d'assaut ont réveillé le voisinage. La police débarque sur les lieux sur le coup de deux heures du matin, une demi-heure à peine après le départ des démons. Ils y trouvent, allongés au milieu d'un nombre incongru de douilles, les cadavres de trois couples fortunés du département mais pas celui de la propriétaire qui devient de facto le suspect numéro un. En fouillant la maison, ils mettent aussi la main sur des armes anciennes, des oeuvres d'art sulfureuses, des bouquins incompréhensibles et tout un tas de paquets étranges. Dès les premiers rapports, l'enquête va changer de mains au profit d'anges incarnés en flics. C'est leur chef qui, s'estimant déjà surchargé de travail, va refiler le bébé au Cardinal et à ses séides. En attendant, la demeure de Zeta a déjà été intégralement fouillée et très vite vidée de ce qui pouvait s'avérer gênant aux yeux des mortels. Le seul indice exploitable est l'hallucinante quantité de rafales tirées qui laisse à penser que nos démons n'ont pas flingué que les six notables. Elle est encore gardée par trois membres entraînés du corps d'élite de la redoutable police municipale, qui défendront les lieux avec la pugnacité de vrais cerbères, sauf à l'heure de l'apéro, ça va de soi.

TANT QU'ON A LA SANTÉ

CHEZ YIKKZ, À ROISSY, EN FIN DE MATINÉE OU EN DÉBUT D'APRÈS-MIDI.

Yikkz vit à côté de Roissy, à une heure et quart de la boutique, embouteillages compris, dans un appartement confortable. N'oublions pas qu'il est pilote de l'air. Comme il est à parier que ni le code, ni l'interphone, ni la gardienne n'empêcheront les PJ de monter jusqu'à chez lui, écartons d'emblée ses quatre verrous et parlons de la décoration. C'est dépouillé, chez Yikkz, spartiate même : peu de meubles, pas de chaise, on s'assoit par terre pour discuter artillerie lourde et camps d'entraînement. Quelques affiches au mur appellent les populations du monde à s'armer les unes contre les autres, les bustes

de Muammar Kadhafi et d'Augusto Pinochet dressés dans l'entrée jaugent durement les visiteurs et les préviennent des affinités totalitaires du proprio. Mais Yikkz n'est pas sectaire : en bon serviteur d'Ouikka, il ne fait pas de politique, et entre deux archaïques kalachnikov et un carton de grenades, on trouvera aussi la quatrième saison de Ben Laden et quelques inédits de Zarquaoui. Des pin's Action Directe, le plan de Roissy avec des carres dessinés à la main (c'est pour jouer à Heroclix), un obus sans son bazooka, des vieux numéros de Raid dont les pages centrales collent, ainsi qu'un manuel de chimie facile. Mais pas la bombe. Une mallette de faux billets est grande ouverte sur la table basse du salon. S'ils arrivent à temps, les PJ entendront quelqu'un se débattre dans la salle de bain...

Abigor n'a jamais eu trente-cinq millions de dollars, et si jamais il les possédait un jour, l'Ouikka serait la dernière personne à qui il en ferait profiter. D'ailleurs il a horreur des démons avec des noms courts et modernes à la Yikkz. Fatigué après la fusillade, estimant que de toute façon cette raclure méritait une fin lente et douloureuse, Abigor demande à son âme damnée, Loscar, de l'aider à renoncer à sa fabuleuse récompense. Loscar raccompagne chez lui un Yikkz tout heureux, qui lui propose naïvement un dernier verre en promettant de garder le silence. Saisissant l'occasion de s'en débarrasser sans combattre, Loscar l'empoisonne avec un mélange de sa composition. Pour calmer les soupçons du démon le temps que le produit agisse, il lui donne avant de prendre congé la mallette pleine de dollars (le premier versement qu'Abigor avait promis), le reste devant être versé après le fonctionnement correct de la bombe.

Tout heureux de sa confortable avance en liquide – et ignorant qu'il s'agit de faux billets destinés au cinéma – Yikkz se sent d'humeur festive, quoiqu'un peu barbouillé, allez savoir pourquoi. Une coupe de champagne dans un bon bain lui ferait sans doute du bien. Ce ne serait pas du luxe, le sang a sacrément giclé cette nuit. Alors qu'il sirote tranquillement ses bulles, le poison commence à agir, entraînant une paralysie progressive mais définitive précédant de quelques heures une mort atrocement douloureuse. Incapable de quitter la baignoire, il se débat un bon moment avant que ses muscles (et ses sphincters) ne se relâchent totalement. Il marine dans son bain, que le champagne, la bile et d'autres fluides corporels ont rendu saumâtre, jusqu'à quatorze heures trente-deux, instant où son cœur cesse enfin de battre.

Selon l'heure à laquelle les personnages seront chez lui, ils auront peut-être une chance de le trouver encore vivant. Par contre, le sauver, ou tout simplement l'interroger, sera une autre paire de manches.

Exigez un jet de médecine incroyable si un personnage essaie de le soigner, et encore, il sera dans un bien sale état, pouvant tout juste parler. De toute façon condamné à la paralysie, il acceptera avec gratitude qu'on l'achève. Face à l'usage d'un pouvoir mental (il arrive à peine à remuer les lèvres), il avouera tout sans résistance, espérant

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

que les PJ le vengeront d' Abigor et de ses compagnons. Le problème c'est que Yikkz ne peut pas leur apprendre grand-chose, si ce n'est l'emplacement de la planque de Belboth, où il s'est rendu trois jours plus tôt pour y retrouver Abigor à son arrivée en France. Il sait aussi que les quatre démons (eh oui, pour lui, il y a aussi et surtout Loscar !) projettent d'aller dîner à la tour Eiffel ce soir, ils en ont parlé devant lui.

À l'heure qui vous conviendra le mieux, l'ange Dark viendra lui aussi jeter un œil chez le démon. Il restera cependant dans l'entrée pendant près d'une demi-heure, coincé au téléphone avec l'ex-femme de son corps d'accueil qui s'obstine à lui réclamer la voiture et une pension. Les personnages risquent de remarquer que ce divorcé ténébreux est armé. Selon l'ordre d'arrivée sur place, ils peuvent aussi reconnaître la Mégane accidentée du Bois Plage, qui est garée en bas. À cette heure de la journée, elle ne contient rien d'intéressant.

LES CAHIERS AU FEU, LA MAÎTRESSE AU MILIEU

DANS LA PLANQUE DE BELBOTH OU UN COLLÈGE PRIVÉ, À JUVISY, N'IMPORTE QUAND.

Belboth squattait un entrepôt SNCF oublié à proximité des voies, dans cette bonne ville de banlieue qu'est Juvisy, à vingt minutes de Corbeil.

L'intérieur abrite deux vieilles rames de RER très oxydées. Dans l'une, le démon avait installé ses affaires : quelques très vieux vinyles de Rock métal, une vaste collection de fémurs de mammifères, mais surtout des outils, des pièces de motos et des armes à feu. Balancée par Loscar, la planque est investie vers neuf heures par Yrène Lalue, ange de Didier incarnée en prof de Français. Après s'être assurée que les lieux étaient sans danger, elle appelle son escadron de catéchumènes, six mères de famille bigotes et mal baisées, et les fait déménager « les pièces à conviction » vers le collège privé où elles sévissent : Saint Charles, situé sur la commune voisine d'Athis-Mons. Sixtine Curaide, la plus inconsciente des catéchumènes, se porte volontaire pour rester surveiller les lieux en attendant l'arrivée d'un soutien angélique plus conséquent et Yrène commet l'erreur grossière d'accepter.

Selon l'heure et votre humeur, l'équipe tombera sur l'ange ou juste sa servante, isolée au mépris du danger dans la lecture de son *Valeurs actuelles*.

Belboth a découché cette nuit pour se requinquer à la belle étoile dans un cimetière picard de 14-18. Il ne compte pas repasser dans sa planque aujourd'hui. C'est une demi bonne nouvelle pour la bourgeoise, car le démon l'aurait tuée sans fioriture, alors qu'entre les mains de vos joueurs, elle risque de passer un sale quart d'heure. Humaine quelconque, elle ignore tout des dessous de l'affaire, mais il ne sera pas bien difficile de lui faire avouer pour qui elle travaille ni où se trouvent maintenant les effets du démon.

Rentrer dans le collège catho peut paraître impressionnant, mais c'est en fait très facile : il suffit de se faire passer pour des parents d'élèves. Même si l'établissement est chrétien et comporte une chapelle, il ne s'agit pas d'une base arrière des forces du Bien, mais bien d'une ordinaire pompe à fric dissimulée sous un vernis vaguement religieux. D'ailleurs, profs et élèves n'y sont pas plus croyants qu'ailleurs, juste mieux habillés. Tout le monde à Saint Charles connaît Yrène Lalue. Elle passe pour une folle avec sa croix exubérante et sa tenue datant du siècle dernier. Tous les élèves sauront indiquer sa classe aux personnages : elle y fait cours aux 5^e 8, qui trépignent à quelques heures des vacances. L'ange, fraîchement incarnée, est totalement irresponsable. Ni elle, ni ses catéchumènes ne se sont encore frottées aux forces du Mal, et les pimbêches sont à des années-lumière d'imaginer la violence dont est capable un démon. Si Heisenberg l'a mise sur le coup, c'est uniquement parce qu'elle habitait à côté et qu'il n'avait personne d'autre sous la main. Si les personnages ont déjà prouvé leur capacité de nuisance, il envoie un ange en renfort (Eva ?) qui devrait idéalement arriver quelques minutes après l'entrée des PJ. Les affaires ramassées dans la planque de Belboth, sont dans le casier d'Yrène, en salle des profs. Hélas, il n'y a rien de croustillant hormis la photo et l'adresse du sorcier Rufus.

LE VRAI FAUX SORCIER

LE SECOND SORCIER, À PARIS DANS LE SALON DE THÉ À 17h, OU DANS LE 16^e N'IMPORTE QUAND.

Si les joueurs se renseignent sur le numéro issu du porte-feuille d'Ultima Necat, en utilisant le 3615 Teki, ou n'importe quel autre service au nom débilitant, ils apprendront qu'il s'agit du poste fixe de Rufus Bonamy, résidant au 28 rue Michel-Ange, escalier C, 3^e à gauche. Ce que le minitel ne précise pas, c'est que c'est lui le « sorcier de secours ».

La rue est plutôt cossue et il faut feinter quatre codes et un gardien bavard avant d'atteindre sa porte. Moustachu en charentaises comme on n'en fait plus, Rufus est un petit homme poli et affable, un fumeur de pipe qui sent l'entre-deux-guerres. Il accueille les PJ poliment s'ils sont présentés de façon civilisée et fait face calmement s'ils sont plutôt de la catégorie qui passe par la fenêtre. Il propose de négocier : après tout, il a une vie à perdre et n'y tient pas trop.

Si les personnages se rendent au salon de thé sans avoir remonté la piste du numéro, ils repèrent vite ce bonhomme esseulé qui semble attendre quelqu'un. Lui prend peut-être pour les amis de Belboth qu'il attend et qu'il n'a jamais vus. Ils ont tout le temps de venir à bout de cette méprise car personne ne devrait venir troubler leur entrevue. Inquiets du silence radio de Loscar, les conjurés restent terrés dans leur nouvelle cachette et lui posent un demi-lapin. Demi, parce qu'à 17 heures, Belboth l'appelle et lui redonne rendez-vous à 21 heures, au Jules Verne. A priori, il devrait tomber sur le répondeur.

CHAPITRE UN

Demain ne suffit pas toujours

L'humain avoue facilement être un sorcier : pour tout dire, il en est plutôt fier. Un démon l'a contacté pour invoquer un prince, qu'il devine être Bifrons, mais il ignore dans quel but. Il sera payé pour ça et se fout des objectifs du démon. Il doit (ou devait) le revoir, lui ou un de ses amis, en fin d'après-midi dans un salon de thé. Courageux, Rufus essaiera de faire parler les personnages, d'apprendre qui ils sont ou plutôt qui ils servent. C'est ça qui cloche. Si les PJ ont un peu de bouteille en terme de sorcellerie ou s'ils n'ont pas séché les cours de culture générale en Enfer (jet de savoir occulte ?), ils risquent de remarquer que l'humain est très au courant de la vie de l'administration et complètement aux fraises pour tout ce qui touche aux pentacles et aux incantations insalubres. De plus, ils ont sans doute déjà vu Belboth, et il est pour le moins surprenant qu'un mortel parle aussi calmement d'un démon avec une gueule pareille.

Normal : Rufus n'est pas sorcier mais démon d'Andromalius. D'ailleurs, si les personnages le cognent, il les félicitera ! Il est très choqué par cette histoire de démons pactisant avec des sorciers et sera heureux de voir qu'il y a encore des serviteurs de Satan réglos sur cette Terre. Roublard et malin, il ne mesure pourtant pas l'étendue de ce sur quoi il a mis le doigt. Ayant entendu parler des recherches peu orthodoxes de Belboth, il s'est fait passer pour un sorcier grâce à la complicité d'un ami, un Haagenti qui l'a présenté au lourdaud de Bifrons. Il joue le jeu, pour en apprendre le plus possible, et compte sortir son aura à la dernière seconde, en balançant une ineptie telle que « Plus un geste, service d'Andromalius ». Ensuite, verbalisation ou mise à pied des suspects, une jolie petite récompense pour lui et une grosse punition pour les contrevenants. Ça leur apprendra à fricoter avec la 3^e Force. Non mais !

Le problème de Rufus, c'est qu'il va finir par éveiller les soupçons des comploteurs à cause d'un détail tout bête. Dans le van, en route vers Ré, Ultima Necat lui demandera machinalement du feu en démoniaque, et ce brave Rufus lui tendra son briquet. Il réalisera son erreur mais les démons n'y auront pas fait attention. Après tout, les serviteurs de Bifrons sont par essence des débiles profonds : rien de surprenant à ce qu'il les berne si facilement. Grave erreur. Ultima Necat l'interrogera négligemment sur les principes généraux de la sorcellerie, et constatant qu'il en sait moins qu'elle, prévient d'un signe discret ses collègues qu'il est temps de se débarrasser de lui. Profitant d'une pause sur une aire d'autoroute calme et déserte, ils descendront Rufus avant de reprendre sereinement la route.

Mais nous n'en sommes pas là, et les joueurs peuvent s'imaginer qu'il sera simple de mettre le faux sorcier au parfum et de le faire agir de leur côté. Pas si simple. Le serviteur d'Andy ignore qu'il y a des missions dans le temps et aura du mal à croire les personnages.

Mieux vaut insister sur la bombe, l'aspect officiel de leur mission et la férocité bien réelle de

leurs adversaires. L'ennui, c'est que Rufus est plus gradé que les PJ (il doit l'être) et qu'il faudra désormais composer avec sa direction inspirée. Il n'est pas omniscient mais assez gonflant tout de même, et ne verra à aucun moment l'intérêt de faire un quelconque ramdam auprès de l'administration. Entre lui et votre équipe, n'a-t-elle pas déjà ses meilleurs agents sur le coup ? Les PJ vont devoir l'accompagner discrètement à son rendez-vous, c'est tout, et ensuite filer le véhicule dans lequel les démons vont l'emmener jusqu'à sa destination. Là, il avisera et fera signe à l'équipe si besoin est. C'est sa stratégie : aux joueurs de le convaincre d'en changer.



DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

TROIS FLINGUÉS ET L'ADDITION

AU JULES VERNE, À PARIS, À 21 HEURES... 30.

Le Jules Verne est un restaurant luxueux, situé légèrement au dessus du second étage de la Tour Eiffel qui dispose de son propre ascenseur. La « vieille dame » fait nocturne jusqu'à 23h30 en hiver, et il y aura donc un peu de monde sur la plateforme à l'air libre située juste en dessous. On est à cent vingt-cinq mètres de haut et le vent est très puissant, souvenez-vous en quand sonnera l'heure des cascades et des jets de flammes.

Voici ce qui aurait dû se passer : Abigor et Ultima Necat arrivent au restaurant avec une demi-heure de retard, mais au moins ils sont sur leur trente et un. Après avoir longuement fait traîner l'apéro, ils passent le copieux dîner à questionner Rufus sur sa vie, ses goûts, ses ambitions, sans trop le presser. Pendant ce temps, ce brave Belboth, subtilement déguisé en mort-vivant pour passer inaperçu, se planque dans les entrelacs d'acier d'une des jambes de la Tour. Il guette et ne le fait pas pour rien, puisqu'il surprend trois anges, eux aussi en train de surveiller le restaurant. Le combat sera violent et en partie visible du restaurant, poussant Heisenberg, qui espionnait l'entrevue incognito depuis sa table, à se manifester. Après quelques rapides passes d'armes blanches sur les marches de la tour et un éclair perdu du plus bel effet, le biker infernal renvoie les trois spadassins se faire remplumer au plus haut des cieux. Le mouvement de panique qui suit dans le restaurant incite Abigor et Ultima Necat à plier boutique en emportant Rufus sur l'épaule, sans plus s'occuper du cardinal qu'ils ont jeté par une baie vitrée. Dieu reconnaîtra ceux qui ont des ailes. Belboth les rejoint prestement et nos trois compères, se jouant des tirs de Dark qui tente de les coincer au pied de la tour, filent directement vers Ré. Évidemment, vos joueurs, qui ne l'entendront sans doute pas de cette oreille, risquent de bouleverser totalement la scène, s'ils ne l'ont pas déjà rendue impossible. Ils chercheront sans doute le face-à-face avec les trois comploteurs : ce serait mesquin de le leur refuser. C'est l'occasion d'un sympathique final avec vue sur Paris, combats acrobatiques dans la structure métallique, chutes éliminatoires et même, soyons fous, petit lancer de démon d'Andromalius pour voir comme il tombe bien, si vous avez su le rendre pénible à souhait. L'étendue des forces angéliques en présence dépendra du déroulement de la partie. Mais jouer les équilibristes l'épée maudite à la main n'est pas leur seule issue, loin s'en faut. Laisser filer les comploteurs pour leur tendre un piège plus loin, par exemple, reste une option plus discrète mais hélas moins cinématographique. Si vos joueurs sont des manipulateurs aguerris, ils peuvent aussi tenter une ruse. Il y en a au moins deux de jouables. La première consiste à guider finement les anges dans leurs tentatives maladroites d'exterminer les protagonistes de cette histoire. Sans aller jusqu'à s'allier avec eux, ils pourront se débrouiller pour en faire venir un bon paquet

au Jules Verne, ou ailleurs. Ils n'auront plus qu'à s'envoyer du pop-corn en marge de l'affrontement, en attendant d'achever les survivants.

La seconde perfidie qui leur est offerte demandera un peu plus d'effort d'interprétation de leur part. Ils savent que Belboth va bientôt regretter amèrement l'explosion de la bombe, et il peut être intéressant de l'en informer. Autant il sera inutile d'expliquer aux comploteurs que leur plan est foiré d'avance, autant le demi-demeuré se rendra compte « maintenant qu'vous l'dites » qu'effectivement, il s'apprête à trucider un max de gosses. Ça ne lui plaira pas du tout. Il finira par comprendre que ses compagnons y ont pensé depuis belle lurette mais qu'ils lui cachaient ce navrant détail pour ne pas mettre en miettes sa détermination. L'étincelle pourrait même mettre le feu aux poudres entre les conjurés. Abigor méprisera avec raison les bons sentiments de Belboth et le traitera de fiotte s'il demande à ses compagnons de revoir leur plan. Avec une bonne médiation, la discussion pourrait se finir dans le sang. Y a-t-il un Malphas dans la salle ?

C'est particulièrement salaud de retourner la gentillesse de quelqu'un contre lui, et c'est pour ça que les PJ mériteront d'autant plus leurs PA s'ils optent pour cette méthode.

Que les joueurs terrassent leurs ennemis au Jules Verne ou huit jours plus tard à Vladivostok n'y changera rien : ils seront bien récompensés s'ils font échouer le plan des trois conjurés. Kronos leur offrira un week-end de détente à Center Park et des bons d'achat de *Maison et Jardins*. Ils l'ont bien mérité. Et s'ils ont cru à cette histoire d'usurpateur, de disparition de Bifrons ? Qu'ils vont raconter tout ça chez Régis ? Ils ne reviendront peut-être jamais de Center Park, mais c'est une autre histoire.

BARÈME FINAL :

La bombe est à nouveau entre les mains de l'administration et les trois démons sont morts	+3PA
Un des démons s'est enfui	+2PA
Les anges ont récupéré la bombe	+0PA
La bombe et les démons ont disparu	-3PA

Modificateur :

Les PJ sont trop bavards	-2PA
Les PJ ont été discrets, mais dans tous les sens du terme	+1PA

MORITURI (END CREDITS)

LE ZOMBI RÉTAIS

Mort-vivant accidentel mais très frais

À midi :

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	1+	2	1+	1+	2

TALENTS

Corps à corps 2, Défense 2, Hobby (vélo) 2, Connaissance de l'île 1+

POUVOIRS

Anaérobiose, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons

CHAPITRE UN

Demain ne suffit pas toujours

COMBAT

4PP, 4PF, BL 4/ BG 8/ BF 12/ MS 16

ÉQUIPEMENT

Short de plage, chaussures bateau, polo marine, *Ouest-France* sous le bras et serviette de plage négligemment jetée sur l'épaule

À quatre heures :

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	1	2	1	1	1

TALENTS

Corps à corps 2+, Combat 1+ (au choix 2+), Défense 2, Beuargh 3

POUVOIRS

Anaérobiose, Apparence horrifique 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (griffes), Membre exotique (crocs)

COMBAT

4PP, 4PF, BL 4/ BG 9/ BF 13/ MS 18

Griffes (43, RU+2, M+7)

ÉQUIPEMENT

Short de plage souillé, chaussures bateau défoncées, polo marine maculé de sang, et jetez un dé, si vous le voulez :

1. Parasol, 2. Hachoir, 3. Pompe à vélo, 4. Fourchette à huîtres, 5. Tire-bouchon, 6. Tournevis

LES CONJURÉS

Belboth, démon de Bifrons ramené au grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	5	4	2+	1+	5

TALENTS

Acrobatie 6, Combat 3 (faux 7+), Défense 7, Discrétion 6 Bricoler sa moto 3+, Écraser ses ennemis, les voir mourir à ses pieds et ne pas savoir pourquoi 8+

POUVOIRS

Apparence horrifique 1+ (voir plus bas), Immunité contre les maladies et les poisons, Immunité au froid, Jeûne, Résurrection macabre 4, Suprématie Martiale 3, Régénération 1

Avertissement sans frais (gentillesse envers les enfants), Blâme (aspect cadavérique avancé)

COMBAT

25 PP, 8 PF, BL 7/BG 15/ BF 22/ MS 30

Faux maudite mineure (66, RU+7, M+9, aura de glace et RU +9 avec suprématie martiale)

ÉQUIPEMENT

Faux maudite mineure (aura de glace), combinaison de moto (agressive, permanente, confère une protection de 4), Harley noire, tête de déterré, déguisement de Mort dans la seconde partie

Belboth, est l'un des rares humains que Bifrons ait corrompu et changé en démon durant son long règne. Son inconstance d'esprit lui vaut le surnom de « cavalier sans tête » auprès de l'administration.

Hornet a eu la main lourde sur le blâme de ce coursier limogé, et s'il ressemble maintenant à un steak avarié sous son meilleur profil, de l'autre côté c'est limite Skeletor.

En clair, il a hérité d'une vraie apparence horrifique et non, ce n'est pas cool pour lui.

Ultima Necat, démons de Bifrons ramenée au grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	4	5	4

TALENTS

Baratin 4, Corps à corps 5, Défense 7, Tir 6 (armes d'épaule 8+), Savoir occulte 1 (sorcellerie 1+), Séduction 4, Faire du stop 3, Transformer le trajet en cauchemar 4+, Kama-sutra 4

POUVOIRS

Charme 3, Déphasage 2, Esquive acrobatique 2, Événtration 4, Membres exotiques (ongles d'acier, crocs), Malédiction (vieillesse) 3, Résurrection macabre 3, Volonté supra-normale 2+, Faux avertissement sans frais (corps froid et recousu), Blâme (Vitaphobe)

COMBAT

25 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/ BF 18/ MS 24

Fusil de sniper maudit mineur (66, RU+10, M+7) ou ongles d'acier (65, RU+7, M+6)

Ultima Necat suivait de près la morbide libido du prince depuis quelques décennies et Bifrons lui avait même accordé comme une faveur cette plastique rapiécée de gros fils dont elle s'enorgueillit. Malgré sa peau pâle comme du marbre, la belle ténébreuse peut passer pour une humaine, du moins tant qu'elle reste habillée. Outre la bagatelle, Ultima Necat s'intéresse aussi au massacre. Elle aime jouer les auto-stoppeuses fatales entre Lille et Marseille et donne la mort aux naïfs qui commettent l'erreur de la ramasser.

Abigor, démon de Bifrons ramené au grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	2	3	3	3	4

TALENTS

Aisance sociale 3, Baratin 4, Corps à corps 6, Défense 5, Hobby (faire courir des blondes) 2+, Humour 2, Métier (films gores) 4+

POUVOIRS

Charme 2, Esprit chaotique, Immunité contre les maladies et les poisons, Graisse 2, Larves sous-cutanées 4, Membre exotique (griffes), Nécrose 3, Résurrection Macabre 3, Avertissement sans frais (atavisme : orbites vides), Blâme (syndicalisme morbide)

COMBAT

25 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/ BF 21/ MS 28

Griffes (65, RU+6, M+9)

ÉQUIPEMENT

Maillot « I shot 13 in Columbine and all I have is this fucking T-shirt », caméra, souvenirs de Paris, sourire carnassier, lunettes noires

Les œuvres de ce cinéaste sont toutes du *Real Gore Movie*, avec de vrais figurants humains, et destinées aux seuls circuits démoniaques. Surtout connu pour sa trilogie des morts cannibales (*les morts cannibales*, *la fiancée des morts cannibales*, *les morts cannibales à St Tropez*), Abigor a longtemps joui d'une belle popularité avant d'être ringardisé et

DEMAIN NE SUFFIT PAS TOUJOURS

oublié. Mais son orgueil est resté intact. Il a dû laisser en Californie son équipe de goules qui refusait de le suivre sans prime de voyage. Les orbites vides d'Abigor abritent une colonie de cloportes et l'obligent à porter constamment des lunettes noires. Il voit normalement.

Comme vous pouvez en juger à leurs pouvoirs, les trois démons étaient chouchoutés par leur prince. Même dégradés par Hornet, ils doivent être un gros morceau pour les PJ et leur élimination demande pas mal d'efforts. Très abattus dans la première partie, ils agiront au contraire en vrais fanatiques dans la seconde, sûrs de la justesse de leur combat et de l'ampleur de leur rétribution à venir. D'ordinaire, ce sont des démons sympas et pas bégueules, du genre à aller volontiers boire un verre avec les collègues en fin de mission. Si les PJ trouvent à un moment l'opportunité de les aborder de façon « neutre », ils n'auront pas de mal à discuter, sauf du complot, sujet sur lequel ils font preuve d'une paranoïa totale, s'étonnant chaque jour de ne pas voir rappliquer les sbires d'Andromalius. Patience.

BIDASSES ET BÉNÉVOLES DU BON DIEU

Soldat de Dieu de la Marine

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	2	3	2+	2	2

TALENTS

Défense 3, Tir 3 (armes d'assaut 4), Savoir militaire 1 (Argh, sergent ils m'ont eu ! 2+)

POUVOIRS

Obscurité 2

COMBAT

6PP, 5PF, BL 3/BG 7/ BF 10/ MS 14

ÉQUIPEMENT

Masque à gaz, tenue de combat bactériologique, fâmas, grenades, une certaine idée du devoir.

En général ces miloufs d'élite vont par unité de cinq, un sergent et quatre hommes. Parfois, l'un d'entre eux a un lance-flammes. Si au fil des extensions vous avez collectionné les caractéristiques de soldats de Dieu prestigieux (S.O.G., Néo-jésuites...) comme d'autres les écussons Space Marines, lâchez- vous pour donner à la journée des forces du Bien sa vraie dimension de défilé du 14 juillet.

Dark, grade 2 de Laurent

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	4	4	3	4

TALENTS

Baratin 3, Combat 3 (épées 6), Défense 5, Discrétion 4, Enquête 5, Tir 3 (décharge électrique 5), Mener une affaire jusqu'au bout 5, Appeler son ex-femme 3+

POUVOIRS

Décharge électrique 3, Détection du danger 3, Esquive acrobatique 2, Juste lame 4, Régénération 2, Sens surdéveloppés

COMBAT

27 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/ BF 21/ MS 28

Décharge électrique (66, RU+8, M+6) ou épée longue bénite mineure (66, RU+8, M+8)

ÉQUIPEMENT

Anneau d'obscurité 2, carte de police, manteau noir, portable infatigable, barbe de trois jours, belle gueule de héros ténébreux

Dark est crevé. Ce vieux loup solitaire, aimerait se reposer un peu après une semaine de lutte chargée contre le Mal et pouvoir enfin régler ses problèmes personnels. Mais la cause n'attend pas.

Le cardinal Heisenberg, grade 2 de Walther

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	3	6	4	6

TALENTS

Baratin 7, Défense 2, Tir 2 (armes de poing 3), Savoir occulte 2 (réseau angélique 4), Se tenir au courant des progrès de l'enquête 3, Faire traquer vos PJ jusqu'en Enfer s'il le faut 4

POUVOIRS

Détection du mensonge 3, Exorcisme 5, Téléportation 3, Volonté supra-normale 5

COMBAT

27 PP, 8 PF, BL 5/BG 10/ BF 15/ MS 20

Petit calibre (36, RU+1, M+3)

ÉQUIPEMENT

Robe de cardinal, berline avec chauffeur, réseau d'influence, photo de Jean-Paul II

Heisenberg s'amuse comme un petit fou avec cette chasse au démon. Bien sûr, son importance au sein de l'administration l'empêche de prendre trop de risques, mais il espère bien avoir l'occasion d'achever un démon, ce serait très excitant.

Eva, grade 1 de Joseph

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	4	3	4

TALENTS

Baratin 3, Défense 2, Tir 2 (armes de poing 4), Torture 5+, Hobby (sculpture sur visage) 3

POUVOIRS

Charme 2, Corps électrique, Détection du mensonge 1, Torture 3, Volonté supra-normale 2

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/ BF 18/ MS 24

Petit calibre (46, RU+2, M+3)

ÉQUIPEMENT

Tailleur sombre et élégant, cheveux blonds presque blancs, lunettes carrées

J'AI BEAUCOUP FAIT VOUS

M

mon père, aidez-moi, j'ai vu le Démon !

– Allons, allons, expliquez-vous, mon fils, et soyez rassuré, il ne peut vous atteindre dans la maison du Seigneur.

– Putain, mais vous me croyez alors ?

– Surveillez votre langage, mon fils ! Évidemment que je vous crois :

le Démon existe, c'est écrit dans la Bible. Il est vrai qu'à notre époque, le scientisme, la libre pensée et l'arrogance humaine contribuent à faire douter les sots comme ceux qui se croient intelligents, mais il n'en reste pas moins que le Malin est à l'œuvre comme il le fut dans le jardin d'Eden.

– Dingue ça, 'de Dieu ! Oups... pardon mon père.

– Poursuivez, mais surveillez votre langage. Le Démon disiez-vous ?

– Oui j'ai en effet eu la malchance de voir le Démon à l'œuvre. C'était il y a trois jours, rue de Provence à Paris, j'ai vu trois jeunes qui agressaient un simple Samaritain, vous savez le mari de la Samaritaine.

– Poursuivez mon fils, poursuivez.

– Eh ben, au lieu de se laisser faire, le quidam est devenu tout rouge, a grossi, il lui est poussé des cornes, il a craché du feu et il a éjecté dans un langage... un langage... comment c'était, merde...

– Sulfureux peut être ?

– C'est ça c'est le mot, putain quel con je fais. Oups... désol' mon père.

– Poursuivez mais j'insiste : ressaisissez-vous !

– Ben il les a promptement châtiés, s'est retransformé, et est parti.

– Et vous, pendant ce temps ?

– J'étais planqué dans une grosse poubelle, dans l'allée. J'étais pétrifié de peur et je priais, bien sûr, mon père.

– Bien sûr, mon fils, je comprends. Et ensuite ?

– Ben, il est passé devant ma poubelle en grommelant, il téléphonait avec son portable et il a dit : « Encore des Soldats de Dieu déguisés en voyous. M'attends pas pour le sacrifice à Bifrons, je serais à la bourre, faut que je passe me changer ». Ses mots seront à jamais gravés en moi, mon père.

– Très intéressant mon fils. Ensuite ?

– Ensuite je l'ai suivi discrètement et j'ai pu voir où il habitait en regardant la boîte aux lettres qu'il ouvrait en rentrant dans son immeuble.

– Très rusé mon fils, très malin.

– Ouais, j'assume hein ?

– Allons mon fils, calmez-vous. Et ensuite ?

– Ben c'est tout, j'ai prié trois jours, et me voila. Je vous ai mis le nom sur un bout de papier, voici le mien et mon portable pour être certain que c'est pas une blague. OK ?

– Parfait mon fils, si tous les Français étaient comme vous, De Gaulle serait toujours à Londres. C'est bien mon fils. Je vous félicite. Je vous bénis.

– Merci mon père, ça me fait plaisir. Bon ben salut alors, à la revoyure, si y'a pas empêchure !

UNE BONNE ÉQUIPE DE WINNERS !

L'Enfer n'ayant pas à son service un état souverain possédant des biens immobiliers et industriels à foison, les ressources financières nécessaires à sa bonne marche doivent être trouvées par d'autres moyens. Nisroch fournit une partie importante du trésor de guerre, mais les démons de Mammon ont historiquement la charge de trouver et de gérer l'argent. En France, une dizaine de démons de Mammon se sont incarnés au fil du temps dans de très hauts cadres de la finance internationale, au gré des suicides, overdoses et autres accidents de voiture ou incidents domestiques. Ils mènent une double vie, un peu comme des agents secrets. Ils sont de brillants et efficaces cadres financiers le jour, entièrement dédiés à leur société

CHAPITRE DEUX

Il aime beaucoup ce que vous faites !

bancaire, travaillant à des horaires infernaux, souvent célibataires ou divorcés, enviés par leurs collègues pour leur manque total de scrupules et leur rapacité inhumaine, et des blanchisseurs experts la nuit. Ils se réunissent dans un site secret du centre de Paris appelé le « Siège ». Là, ils brassent des millions d'euros d'argent sale qu'ils placent et déplacent sur des comptes secrets dans des paradis fiscaux. Le Siège parisien n'est qu'un centre parmi des dizaines utilisés par l'Enfer à travers le monde pour amener de l'argent frais. Mammon a la haute main sur cette organisation planétaire, mais travaille de concert avec Nisroch, qui est un des plus grands pourvoyeurs d'argent sale. Nisroch amène l'argent, Mammon le nettoie et le met à disposition des démons à travers le monde, payant leurs « salaires », leurs frais, leurs pots de vin, bref : tout ce qui peut aider l'Enfer à faire avancer ses projets sur Terre.

Les employés du Siège ont, comme tous les bons commerciaux, des objectifs chiffrés à tenir par trimestre, par année etc. et se voient récompenser par la hiérarchie infernale selon leurs résultats. Une très malsaine compétition les oppose, les meilleurs montant plus vite que les plus faibles, comme dans les institutions financières humaines.

Ludovic Laboutade est un de ces démons. Un très bon. Le meilleur, d'après lui-même, ce qui ne veut rien dire, mais jusqu'à présent ses résultats ont toujours été excellents. Il a été meilleur commercial trois années de suite et a par conséquent gagné le familial de fonction, la secrétaire personnelle qui suce et tout et tout. Malheureusement, cette année, la baraka semble l'avoir quitté, et il sait qu'il n'est plus premier. Pire, il pense être parmi les derniers. Or, il ne veut en aucune manière

se voir transformer en familier ou aller travailler chez Carrefour. Poussant un peu plus loin que ses collègues la notion de compétitivité, il décide de pourrir la vie de celui qu'il pense être le premier cette année, et de lui piquer son portefeuille de blanchiment. En additionnant ses chiffres avec ceux de son infortuné collègue, il repassera mathématiquement devant tout le monde. Ce genre de pratique est bien entendu autorisé, l'Enfer étant ce qu'il est. Mais dans le cas présent, il compte franchir la ligne rouge en se faisant aider par Jules de chez Schmidt en face : en clair, des anges, les joueurs. Son but est de dénoncer son rival, Sébastien Maillet, auprès de l'Église catholique, afin que des Anges soient envoyés contre lui. Il compte prévenir Sébastien du danger « en ami » et lui conseiller de prendre le large temporairement, le temps que l'enquête s'essouffle d'elle-même. Il proposera alors de prendre en charge à titre gracieux les actifs occultes de son collègue pendant son absence forcée, et de les lui rendre dès l'alerte passée. En fait, une fois qu'il aura fait main basse sur les activités de Sébastien, il compte indiquer aux anges l'endroit où ce dernier se cachera afin qu'il ne puisse jamais revenir reprendre son poste. Ce plan machiavélique a peu de chances de réussir, car il dépend d'un facteur par trop aléatoire : les anges. Néanmoins, Ludovic est prêt à prendre le risque : tout plutôt que l'humiliation de devoir rendre son familier de fonction et de ne plus être l'employé de l'année. On a son amour-propre, merde.

L'avantage des Jules de chez Schmidt en face, c'est qu'ils ont pignon sur rue. Sébastien engage un arnaqueur aux petits pieds rencontré dans une boîte à la mode et lui demande d'aller dénoncer Sébastien en expliquant



J'AI ME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES !!

qu'il a vu ce dernier foutre une taule à des agresseurs de manière totalement pas normale, tout en poussant des imprécations dans une langue sulfureuse. Un curé l'écoute, remplit un rapport et le transmet. Les informations sur les pouvoirs du démon sont suffisamment crédibles pour qu'une équipe d'anges soit envoyée sur les lieux. Leur but est de déterminer si Sébastien est bien un démon et si c'est le cas, de l'appréhender, lui et ses éventuels complices.

LA ROUTINE, TOUJOURS LA ROUTINE

Le chargé de mission des joueurs les convoque sans urgence pour ce qui semble une enquête de routine. Une dénonciation suffisamment crédible a été enregistrée par un curé « aware » d'une paroisse parisienne. L'ange ne cache pas son manque d'enthousiasme pour l'affaire et s'excuse presque de la confier aux joueurs, mais le règlement reste le règlement. Son discours est assez désabusé mais clair.

Une personne est soupçonnée d'être possédée par le Malin et doit donc être étudiée de près, mais discrètement. Ce genre d'enquête est diligentée environ trois à dix fois par mois en Île de France et ne débouche sur rien dans 99 % des cas, voire parfois sur des affaires de mœurs. Toujours est-il que depuis l'amitié franco-allemande des années 40 les Français ont pris l'habitude de régler anonymement et avec l'occupant leurs petites rancoeurs personnelles. La république poussive mise en place par les fanatiques laïques de la gueuse ayant aboli les camps d'internement et les exécutions sommaires, l'Église reste un des derniers refuges des dénonciations anonymes pour délit de sale gueule. En clair, c'est sans doute une fausse alerte mais il faut prendre cela au sérieux malgré tout, ne serait-ce que pour rassurer le clergé et le populo. Le curé délateur étant « aware » il faut caresser le petit personnel dans le sens du poil, c'est bon pour l'Église. Il confie aux joueurs le nom et l'adresse du dénoncé, Sébastien Maillet, résidant dans le 9^{ème} arrondissement de Paris, ainsi que les coordonnées du délateur, Gilles Magnier, résidant dans le 9^{ème} également. Enfin, il indique le nom du prêtre qui a reçu la dénonciation, le père Patrick Mimpontel, de la paroisse de La Défense. Le chargé de mission conseille vivement d'aller voir le prêtre afin de l'assurer que le clergé catholique a bien pris en compte sa demande et qu'une enquête est en cours. Il tient à ce que le petit personnel se sente écouté.

NOTRE DAME DE PENTECÔTE

Immonde bouse de béton censée être une version réussie et moderne de la maison du Seigneur, cette apologie vibrante du mauvais goût français milite clairement pour le retour de la peine de mort pour les architectes paysagistes. Elle réussit l'exploit de détonner par rapport aux bâtiments pourtant extrêmement laids de la « dalle », ce qui n'est pas peu dire. Le père

Mimpontel y reçoit des cadres en goguette désireux de trouver un sens à leur vie consumériste dans ce temple du capitalisme. Mimpontel, issu d'une famille bourgeoise bien comme il faut, est là pour leur enlever leurs scrupules, occulter le message social du Christ et les encourager à continuer de s'empiffrer de bouffe trop grasse et de gadgets inutiles pendant que l'Afrique meurt à petit feu du SIDA et de la famine. Il sera ravi de voir que le clergé le prend au sérieux et que des « inquisiteurs » ont été envoyés suite à son rapport. Il l'est d'autant plus que le témoignage qu'il a eu, même s'il est convaincu de sa véracité, provient d'un étranger à sa paroisse et même, disons, d'un genre de personne qu'il n'a pas l'habitude de voir et encore moins de recevoir. Gilles Magnier, le délateur, bien que très correctement habillé, n'était manifestement pas à l'aise dans son costume trop grand pour lui et semblait clairement réciter ce qu'on lui avait appris. Malgré la bizarrerie de la situation, le témoignage a été extrêmement clair, les faits sont les suivants. Trois jours avant sa confession, Gilles Magnier, qui se baladait dans le 9^e en revenant du cinéma, a vu plusieurs jeunes gens qui agressaient un honnête Samaritain, rue de Provence. Avant qu'il n'ait pu intervenir, la victime s'est mise à éructer dans une langue sulfureuse, des cornes lui ont poussé et il a craché du feu, tuant un des agresseurs, et faisant fuir les autres. De peur, Gilles s'est caché dans une poubelle. Il a vu le Démon se retransformer, nettoyer ses vêtements et partir tranquillement. Il l'a suivi de loin et l'a vu entrer dans un immeuble. Il a pu apercevoir la boîte aux lettres qu'il a ouverte, et a ainsi appris son nom. Troublé d'avoir assisté à une telle scène, il a passé plusieurs jours à prier avant de trouver la force de venir dénoncer cette abomination. Le père Mimpontel peut décrire Gilles Magnier, un jeune mal fagoté, mal à l'aise dans son costume, parlant avec un accent légèrement bas de gamme et utilisant manifestement un vocabulaire qui n'est habituellement pas le sien. Il a laissé ses coordonnées et un numéro de téléphone portable. Mimpontel l'a appelé le lendemain de la délation afin d'être certain que ce n'était pas un canular. Pour Mimpontel, Magnier est un pauvre hère qui n'a pas eu la chance d'être « bien né » mais qui a trouvé dans la foi un moyen d'agir en homme civilisé et de se sortir d'une condition sociale déplorable. Il a trouvé plutôt touchants les efforts de vocabulaire et de tenue qu'il a faits et n'y voit pas malice. Pour le prêtre, Magnier s'est sans doute fait aider par son entourage pour mettre en forme sa délation, preuve d'une volonté de s'en sortir.

Ce soir dans « Tout est bon dans le cochon » à 23h sur la Une, ne ratez pas le sidérant témoignage de Camille, deux ans, violée par son frère trisomique !

Si les joueurs ont l'idée d'enquêter auprès du commissariat du 9^e ou dans les hôpitaux environnants à propos de l'agression et du cadavre calciné afférent, ils ne trouvent rien, bernique, peau de balle. Pas de témoin, pas de PV d'agression, pas de rumeur, pas de grand brûlé à la morgue, rien. La rue de Provence est assez longue, et les rares endroits relativement discrets où l'on trouve une poubelle de bonne taille et ayant pu être le cadre d'une agression ne présentent aucun signe de quoi que ce soit : ni bitume brûlé, ni poubelle abîmée, ni rien de rien. En clair, il y a carabistouille.

CHAPITRE DEUX

Il aime beaucoup ce que vous faites !

GILLES MAGNIER

À l'adresse indiquée, 17 rue Joubert, il n'y a aucun Magnier, et personne dans le voisinage ne connaît cet individu. Et pour cause : Magnier habite Montreuil, ou plutôt squatte chez une vieille et presque riche employée de banque. Le numéro de portable qu'il a donné au prêtre correspond à un appareil que Laboutade lui a offert pour le plan. Il est tout content de l'utiliser car c'est le dernier modèle à la mode. Si les joueurs appellent, il est assez surpris et a bien du mal à rejouer son personnage de pseudo cadre dévot ayant vu le malin. Pour lui, petite frappe mi-gigolo mi-arnaqueur, tout cela est un canular qu'un bourge fait à un autre bourge, une mauvaise blague, rien de plus. Croyant que les joueurs sont là pour vérifier sa blague, sans doute pour rendre service au curé, il essaie de rendre son discours crédible. Mais n'ayant pas été préparé, il a bien du mal à justifier le fait qu'il n'habite pas à l'adresse qu'il a donnée et à expliquer ce qu'il faisait le soir dans le 9^{ème}. S'il est clairement pris en faute, il raccroche et jette le portable, mort de trouille. Il appelle alors Pamela, la secrétaire de Laboutade, afin de demander des instructions. Celle-ci lui donne rendez-vous dans une station de métro à Montreuil et le tue assez proprement en lui cassant les vertèbres avant de le déposer tranquillement sur les voies, à l'abri des regards, le cou bien installé sur un rail afin de ne laisser aucune trace. Cet événement se produit dans les heures nocturnes suivant le coup de fil des joueurs. Quoi qu'il arrive, Pam jette son téléphone portable sitôt après avoir tué Gilles.

J'AI VU L'ENNEMI INTÉRIEUR ET JE TEMMERDE !!!

Si vos joueurs sont très paranoïaques et adorent les ressorts scénaristiques inspirés de nouvelles technologies comme ceux de « 24 heures » ou de « X Files », ils vont sans doute essayer de repérer le portable de Magnier via les relais GSM. Dans ce cas, et si vous estimez qu'ils en ont les moyens technologiques et/ou juridiques, ils peuvent tomber sur Magnier chez la femme qui l'entretient, ou dans un des nombreux troquets qu'il affectionne tant. Son témoignage est éloquent, et il peut expliquer la mise en scène que lui a demandé Laboutade, bien qu'il ignore son nom. Il a été payé 5000 €, un costume Hugo Boss et un portable de la mort pour son faux témoignage. Il a rencontré Laboutade à La Baraque, un bar-resto-boîte de nuit dans le 11^e, à la recherche de vieilles à tapiner. Laboutade était accompagné d'une bombasse hallucinante qui lui a proposé beaucoup d'argent pour une blague sans conséquence. Il ignore tout de Maillet, du curé, de Laboutade et de Pamela, excepté le peu qu'il en a vu et le numéro de téléphone de portable de Pamela que celle-ci lui a donné au cas où.

LE BONHEUR C'EST SIMPLE COMME UN COUP DE FIL

Si jamais les joueurs appellent Pam sur son portable sans que Gilles Magnier ne l'ait appelée, ils ont la chance de l'entendre répondre. Se doutant de l'identité de ses interlocuteurs, elle cherche à ne pas éveiller leurs soupçons et se fait passer pour

une amie de Gilles, prenant une voix effrayée en demandant bêtement qui ils sont. Elle passe pour beaucoup plus conne qu'elle n'est, refuse de donner son nom, raccroche et jette le portable. Ensuite, elle va voir Magnier et le tue après lui avoir demandé ce qu'il a pu dire aux PJs. Son but est de couper toute possibilité de remonter jusqu'à elle et Laboutade.

LA BARAQUE

Dans ce restaurant branché mais pas trop, le personnel connaît bien Laboutade et ses pourboires princiers. Lui et sa secrétaire sont très renommés, ainsi que Maillet, que tout le monde sait être un ami de Laboutade. Pour le personnel, les deux hommes sont collègues et un peu amis, et travaillent tous les deux dans la finance. Ils sont manifestement en compétition et font un concours de bites permanent à propos de leur salaire, leurs vacances, leurs voitures, leurs poules, etc. Ils n'ont pas les coordonnées de Laboutade, seulement son nom et son prénom, qu'ils ont tous vus sur sa carte « Platine Gold qu'avec on peut tirer 8000 € par heure ». Laboutade ne viendra pas à La Baraque, car il sait que c'est probablement une des pistes que des anges intelligents pourraient remonter.

LA TANIÈRE DU LOUP

La vie de Maillet a changé depuis que Laboutade l'a prévenu qu'il avait été repéré. Ce dernier veut lui faire peur afin qu'il lui confie ses avoirs le temps que l'affaire se tasse, puis le faire tuer avant cette échéance. Maillet est donc surveillé et protégé par trois démons, bien que Laboutade n'ait pas vraiment donné de preuves. Il a en effet lourdement insisté, et surtout grassement payé de sa poche les trois gardes du corps. Maillet ne croit pas vraiment à cette histoire, pas plus qu'Hilaire, leur supérieur dans la hiérarchie de Mammon. Mais d'une part il ne veut pas prendre de risque, et d'autre part, il trouve très amusant que Laboutade paie très cher pour l'aider. Il en profite donc. Laboutade a payé les trois démons pour qu'ils fassent peur aux joueurs, mais surtout pour qu'ils les empêchent de choper Maillet la première fois. Leur mission est d'être extrêmement discrets, de repérer les joueurs dès qu'ils approchent de Maillet, et de les faire fuir. Ils ont tous été très grassement payés et sont suffisamment bas du front pour ne pas poser de questions. Les gardes du corps sont donc subtilement répartis pour veiller en permanence sur Maillet, et ce depuis le jour de la dénonciation de Magnier.

Galgali est le chauffeur top classe de Maillet, rôle qu'il affectionne par-dessus tout. Il passe la journée dans la voiture garée au parking, planqué pour épier d'éventuels anges qui viendraient enquêter sur son client.

Gezuriah est devenue sa secrétaire personnelle qui dort chez lui, l'accompagne partout, répond au téléphone et plus puisque affinités. Maillet l'a présentée à ses collègues comme une sorte de coach personnel qu'il paie sur son salaire, et elle rend jalouses toutes les femmes de sa boîte.

Mordad est la plus subtile. Elle utilise ses talents de maquillage et son pouvoir de métamorphose pour papillonner autour de Maillet sans éveiller l'attention. Son but n'est pas de l'approcher ni de veiller sur lui mais de repérer les anges.

J'AI ME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES !!

Maillet habite rue Lamartine, dans un très beau duplex au dernier étage d'un immeuble Haussmannien donnant directement sur l'église Notre-Dame de Lorette et deux synagogues, et il ne se lasse pas de regarder les humains vaquer à leurs petits cultes serviles et bigots. C'est sa distraction du week-end, et il regrette juste qu'il n'y ait pas une mosquée en vue pour pouvoir aussi se marrer le vendredi. Le duplex est bien protégé mais ce n'est pas Fort Knox : digicode, interphone, concierge et porte blindée, mais c'est tout. Maillet, comme tous ses collègues du Siège, compte avant tout sur la discrétion pour ne pas être choppé par les anges. Il n'a d'ailleurs chez lui rien d'inférial, rien qui permette de faire le rapprochement avec le Siège. Il a bien sûr des dossiers personnels, de la coke, un flingue sans permis et la collection complète des DVD du « Gendarme » de De Funès mais c'est plus pour paraître humain que par plaisir. Ses voisins ne le connaissent bien évidemment pas, comme dans tous les immeubles bourgeois de la capitale. Ils l'ont tous déjà croisé dans l'escalier au moins une fois, ce qui a suffi pour le rendre très impopulaire en raison de sa morgue, de son impolitesse et de son cynisme. Seuls les plus anciens habitants, les Bigler, se souviennent de son ex-femme, celle qui l'a quitté après son accident de Porsche sur l'autoroute de Deauville avec sa maîtresse, en 89. Ils peuvent même confirmer que depuis ce divorce, il n'est plus le même : il a l'air plus épanoui et beaucoup moins aigri mais aussi beaucoup plus méchant.

La concierge, madame Françoise Bolot, lui fait ses courses et son ménage. Elle le déteste mais ne dit rien car il la paie très cher et lui donne de très grosses étrennes. Elle ne se gêne cependant pas pour vomir sur lui, ses pratiques bizarres, ses nombreuses femmes qu'elle croise au petit matin, sortant de chez lui l'œil hagard, sa poudre pas nette sur la table basse du salon etc. Elle a bien entendu un double de ses clés mais ne les donne sous aucun prétexte, sauf si on l'a convaincu qu'il s'agit de la police. Mordad vient voir madame Bolot tous les jours sous les traits d'une bigote de la paroisse d'à côté récemment arrivée dans le quartier. Elles prennent le thé en conspuant la décadence morale, la gauche, la démocratie, les jupes trop courtes, l'avortement et l'arrivée des maghrébins en centre-ville. Mordad en profite pour se renseigner sur toutes les allées et venues et lui a même confié son numéro de portable avec ordre de la prévenir dès que quel qu'un de bizarre pose des questions sur un habitant de l'immeuble. Elle a en effet convaincu madame Bolot que de dangereux promoteurs immobiliers juifs étaient intéressés par son immeuble et voulaient le racheter, ce qui signifierait tôt ou tard son licenciement. Mordad sera donc immédiatement avertie de l'arrivée des anges s'ils entrent dans l'immeuble ou s'ils interrogent qui que ce soit. Mme Bolot n'est pas concierge pour rien. Tous les voisins ont remarqué l'arrivée de deux des démons (Galgil et Gezuriah) depuis quelques jours, mais cela éveille plutôt chez eux de la jalousie que de la surprise. Ils pensent qu'il s'agit d'une nouvelle lubie branchouille du bobo friqué du 6^e.

L'emploi du temps de Maillet est quasiment le même depuis l'arrivée de ses trois gardes du corps. Il varie tout de même en fonction de ses rendez-vous avec des clients et de ses dîners mondains, même si depuis qu'il a Gezuriah pour lui vider la mornifle, il ne drague plus trop en boîte.

6h : lever, gymnastique dans la salle de sport de son loft

7h30 : départ pour le bureau en voiture. Galgalil conduit, Gezuriah fait la secrétaire.

8h : arrivée au bureau, rue de Provence dans le 9^{ème}. Briefing sur la bourse et ses tendances.

De 9h à 17h : la bourse est ouverte, Maillet ne quitte pas la salle des marchés et déjeune d'un sandwich.

17h : réunion de débriefing sur la journée.

18h : départ pour chez lui ou réunion au « Siège ». Sa deuxième journée de travail commence.

22h : fin de sa deuxième journée de travail. Il rentre chez lui ou va dîner dans un endroit branchouille.

Minuit : retour chez lui, baise, suppo, puis dodo.

Le week-end, il passe beaucoup de temps à blanchir l'argent et se rend assez fréquemment au « Siège ». Il va également de temps en temps jouer au golf ou en week-end dans les maisons de campagne de ses collègues courtiers.

LE « SIEGE »

Le « Siège » est un bureau totalement secret dans lequel se réunit la dizaine de démons de Mammon chargés de blanchir de l'argent sur Paris pour procurer des fonds à l'Enfer. Hilaire, leur chef incontesté, y vit et y travaille, ne sortant quasiment jamais si ce n'est pour se rendre dans divers paradis fiscaux rencontrer de riches banquiers. Le Siège est constitué d'une dizaine de locaux techniques, couloirs et autres chaufferies, situés sous les Galeries Lafayette et totalisant une petite centaine de mètres carrés. Ils ont été récupérés par les démons depuis des dizaines d'années et ont été rayés des plans et des cadastres moyennant pot-de-vin aux autorités compétentes. Il y a une quinzaine d'accès différents, via les magasins, le métro, les égouts, le RER, des arrière-cours etc. Les locaux sont sordides, humides, sales et peu pratiques mais les démons s'en foutent complètement : ils ont vécu bien pire. Le moindre mètre carré est occupé par un bureau pourvu de fax, téléphone, imprimante et ordinateur. La politique du « sans papier » est respectée autant que possible afin de ne pas laisser de preuves, et même les ordinateurs gardent peu de traces des transactions. De plus, tout est crypté. L'endroit est paradoxalement peu protégé, car la discrétion est sa principale protection. Il y a tout de même un démon de combat, obtenu de haute lutte par Hilaire sur les budgets de fonctionnement de l'Enfer. Hilaire a prévu des plans d'évacuation et de destruction. Chaque PC est équipé d'une bonbonne d'acide qu'il peut faire exploser grâce à un « panic button » situé sur son bureau. S'il pense que son QG est menacé et a été découvert, il actionne la destruction des ordinateurs et ordonne l'évacuation de tous les démons qui s'enfuient tous par une sortie différente.

ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI... ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE

Dans l'esprit de Laboutade, le plan est le suivant : Les anges se font repérer par les démons, qui évacuent immédiatement Maillet tout en lui montrant formellement que les avertissements de Laboutade étaient justifiés. Ils ont ordre de l'amener au « Siège » et de le prévenir immédiatement. Laboutade se rend

CHAPITRE DEUX

J'aime beaucoup ce que vous faites !

également au Siège. Il explique clairement à Hilaire et Maillet qu'il avait raison, que son mystérieux informateur chez les anges était bien renseigné, et que Maillet doit faire profil bas le temps que l'affaire se tasse. Il propose de s'occuper tranquillement des affaires de Maillet, à la fois pour lui rendre service et en rétribution de ses gardes du corps et de son avertissement. Son plan a plus de chances de réussir si les démons ont un peu cartonné les anges et que ceux-ci ont distinctement montré en se défendant qu'ils étaient des anges, des vrais. À moins d'un ratage énorme, il obtient gain de cause sur les deux tableaux et propose que ses gardes du corps continuent de veiller sur Maillet. Il annonce même que ces derniers ont déjà trouvé une planque tout à fait honorable. Leur chef oblige Maillet à obéir, et ce dernier se fait au passage copieusement engueuler pour s'être fait repérer, mettant ainsi en péril toute l'organisation. Il voit déjà ses chiffres du mois dégringoler en même temps que la tête du patron de la salle des marchés de sa société, mais il n'a pas le choix. Il doit se terrer pour mieux rebondir. Maillet accepte et part avec les gardes du corps dans la planque préconisée par Laboutade. Il ne reste plus à ce dernier qu'à indiquer au père Mimpontel le repaire du démon du 9^e. Si Magnier n'est pas mort, c'est lui qui s'y colle, affirmant qu'il a suivi le démon en voiture et qu'il l'a vu se cacher dans un magasin d'antiquités chinoises du 11^e, le « comptoir de la Main d'Or ». Cette fois-ci, Pamela l'attend à la sortie et le tue discrètement dans un local technique sous la dalle de la Défense puis le met à la poubelle. Si Magnier n'est plus de ce monde, c'est Pamela qui s'y colle et va voir le père Mimpontel, expliquant qu'elle est une amie de Magnier, qu'elle sait qu'il était bouleversé par une découverte affreuse, à tel point qu'il s'est suicidé. Il a tout de même eu le temps de lui indiquer l'endroit où se terrait le démon. S'il est mort beaucoup trop tôt dans le scénario, elle invente une autre histoire : l'important, c'est que celle-ci reste relativement crédible.

UN MONDE PARFAIT

Bien entendu, le plan de Laboutade est relativement hypothétique mais peut fonctionner pour peu que les joueurs soient peu prudents. La partie la plus délicate est la confrontation entre les anges et les gardes du corps. Essayez de vous arranger sans tricher pour que Maillet puisse s'enfuir avec au moins un démon lors de la première rencontre, et qu'il ait le temps d'assister à quelques beaux pouvoirs angéliques durant le combat. Bien maîtrisé, il est tout à fait probable que les joueurs ne se rendent compte de rien, y compris lorsqu'ils apprennent du père Mimpontel la localisation de la nouvelle planque. Après tout, malgré toutes les bizarreries de l'affaire, le tuyau était véridique et Maillet est bien un démon, donc pourquoi ne pas continuer ?



SABLO5

J'AIME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES !!

LE COMPTOIR, DE LA MAIN D'OR

Situé dans un ancien atelier d'ameublement près de Bastille, le comptoir occupe les trois niveaux de ce vieux bâtiment assez peu défendable mais il est vraiment discret et situé au fond d'une impasse très calme. Les deux premiers niveaux sont ouverts au public et comprennent le magasin et le « showroom ». Le dernier niveau, l'entrepôt, a été gentiment prêté par le propriétaire qui fait du trafic d'héroïne pour Laboutade. Maillet et ses trois gardes du corps y vivent dans une promiscuité qui leur tape sur les nerfs, mais qui ne devrait pas trop se prolonger si les joueurs font bien leur boulot.



CONCLUSION

Si jamais les PJ ratent le scénario et se conforment bêtement au plan de Laboutade, ils auront officiellement brillamment réussi leur mission. En effet, envoyés pour enquêter sur l'existence probable d'un démon, ils en repèrent quatre et les tuent. En revanche, s'ils assurent réellement et ne se laissent pas mener en bateau, ils devraient pouvoir appréhender Laboutade en plus, voire démanteler le Siège. Cela constituerait une réussite absolument magistrale et un sérieux coup de pouce à leur carrière.

Barakiel alias Ludovic Laboutade 36 ans, 173 cm, 77 kilos, brun aux yeux marrons. Démon de Mammon de grade 1

Actuaire à la Scor

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
2	3	2	3	3	4

TALENTS

Métier (finance) 4, Discussion 4, Baratin 4, Intimidation 5, Défense 3, Séduction 4, Informatique 2, Aisance Sociale 2

POUVOIRS

Corruption 3, Charme 2, Détection du mensonge 2

COMBAT

7 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

« J'aime beaucoup ce que vous faites, sincèrement ! »

Marié, trois enfants, une femme bigote et stupide, Barakiel n'a vraiment pas eu de chance en s'incarnant dans Laboutade après l'overdose de coke de ce dernier. Très joueur, il a relevé le défi, et plutôt que de divorcer, voire de faire tuer sa famille comme le font la plupart de ses collègues, il s'amuse à pervertir au jour le jour ses chères têtes blondes et à pousser lentement mais sûrement sa femme vers la dépression. Dans le travail comme dans sa vie privée, il est affable, sympathique, aimable, et toujours prêt à rendre service pour mieux entuber les gens. Son truc à lui, c'est le refus complet du conflit. Il met un point d'honneur à ne jamais s'engueuler avec qui que ce soit. Il passe donc aisément pour un bon con, ce qui sert parfaitement ses intérêts.

Bethor alias Pamela Latouffe 21 ans, 178 cm, 53 kilos, blonde aux yeux verts. Familier

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
4+	3	4+	2+	3	2

TALENTS

Métier (secrétariat) 4, Défense 3, Corps à corps 4, Tir 3 (armes de poing 4), Enquête 3, Intimidation 3, Discussion 4, Baratin 4, Séduction 3, Kama-sutra 3, Aisance sociale 4

POUVOIRS

Charme 1, Membre exotique (cros)

COMBAT

4 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

« Un whisky avant votre pipe, maître ? »

Familier ayant pris l'apparence d'une bombasse à gros seins, Bethor s'amuse comme un petit fou. Son air ingénu renforce son côté « blonde » et lui permet de passer pour plus connue qu'il n'est, à défaut de passer inaperçu.

Chaldkydri alias Sébastien Maillet 29 ans, 177 cm, 81 kilos, blond décoloré aux yeux bleus. Démon de Mammon de grade 1

Courtier chez BNP Paribas

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Foi
3	3+	3	2+	4+	3

TALENTS

Métier (finance) 4, Intimidation 3, Discussion 3, Aérobic 2, Danse 3, Défense 3, Corps à corps 3, Conduite 2, Informatique 2, Kama-sutra 3, Aisance sociale 3

POUVOIRS

Corruption 2, Charme 1, Vitesse 1

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

« Les pauvres ont des goûts simples tu sais. J'en connais qui n'ont même pas de lecteur DVD. »

Trader surexcité comblant la vacuité de sa vie par la suractivité, Chaldkydri n'a que peu changé le caractère du personnage dans lequel il s'est incarné. Il n'a pas eu besoin de divorcer : sa maîtresse étant morte dans l'accident de voiture qui lui a coûté la vie, sa femme a prié les devants. Immonde, abject, arrogant, égocentrique, narcissique et imbu de lui-même, Maillet pue le nouveau riche, l'intelligence de yuppie et l'inculture crasse. Chaldkydri se fout de ce rôle car pour lui seul importe son travail au Siège. Ce qu'il fait dans la journée n'est qu'un détail.

Gilles Magnier. 28 ans, 168 cm, 82 kilos, brun aux yeux marrons. Truand aux petits pieds

Fo	Ag	Pc	Vo	Pr	Ch
2	2	1	1+	3	1

TALENTS

Séduction 3, Baratin 2, Loto 3, PMU 3, Tenir le comptoir avec le coude droit 2, Défense 2, Kama-sutra 2

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

CHAPITRE DEUX

«*Beaucoup ce que vous faites !*»

«Comment ça, pas bien ces capotes ? Mais je te dis qu'elles viennent d'une super pharmacie ! Putain, j'en ai vingt caisses, tu veux pas m'en prendre rien qu'une boîte ? Allez, sois sympa !»
Éminemment fainéant et plutôt bel homme, Magnier s'est assez vite converti dans le noble métier de gigolo. Il erre de vieille poule en quadra stressée rêvant du Prince Charmant, usant les patiences et vidant les comptes en banque. Recherché pour escroquerie, il a toujours sur lui plusieurs faux papiers afin d'éviter les problèmes. Son égoïsme et son manque de scrupules lui permettent d'occulter le mal qu'il cause à des femmes sensibles dont il abuse sans vergogne. Pour lui, toute l'affaire Maillet est un canular, et il n'en réalise absolument pas les implications.

Black Mimpontel 42 ans, 169 cm, 81 kilos, châtain aux yeux marrons. Prêtre de la paroisse de Notre-Dame de Pentecôte

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	1+	2	2+	2+	2

TALENTS

Métier (prêtre catholique) 2, Savoir occulte 1 (Grand Jeu 2), Discussion 2, Métier (gestion) 2

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

«Laissez les SDF à leur misère mon fils, c'est au Seigneur de s'en occuper, pas à vous.»
Cet vieil homme ayant relevé le défi de venir évangéliser la Défense, il rencontre grâce aux horaires adaptés de ses messes, à la vacuité de ses prêches et à ses ateliers de réflexion sur le capitalisme dans l'évangile un succès certain auprès des cadres vaguement croyants du parvis, trop contents d'être confortés par l'Église dans leurs pratiques amonales et mercantiles. Il est même en train de transformer sa congrégation en une sorte de réseau de connaissances du milieu des affaires. «Aware» mais pas trop, il est très intéressé par l'affaire Maillet et croit dur comme fer que ce dernier est un démon. Il fera tout pour que les PJ prennent l'affaire au sérieux.

Erzadi alias Laurent Hilaire 53 ans, 167 cm, 80 kilos, châtain aux yeux marrons. Démon de Mammon de grade 2
Chef des services «fiscaux» Infernaux pour la France et le Benelux.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4+	5	5	4

TALENTS

Métier (gestion) 6, Métier (management à la dure) 5, Torture 5, Discussion 3, Baratin 4, Intimidation 5, Savoir d'espion 5, Défense 4, Discrétion 5, Informatique 4, Langues (anglais) 4

POUVOIRS

Corruption 4, Champ de force 2, Vitesse 1, Détection des ennemis 2, Détection du danger 2

COMBAT

17 PP, 8 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

«Attends mec, tu me challenges sur mon P&L alors que tu te commites même pas sur le tien. Et ton EBITBA, tu l'as vu ton EBITBA ? Fais ta Gross Margin et après tu pourras me challenger, RMiste !»
Clone de Joe Pesci version capitaliste, Hilaire règne en tyran hystérique sur le Siège. Dépourvu de scrupules, de principes et de morale comme seul un Démon peut l'être, il n'a qu'un seul but : améliorer les chiffres de son organisation. Il met une pression littéralement

inhumaine sur ses ouailles et ne laisse passer aucune occasion de faire du fric. Pour lui, l'affaire Maillet est une gêne qui risque de lui faire perdre des sous, ce à quoi il ne peut se résoudre. C'est la raison principale qui le pousse à obliger Maillet à accepter de confier son portefeuille à Laboutade.

Galgali alias Pierre Termet 42 ans, 182 cm, 59 kilos, châtain aux yeux marrons. Démon de Baal de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	3	2	1	2

TALENTS

Combat 3 (garrot 4+), Corps à corps 4, Défense 4, Discrétion 3, Aisance sociale 4, Rester propre et classe 3, Avoir l'air de Lord Sinclair 3, Enquête 3, Tir 3 (armes d'épaule 4), Athlétisme 4, Intimidation 3, Savoir militaire (embuscade 3)

POUVOIRS

Art de combat 2, Forme de combat 1, Vitesse 1, Membre blindé 1

COMBAT

4 PP, 6 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

«Oui monsieur, c'est moi qui viens de vous faire ce que l'on appelle vulgairement une queue de poisson. Si je l'ai fait, c'est parce que vous avez clairement conduit de manière irresponsable et que la seule solution qui m'était offerte pour m'en sortir sans accident était de procéder de la sorte, ce qui, au passage, me désoblige fortement et va me contraindre à me calmer en vous mettant la tête contre la calandre de votre véhicule, au risque d'abîmer ledit véhicule ! Croyez bien qu'en venir à ces extrémités ne me procure qu'un plaisir très relatif.»
Grand, maigre, émacié, Galgali se veut classe. Il déteste la vulgarité de la plupart de ses collègues et voit le meurtre et la guerre comme un art. Il n'a cependant ni code d'honneur ni pitié, juste un goût certain pour le style, le panache et la mise en scène. C'est d'ailleurs pour cela qu'il fait équipe avec Gezuriah et Mordad, car elles agissent subtilement. Comme il les aime.

Gezuriah alias Valérie Oukil 27 ans, 174 cm, 48 kilos, brune aux yeux noirs. Démon de Valefor de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	4+	4+	3	3+	3

TALENTS

Discussion 4, Baratin 2, Métier (secrétariat) 4, Défense 3, Corps à corps 3, Discrétion 3, Culture générale 3 (vie à Paris 4), Aisance sociale 4

POUVOIRS

Déguisement superficiel 2, Ouverture 1, Obscurité 1, Charme 2

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

«Monsieur Maillet est occupé, à qui ai-je l'honneur ?»
Gezuriah n'aime rien tant que surprendre les gens. Sorte d'escort-girl de l'Enfer, elle accompagne des démons lors de réunions très importantes ou devient garde du corps rapprochée lors de missions plus ou moins longues. Dans le cas présent, elle joue le coach privé de Maillet, ce qui lui va assez bien. Très cultivée, elle sait se comporter en société et mettre son client en valeur.

J'AI ME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES !!

Mordad alias Véronique Houillière le Clouerec

53 ans, 165 cm, 61 kilos, blonde aux yeux marrons. Démon de Baal de grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4+	2+	2+	2

TALENTS

Déguisement 4, Baratin 5, Discussion 2, Savoir militaire 2 (infiltration 4), Discrétion 3, Défense 4, Corps à corps 3, Combat 2 (stylet 4), Aisance sociale 3, Intimidation 2, Pickpocket 3, Enquête 2, Fouille 2

POUVOIRS

Art de combat 2, Polymorphie 3, Invisibilité 1

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

« Eh sac à merde, c'est moi que t'as traité de vieille conne ? Tu veux que je te fasse bouffer ton scooter, sale pédé ? Allez casse-toi, ta mère suce des bites en Enfer ! Comment je le sais ? Parce qu'elle suce mal ! » Véritable caméléon urbain, Mordad est capable de se fondre dans tous les environnements et de sympathiser avec tout le monde. Ses talents pour le déguisement et la comédie sont spectaculaires et lui évitent en général d'avoir recours au talent de polymorphie. Dans la mission actuelle, elle joue au satellite, orbitant sous diverses identités dans l'entourage de Maillet. Elle est entre autre la bigote qui cuisine la concierge, une nouvelle stagiaire à l'accueil de la BNP et un petit vieux qui sort son chien tous les soirs.

Pascal Defer 45 ans, 177 cm, 68 kilos, brun aux yeux marrons, propriétaire du Comptoir de la Main d'Or

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	2+	2+	1

TALENTS

Culture générale 2 (histoire de la Chine 3), Métier (antiquaire) 2, Discussion 2, Métier (trafic de drogue) 2

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Ce superbe écritoire du 18^e nous vient de la province de Shanghai. C'est une pièce absolument sublime et vous avez du goût. » Pascal Defer est un homme de goût, expert en antiquités chinoises et amoureux de ce beau pays. Il y passe plusieurs mois par an afin de trouver la matière première de son commerce. Ayant eu de grosses difficultés financières il y a quelques années, il a emprunté de l'argent à Laboutade, qui l'oblige depuis à faire passer de l'héroïne dans ses meubles.

Françoise Bolot 57 ans, 159 cm, 72 kilos, cheveux blancs, yeux marrons. Concierge de niveau 12

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	1+	3+	1+	1+	1

TALENTS

Métier (concierge) 2, Baratin 3, Discussion 1, Parler pour ne rien dire 2, Fouiller 2, Enquête 2, Faire courir des rumeurs 2.

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

« Ah ben ça, pour sûr madame Musquin, pierre qui roule n'amasse pas mousse. »

Mesquine et réactionnaire, Françoise Bolot est une harpie urbaine, un cerbère parisien. Elle règne en maître sur son immeuble, épient les gens, répandant rumeurs et ragots. Méchante et veule, elle devient étonnamment sympathique aux alentours de Noël afin d'avoir les plus grosses étrennes.

Uwula Démon de combat de Baal

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	2	1+	1	2

TALENTS

Métier (bricolage) 3, Combat 3 (armes à deux mains 5), Défense 5, Discrétion 1, Faire le café 2, Réparer l'imprimante 2, Répondre au téléphone 3

POUVOIRS

Armure corporelle 3, Forme de combat 4, Art de combat 2, Apparence horripilante 1

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

« J'veis t'arracher la tête et te chier dans le cou. » Démon de combat passant sa vie au Siège, il s'étiole comme un militaire américain en temps de paix. Détestant l'inaction, il rend de menus services, s'occupant du café, des photocopies et des petites réparations. Il a d'ailleurs sa clé à molette de chantier en permanence autour de la ceinture, au cas où. La moindre alerte le mettra en transe. Ses ordres sont de couvrir la fuite de ses collègues et de s'assurer que rien ne tombera aux mains des anges, et ce au péril de sa vie. Il exécutera les ordres à la lettre.

neveux
au 12

Ch

1

ir ne rien

masse pas

baine, un
épiant les
e devient
ir les plus

Foi

2

défense 5,
ondre au

ombat 2,

un mili-
rend de
es petites
manence
en transe.
surer que
Il exécu-

ÇA COMPOTE

DANS LA COMPOTE

— *En peux plus de cette pub, Kevin, arrête de chanter ce refrain idiot !*
— *(une voix d'enfant qui chante à tue-tête) As-tu goûté cèèèteu compoteu, la compot' c'est vraiment fameeeeeux... Je vais t'faire aimer la compoteu, la compoteu des gens heureeeeeux...'*

— *Kevin, ça suffit maintenant ! J'ai compris, je vais t'en acheter, de la compote, voilà ! Tu es content ?*

— *Oh oui maman, mais achète bien de la compote des gens heureux, hein ? Pas une autre, hein ? Parce que moi c'est celle-là que je veux, hein, maman, tu sais, à l'école, ben les autres ils disent que y a que celle-là qui est super et puis en plus hé ben... »*

C'est une histoire de compote. LA compote Poterne n'est pas comme les autres, puisqu'elle rend heureux les gens qui en mangent. En tout cas, c'est ce que dit la pub. Mais apparemment, ça marche en vrai. Du coup, elle se vend d'enfer... (haha) et il y a eu un vrai rush dans les supermarchés. Au départ petite structure familiale, Poterne s'est transformé en une entreprise florissante et se développe à vue d'œil, adaptant tant bien que mal ses moyens de production pour faire face à une demande toujours croissante. Les rumeurs évoquent l'existence d'un ingrédient secret qui participerait pour beaucoup à l'aspect bienfaisant de la recette, et qui ne serait pas évi- dent à obtenir en grande quantité.

Ceux qui tiennent les rênes de l'entreprise sont heu- reux, bien sûr. Ceux qui mangent de la compote aussi. Pourtant, cette fameuse compote ne ravit pas tout le monde. L'administration démoniaque est un brin énervée par c't'histoire. Premièrement, la pub est insupportable. Ces sourires béats pleins de compote, et ce refrain à la noix, non, ce n'est pas possible, il faut que ça cesse. Mais il y a pire. Tous ces imbéciles qui se gavent de compote, ils sont heureux. Bon. Ça, déjà, ça a de quoi énerver tout démon qui se respecte. Mais en plus, les gens, plus ils sont heureux, meilleurs ils sont, les uns envers les autres. Ils pardonnent, ils s'entraident, ils relativisent leurs soucis et deviennent tout gentils... Aaaaaaargh ! Quelle horreur, toute cette harmonie ! Ça dégouline, ça colle partout, beurk ! Il faut intervenir, et vite !



EL DÉBUTO DEL SCÉNAR

Les PJ reçoivent une convocation par la poste. Une bête enveloppe rose, ornée d'un dessin de lapin, contient un texte qui les invite à se rendre dans les plus brefs délais à *La maison du Lapin*, une animalerie du quartier. Là, ils trouvent un magasin tout ce qu'il y a de plus normal. La vendeuse n'est au courant de rien, n'est pas *aware* et se contente de vaquer tranquillement à ses occupations. Par contre, alors qu'ils errent entre les cages, les personnages entendent une petite voix. C'est un lapin qui les appelle, un tout petit lapin noir et blanc. Il leur explique la mission, en démoniaque s'il le faut : saboter défensivement la production de compote Poterne. D'après ses renseignements, seules trois personnes connaissent la recette de l'ingrédient secret. Deux d'entre elles, Gérard Manvussat et Jean Évudotre, seront éliminées par d'autres équipes. Les PJ seront chargés de la troisième : Henry Potier. Ils doivent également détruire ou récupérer toute trace écrite de la recette, tout en restant discrets bien sûr.

Le lapin peut donner aux personnages la description d'Henry et son adresse.

ÇA COMPOSITE DANS LA COMPOTE

Il les prévient qu'il est possible que la compote Poterne soit une opération angélique, ou du moins protégée par des anges, et qu'ils doivent donc être sur leurs gardes.

LA SUITE EN QUELQUES MOTS

C'est vraiment pas de chance pour les PJ : partout où ils vont chercher Henry, ils vont trouver quelqu'un d'autre. Ils vont passer leur temps à croire s'en approcher de très près, pour aller de déception en déception. Bête concours de circonstances, pis c'est la faute à pas de bol, quoi. Ou à l'auteur de ce scénario. Ou au MJ, tiens. De toute façon, c'est toujours sa faute, au MJ. Enfin bon, qu'on se rassure : les PJ ont tout de même une chance de retrouver Henry, et aussi de semer la bizouille derrière eux, ce qui est toujours agréable pour un démon. En revanche, ce scénario, s'il est simple à faire jouer, est aussi linéaire : les PJ vont devoir exploiter chaque témoin, chaque piste à fond pour parvenir à retrouver le roi de la compote.

Henry Potier, d'ailleurs, ne se cache pas ; simplement il a eu un week-end un peu agité, après quoi il est parti vendre en douce la recette de sa compote à la concurrence. Objectif : ben, classique, s'en mettre plein les fouilles ! Comme il est à peu près le seul au courant de ses projets à court terme, les PJ vont devoir aller d'indice en indice pour remonter sa piste. Ils parviendront peut-être à l'arrêter avant qu'il ne cède sa recette, et peut-être pas. Dans tous les cas il leur faudra affronter une résistance musclée et angélique : la concurrence qui propose à Henry Potier des mille et des cent en échange de sa compote est noyauté par les forces du Bien. Allez, zou, c'est parti !

UNE BIO D'HENRY POTIER

Henry Potier a quarante-deux ans. Son papa était prof de chimie et sa maman faisait des travaux de couture à la maison. Dernier-né d'une famille de trois enfants, il a grandi tranquillement, passionné par la chimie de papa. Son plus grand plaisir était de l'accompagner au lycée et de l'observer préparer ses séances de TP. Surtout les TP de chimie. Élève correct mais loin d'être exceptionnel, Henry est titulaire d'un BTS dans le domaine de la vente. Il a exercé pas mal de boulots différents avant de décider de voler de ses propres ailes, avec quelques-uns de ses copains du foot. Lorsqu'ils lui ont proposé de prendre part à leur projet de création d'entreprise, Henry a vu là l'occasion de sa vie : enfin il allait accomplir de grandes choses, créer un produit révolutionnaire que tout le monde s'arracherait. Ses potes n'en attendaient pas tant : en fait, ils comptaient surtout sur ses petites économies pour monter la boîte. Mais un midi, tout bascula. Ils étaient réunis chez Henry,

et discutaient de l'aspect pratique de la naissance de leur future entreprise. Et puis aussi du secteur dans lequel ils allaient s'engager : des chaussettes, ça c'est un secteur d'avenir ! Non, des cacahuètes light, ça c'est novateur ! Mais non enfin, c'est n'importe quoi, faut monter une boîte de dépannage informatique, on ira expliquer aux pépés et aux mémés qu'il faut brancher le PC avant de l'allumer... Etc.

La bande de plus ou moins jeunes cadres plus ou moins dynamiques n'avancait pas. Quand Henry, histoire de détendre l'atmosphère, amena de la compote. Il n'y avait plus que ça, dans le genre dessert, dans le placard. En ouvrant la boîte de conserve, il dérapa et en renversa une partie sur le plan de travail. Le même où il avait fait deux ou trois expériences de chimie amusante avec son paternel la veille. Il se mit en devoir de racler la compote rebelle, parce que quand même, faut pas gâcher. Puis l'amena aux copains.

Et là, miracle. Tout le monde adora la compote. « Alors, là, Henry, c'est la meilleure compote que j'ai mangée de toute ma vie ! » « Mais dis-donc, Henry, tu as mis quoi dans ta compote ? Elle est divine ! » « Heu... Y en a plus, là, il t'en reste ? » Tous s'accordèrent sur l'aspect révolutionnaire de la compote. Et puis aussi sur la gentillesse d'Henry, sur son intérieur si coquet, sur son costume vraiment bien coupé... Henry ne savait pas trop ce qui se passait mais il sauta sur l'occasion : et si on produisait de la compote ?

Et zou... C'était parti pour la compote des gens heureux. Henry attendit tout de même trois jours avant d'expliquer aux autres pourquoi elle avait ce goût si particulier et si fortuitement exquis. Mais comme au bout de trois jours personne n'était mort, ni couvert de pustules ni même un tant soit peu malade, Henry se résolut à dire la vérité à ses camarades. Puis s'attela à la fabrication d'autres échantillons de compote miracle. Et il se hasarda même à en goûter.

Les autres lui en tinrent rigueur un moment, mais la perspective de gros profits leur fit vite oublier qu'ils auraient pu être gravement intoxiqués.

LES HISTOIRES DE COEUR D'HENRY

Henry est marié avec Anne-Sophie, épouse bienveillante et assez effacée. Il est plutôt volage, mais prend garde que sa femme ne soit pas au courant de ses aventures, somme toute futiles et sans grand intérêt (qu'il se dit, le monsieur). Enfin tout de même, avec Élisabeth c'est différent. Élisabeth, ç'aurait pu être la femme de sa vie s'il l'avait rencontrée avant, au moins avant de rencontrer Anne-Sophie. Élisabeth est mariée et, dit-elle, malheureuse dans son couple : son mari est indifférent depuis trop longtemps déjà. Mais elle ne compte pas le quitter pour autant, et c'est aussi pour ça que ça marche si bien avec Henry : ces deux-là se sont bien compris... Pourquoi divorcer, perdre une considérable somme d'argent, briser leur situation actuelle et devoir rebâtir, lorsqu'on peut rafistoler tout ça avec un peu d'organisation et de bonne volonté ?

CHAPITRE TROIS

Ça compte dans la compte

Henry emmène souvent Élisabeth en voyage avec lui, dès que c'est techniquement possible. Ils se voient régulièrement, souvent à l'hôtel, parfois chez l'un ou chez l'autre lorsqu'ils sont sûrs de ne pas risquer de se retrouver nez à nez avec un conjoint légitime. Et ils ne parlent pas que philosophie... Assez peu, même.

L'aventure de Potier avec Élisabeth a beau être sérieuse, elle ne l'empêche pas d'aller voir ailleurs de façon spontanée et sans lendemain. « Le sexe et l'amour n'ont rien à voir », il dit le monsieur... Ben tiens...

LA SCENE DU FUTUR CRIME

Les PJ vont sûrement commencer par chercher Henry chez lui ou à son boulot. Chez lui, ils ne trouveront personne : sa femme est partie faire une tournée de réunions *Boîtes-en-plastique*® et les gamins, en vacances, sont pour l'un en colo à la montagne, pour l'autre en Bretagne chez une copine de classe. Chou blanc de ce côté, donc, pour l'instant. Lorsqu'ils rencontreront sa femme, elle leur apprendra qu'Henry est parti pour quelques jours assister à un colloque à Strasbourg, au sujet des quotas européens de pommes. C'était un collègue, Dutilleul, qui devait y aller, mais il a eu un empêchement aussi subit qu'impérieux, alors Henry s'est dévoué pour y aller à sa place (d'autant qu'il avait une intervention très importante à y faire, pour l'avenir de son entreprise et pour sa propre carrière).

À son boulot, on n'a aucune nouvelle d'Henry. Il avait prévenu qu'il ne serait pas là durant quelques jours, voilà tout. Son absence n'inquiète pas plus que ça puisqu'elle était prévue. Et puis Henry est un homme raisonnable et à qui il n'arrive jamais rien, alors pourquoi s'inquiéter ?

Si les PJ pensent à demander des nouvelles de Dutilleul, on leur répondra qu'il est parti en colloque à Strasbourg pour le week-end. Il n'est pas joignable pendant la journée sur son portable car il l'éteint pendant les conférences. Le soir, il va au resto avec ses potes qui aiment les pommes, alors ce n'est pas évident non plus d'arriver à le joindre. La nuit, à la rigueur. Mais là, il risque de ne pas être jouasse.



ÇA COMPLÔTE DANS LA COMPOSITE

SCÈNE NUMÉRO DEUXIÈME

Les PJ se retrouvent donc devant une impasse. Ils vont devoir improviser. C'est du côté de la voiture de Potier qu'ils trouveront une piste. Ils peuvent remarquer, sur le parking de l'entreprise, la place libre réservée au nom de Potier, avec le numéro d'immatriculation de sa voiture, et chercher de ce côté. Des contacts au sein de la police, la lecture d'un journal du coin, un reportage de France 3 ou un gros coup de bol (ils partent interroger un proche de Potier et passent non loin du véhicule ...) leur apprendront que la voiture de Potier gît dans un champ, abandonnée au beau milieu de la campagne. D'ailleurs, ça pourrait même faire un sujet de journal télévisé d'une grande chaîne : les chefs de rédaction ont tellement de talent pour choisir des sujets pertinents qui ne parlent surtout pas de ce qui est important... Après, les gens risqueraient de réfléchir, et, qui sait, ils pourraient exprimer leur mécontentement de se faire melonner en permanence. Ou même, ils pourraient aller voter, de dépit... Ouahou ! Ils peuvent aussi, s'ils ont accès à des moyens technologiques suffisamment sophistiqués, repérer la voiture grâce au GPS intégré à l'antivol ou à une autre méthode *technobabble* du même genre.

Enfin bref. En examinant la voiture, les PJ vont avoir matière à s'inquiéter (enfin, s'inquiéter est un terme inapproprié pour des gens qui veulent tuer Potier, mais bon) : la voiture est cabossée, inutilisable et maculée de traces de sang à l'avant, côté conducteur. Les traces semblent être assez récentes. Si jamais vos PJ semblent se contenter de ces maigres indices pour en conclure qu'ils ont mené leur mission à bien, faites-leur tomber la hiérarchie dessus, non mais sans blague ! À part ces traces de sang, les PJ ne trouvent rien qui fasse avancer le schmilblick.

La voiture est située dans un champ, en pleine campagne. Aux alentours, rien qu'une ferme, que l'on aperçoit au loin. Des traces de passage, et, par endroits, de sang, partent de la portière du conducteur. Elles semblent indiquer que le conducteur du véhicule est parti en direction de la ferme. Les traces de sang se raréfient et sont de plus en plus difficiles à repérer (car elles sont moins abondantes), mais la piste mène clairement à la seule habitation à la ronde.

Si la police est déjà passée par là, elle n'a rien trouvé. Le sang est en cours d'analyse et les habitants de la ferme n'ont rien vu, rien entendu, et pourtant ils ne sont pas corses.

LA FERME, SANS CÉLÉBRITÉS DEDANS

À la ferme, il y a un vieux cheval, des moutons, des poules et des oies. Et puis des fermiers, aussi. Un couple robuste et rougeaud, dans les cinquante ans qui en paraissent quinze de plus à force d'être tout le temps dehors. Ils cultivent un

immense potager et font quelques marchés pour vendre le fruit de leur dur labeur. Au choix du MJ et selon ceux des PJ, ils ont ou non été interrogés par la police. Si c'est le cas, ils verront d'un mauvais œil les PJ venir les interroger à leur tour. Dans le cas contraire aussi, d'ailleurs. Y z'ont-t-y pas mieux à faire, les gens de la police, que d'venir embêter les zonnêtes paysans, avec toute la racaille qu'y a maintenant dans les villes, franchement ? Eh ben non, faut croire.

Ils ne sont pas chauds pour coopérer, nos Français profonds. De toute façon, ils n'ont rien vu, ah oui, tiens, René, tu l'avais remarquée, toi c'te voiture dans l'champ ? Ils font tout pour virer les PJ et retourner à leurs cultures, et les PJ peuvent remarquer leur empressement. En farfouillant aux alentours, ils peuvent trouver d'autres traces de sang ou de passage (l'individu a dû ramper ou être traîné jusque dans la ferme) qui accrédite l'hypothèse qui veut que l'accidenté se soit réfugié là.

Aux PJ de se débrouiller, soit pour se faire tout de même inviter dans la bâtisse par les fermiers (un duel à la liqueur d'oignon, ça vous dit ?) soit pour fureter discrètement. À l'intérieur, il y a Lou Zeur. Lou, c'est l'accidenté. Il est blessé mais on lui a prodigué des soins et il se repose. Mais évidemment, Lou, ce n'est pas Henry Potier. Ben non, sinon on l'aurait appelé Henry, pas Lou. Il a volé la voiture à Rambouillet, rue Victor Huguenot. Il est parti en balade avec, et là, tout près, il s'est emplafonné, cet imbécile. Et méchamment, en plus. Il devait être distrait, à passer si près de la ferme de Papa et Maman dans une voiture volée, et paf. Du coup il s'est traîné jusque chez ses vieux, il a avoué ses méfaits, et gît depuis lors en attendant d'être puni, que Maman lui amène sa soupe de navets et que Papa veuille bien lui reparler, après tout c'est pas si grave de voler une voiture et puis faut bien que jeunesse se passe, même à près de trente ans, c'est pas l'âge biologique qui compte, c'est l'état d'esprit.

Ses parents en ont certes gravement ras-le-bol de ses pitreries d'enfant attardé, mais c'est leur fils, unique en plus, alors maman le soutient en lui disant qu'un beau jour on reconnaîtra ses talents, c'est sûr (lesquels, ça, personne ne le sait), et papa grommelle tout en faisant le tronche et en culpabilisant plus ou moins (on lui a pas donné assez de raclées quand il était p'tiot, alors voilà il fait n'importe quoi). C'est pourquoi ils se taisent : ils protègent le petit biquet.

Cependant, les PJ peuvent le trouver, le petit biquet, dans la maison, s'ils s'introduisent en douce. Le garçon est dans un lit planqué au grenier, avec deux magazines qui datent de cinq-six ans. Il a mal (il aurait besoin d'être à l'hosto, en fait) et il s'ennuie. Et puis il a peur. Pas top, quoi.

L'autre information importante dans la maison, c'est une adresse. Maman est allée vider la voiture de tout ce qui pouvait constituer un indice : des papiers d'identité, un préservatif usagé (non mais ils peuvent pas faire ça dans un lit, comme tout le monde ?!), un tube de rouge à lèvres, du courrier... Elle a gardé le rouge à lèvres, des fois que ça lui prenne de vouloir faire la cocotte, et a brûlé le reste dans la cheminée. Un petit bout de papier, vestige d'un relevé de compte, a échappé aux flammes. Une

ÇA COMPOSITE DANS LA COMPOTE

pote, tu sais comme on fait un tabac avec elle... Enfin bref, il faut que quelqu'un y aille, c'est important, et il n'y a plus que moi qui puisse y aller. Je suis désolé, vraiment désolé. Nous allons devoir abréger notre week-end. » Et effectivement, il avait l'air désolé. Tellement que sur le moment Élisabeth, pourtant amèrement déçue et vexée de passer après le boulot, l'avait consolé.

Ensuite, Henry avait tout organisé pour qu'Élisabeth puisse rentrer dans de bonnes conditions : comme elle a la phobie des trains, il lui avait prêté sa voiture pour qu'elle rentre. Élisabeth l'avait garée dans sa rue. Henry lui avait dit de ne pas s'en faire, qu'il viendrait la chercher. Là où Élisabeth était un peu déçue, c'est qu'elle aurait bien profité de la fin du week-end à l'hôtel, mais Henry n'avait pas voulu : « Ah non, je ne supporterai pas l'idée de te savoir toute seule à l'hôtel où nous devions passer notre week-end ! ». Bon, admettons. Les hommes, c'est bizarre.

Henry avait accompagné Élisabeth jusqu'à sa voiture, lui avait fait trente-six recommandations pour bien la conduire, puis ils avaient échangé un long baiser romantique et elle était partie. Il devait rejoindre Paris en train puis partir sur Strasbourg dans la foulée.

Mais n'empêche, les yeux de cette jeune nana toute jolie considérant Henry, puis son absence au restaurant alors que la fille avait elle aussi disparu, tout ça sonne maintenant étrangement dans le cœur d'Élisabeth... Selon la réaction des PJ, Élisabeth doutera de son amant (ce qui va faire beaucoup de problèmes sentimentaux pour une même journée si les PJ ont déjà semé la zizanie dans son couple légitime !) ou se dira qu'elle extrapole, qu'Henry a juste tapé dans l'œil de cette nénette, ou bien qu'elle a vu autre chose qui l'a surprise à ce moment-là.

Les PJ n'obtiendront rien de plus d'Élisabeth. Le MJ peut finir par lui faire péter les plombs, histoire de rendre la tâche des PJ encore plus délicate pour l'obtention d'infos constructives.

COLLOQUE À STRASBOURG

À ce stade (ou avant, d'ailleurs : dès qu'ils entendront parler du colloque de Strasbourg, en fait), les PJ vont peut-être chercher à se rendre à Strasbourg. Là-bas, il y a effectivement un colloque : « Les pommes en question », avec tout un tas de spécialistes des pommes. Ceux qui les plantent, ceux qui les transforment, ceux qui les cuisinent... Et là-bas, il y a Dutilleul, qui s'apprête à faire son blabla sur la compote Poterne devant le gratin de la pomme. Il n'a pas eu de nouvelles d'Henry depuis quelques jours. La dernière fois qu'il lui a parlé, c'était au téléphone, et Henry lui a expliqué qu'il partait en week-end quelques jours avec sa maîtresse, et qu'il était son alibi. Il a l'habitude d'être l'alibi d'Henry, Dutilleul ; ça ne le gêne pas, et puis, Henry lui renvoie régulièrement l'ascenseur. Entre infidèles, on se comprend et on se soutient. Au début, il se

méfiera sûrement des PJ : ne serait-ce pas des détectives privés au service de sa femme ? Ceci dit, Dutilleul est facilement impressionnable et ne devrait pas opposer de résistance si on lui fait les gros yeux.

Il ne sait pas grand-chose d'autre au sujet de Potier : ils ne sont pas vraiment proches, juste collègues. C'est Potier qui a engagé Dutilleul peu après avoir monté la boîte de compote Poterne. Il peut leur décrire son caractère, leur glisser au détour de la conversation que le vrai chef, dans la boîte, c'est Henry, puisque le brevet de la compote est à son nom, ou bien que la concurrence bave d'envie devant leur compote, et que Potier refuse très régulièrement des offres juteuses d'entreprises que le brevet de la recette secrète de compote allèche (enfin, surtout les sous qu'elle rapporte). Au MJ de distiller ces informations avec doigté, de façon à ce que les PJ ne se disent pas « Aaaaah, ok, il est parti vendre sa recette à la concurrence pour se faire des couilles en or ! ». Ça gâcherait un peu, ça, tout de même. Puisque c'est le cas, justement.

HONFLEUR LA ROMANTIQUE (AUSSI!)

Les PJ peuvent aussi essayer de retrouver la nénette du restaurant. À vrai dire, ils vont même être obligés d'en passer par là, puisque c'est elle qui pourra les mener, volontairement ou pas, dans les pas d'Henry.

Le restaurant où sont allés les tourtereaux adultes s'appelle le AAA, et Élisabeth l'a dit aux PJ s'ils le lui ont demandé. Là-bas, le maître d'hôtel, Augustin (grand, mince, vieux, digne), se laissera peut-être convaincre de faire une recherche sur les clients de la table des jeunes, mais ce n'est pas dans ses habitudes de parler des clients à des gens qu'il ne connaît pas. C'est une maison respectable, ici, monsieur. C'est tout à fait possible : peu de gens paient en liquide, et chèques et cartes bancaires permettent de retrouver l'adresse du client. C'est un restaurant où il faut réserver (et à l'avance, encore), et le carnet de réservation porte le nom et le numéro de table. On peut ainsi repérer Potier, et aussi la table d'à côté. Le maître d'hôtel pourrait même dire aux PJ qu'une jeune fille de la table située derrière Potier lui a demandé de le faire demander au téléphone, en échange d'un pourboire substantiel. Elle l'a attendu en bas, à côté des téléphones, et leur conversation a dû bien se passer car la jeune femme avait l'air passablement ravie en remontant. Mais Augustin ne sait rien de plus : il ne se serait pas permis d'espionner une conversation privée.

Il y a alors plusieurs possibilités : trois tables entouraient celle de Potier. Le maître d'hôtel pourrait très bien dire aux PJ où se trouvait la jeune fille, car il a une mémoire d'éléphant. Mais il ne le fera que s'il y trouve vraiment un intérêt, moral ou financier. Ou par instinct de survie. Les noms des voisins de table de Potier sont :

– **Alain Delamotte** : professeur d'université à Caen, il déjeunait là en compagnie de sa vieille maman. On peut le trouver à la fac ou chez lui, à Caen, et si c'est le cas les PJ s'apercevront vite qu'il n'est pas celui qu'ils cherchent.

– **Eliott Warsaw** : jeune anglais qui habite... en Angleterre, bravo ! Sauf qu'il n'est pas chez lui, puisqu'il est en France en ce moment. Il loge dans un hôtel à Honfleur avec sa copine, pour la semaine. Mais bon, les jeunes de la table d'à côté de celle d'Henry n'avaient rien d'anglais, de toute façon.

– **Romain De Ségur** : c'est lui qui avait invité quelques amis, dont la nénette que l'on cherche, au AAA. Il habite à Honfleur (on n'a pas été trop salauds, sur ce coup là : il aurait pu habiter Marseille, pour rire...) où il est peintre. Ça fait déjà un bon moment qu'il galère, mais voilà-t-y pas qu'il a réussi à décrocher une expo, et dans une galerie connue, en plus. De joie, il en a invité ses meilleurs potes. Le trouver sera facile : il a payé par chèque et son adresse figure sur celui-ci, et puis de toute façon, il y a des affiches un peu partout avec son nom dessus, promouvant son exposition (« Un jeune talent est né, venez vite l'admirer ! »).

Romain est un garçon sympathique, un peu étourdi et franchement dans la lune, qui n'a pas du tout la grosse tête. Il peint des tableaux un peu surréalistes, poétiques et incompréhensibles. Comme ça, chacun peut comprendre ce qu'il veut : c'est assez figuratif pour donner l'impression de comprendre, pas assez pour exprimer quelque chose de précis. C'est de l'art, quoi. Romain a l'habitude de répondre aux questions qu'on lui pose. Il indiquera probablement facilement qui sont les amis avec lesquels il déjeunait l'autre jour. Et un bobard crédible suffira pour qu'il donne leurs adresses. Il y avait avec lui Antoine Bergeaux, Lucille Fère, Brune Lampion et Sylvain Martine. Si on lui demande une description, il sortira carrément une photo qu'il a prise de ses amis en sortant du restau. Lucille Fère est laide comme un pou, et il est peu probable que ce soit d'elle que parlait Élisabeth. Brune Lampion, en revanche, est une jolie blonde tout à fait... jolie. Romain de Ségur ne sait pas au juste où elle habite, mais bon, c'est dans le coin. À Pont l'Évêque, croit-il. Mais il a son numéro, de filaire et de portable, et il sait qu'elle travaille chez un fleuriste.

PONT L'ÉVÊQUE, LA ... EUH, NON RIEN

C'est donc parti pour Pont l'Évêque. Brune figure dans l'annuaire, ce n'est donc pas bien difficile de dégoter son adresse. Elle habite un petit immeuble du centre-ville. Elle n'est pas chez elle : elle est au boulot. Les voisins peuvent, s'ils pensent que c'est la chose à faire, indiquer aux PJ le nom et l'adresse du magasin floral où travaille Brune. C'est en plein centre de Pont l'Évêque.

Lorsqu'ils arriveront là-bas, Brune sera en train de composer un bouquet. Elle est toute blonde, le regard bleu toujours un peu dans la vague. Elle est plutôt petite, mince, très soignée, du genre timide. Lorsqu'elle apercevra les PJ dans la boutique, elle viendra à leur rencontre et leur demandera ce qu'ils souhaitent.

Selon la façon dont les PJ lui présentent les choses, elle sera plus ou moins coopérative. Voici en tout cas ce qu'elle sait. Brune a vingt-et-un ans. Elle a été élevée par une mère qui ne souhaitait pas vraiment d'enfant, et est issue d'une relation avec un homme de passage qu'elle n'a pas souhaité revoir. Plutôt instable, la mère. Brune (qui était très brune et chevelue à la naissance, alors la maman l'a prénommé Brune parce qu'elle manquait d'inspiration) a déjà vu des photos de son père, mais ne connaît pas son identité. Sa maman est morte il y a deux ans, et Brune rêvait de retrouver son papa... Et c'est ce qui s'est passé, il y a quelques jours, dans ce restaurant. Un mec se retourne pour lui dire, à elle et à ses amis, de faire moins de bruit s'il vous plaît, et là paf, elle reconnaît son père. Comme sur les photos, en plus vieux mais sans aucun doute possible. Alors elle réfléchit deux minutes, en proie à une vive émotion. Pour une fois, au lieu de rester sans rien faire pour regretter deux heures après, elle se dit que l'occasion est trop belle, qu'elle doit agir. C'est peut-être un con fini, comme lui disait sa mère, mais peut-être pas. Alors elle prétend aller aux toilettes et prie le maître d'hôtel de le faire demander au téléphone. Peu de temps après, Henry descend, elle se plante devant lui et se présente. Elle va à l'essentiel, lui parle en le regardant droit dans les yeux, sans agressivité, mais emplie d'espoir (ohlàlà, c'est beau comme de la petite maison dans la prairie !). Et son père se détend, se souvient de sa mère, de la façon dont elle l'a planté et a démenagé sans lui laisser d'adresse. Il est surpris mais ne semble pas remettre en cause ce qu'elle lui dit. Elle lui explique ne pas vouloir d'argent, il lui répond qu'elle en aura quand même s'il est vraiment son père. Bref, le bonheur. Comme il ne peut pas rester des heures aux toilettes mais lui dit qu'il préfère ne pas la présenter tout de suite à la femme qui l'accompagne, ils se séparent. Mais ils doivent se voir le lendemain. Rendez-vous est pris, en milieu de matinée, pour passer la journée ensemble. Le lendemain, il vient au rendez-vous, et en avance, encore. Elle est aux anges (et toc !) et la journée se déroule dans la béatitude (pour elle, en tout cas. Henry, lui, est heureux de se trouver une fille aussi sympa et déjà élevée, mais ça risque de lui poser encore des problèmes avec Anne-Sophie, cette histoire : il était déjà marié avec elle lorsqu'il a rencontré la mère de Brune). Henry parle un peu de lui, sans plus. Il écoute surtout. Ça tombe bien, elle a des milliers de choses à dire. Il la couvre de cadeaux, lui paye une glace, enfin vous voyez le genre, quoi. Le MJ peut en rajouter une couche dans le style « oh dis, je peux t'appeler papa ? » ou « Et si on allait au zoo ? J'ai toujours eu envie d'aller au zoo avec mon papa, tu sais ? ». Gnan-gnan power !!!

Le soir, ils se séparent. Brune a le numéro de portable d'Henry, Henry a celui de Brune. Il doit partir pour un déplacement d'affaires à Brest, mais c'est promis, ils se

ÇA COMPOSITE DANS LA COMPOTE

revertent. Henry explique à Brune que c'est un déplacement très important, qu'il aurait aimé le remettre à plus tard mais que c'est vraiment impossible, c'est un tournant dans sa carrière. Elle comprend, de toute façon, elle est prête à comprendre presque n'importe quoi. D'autant qu'hier soir papa Henry l'a appelée pour lui souhaiter bonne nuit. Il était arrivé à Brest mais pensait très très fort à elle...

Les PJ peuvent maintenant aller à Brest. Ah ça fait voir du pays, ce scénar... Enfin du nord du pays, en tout cas.

BREST, LA VENDEUSE

Que vont-ils faire à Brest ? Ils peuvent écumer les hôtels : Henry est descendu dans un hôtel chics, il a les moyens et des goûts de luxe. Ils peuvent aussi chercher s'il y a des entreprises liées à la compote, dans le coin, puisqu'il est parti soi-disant pour un déplacement professionnel. Et bien sûr il y a de l'agro-alimentaire dans le coin, dont une boîte dont le slogan est « Manger bon rend meilleur ». Les PJ peuvent voir ce slogan sur une pub, dans l'annuaire ou sur la façade de l'entreprise en question lorsqu'il arrivent à Brest (elle se trouve en périphérie de Brest). Cette entreprise, c'est Jerbé. Jerbé, c'est une filiale d'une multinationale qui fait dans l'agro-alimentaire, le textile et les services. La multinationale et les filiales qui en dépendent sont dirigées par des anges. Leur but : concevoir, fabriquer et diffuser le plus largement possible des produits qui rendent la vie des gens plus douce, et par là même qui les rendent meilleurs. Autant dire que cette histoire de compote Poterne, c'est carrément mirifique, pour eux. Il leur faut le secret de la compote qui rend les gens heureux, c'est une évidence. Quel qu'en soit le prix. Du coup, l'ange chargé de cette mission, Ellèmol, a contacté Henry et lui a proposé une somme astronomique pour racheter son brevet, assortie d'une rente non négligeable. Alors là, c'était trop tentant pour Henry. Il n'est pas encore sûr de sa décision, mais il a accepté de rencontrer Ellèmol. Et, connaissant l'ange et son pouvoir de persuasion, il ne fait aucun doute que Potier va accepter au bout du compte. Ce sont ses associés qui ne vont pas être contents : personne n'est au courant de la transaction, et peut-être même certains croient-ils dans l'équipe de direction que la composition de leur compote leur appartient à tous. C'est là que Henry l'a jouée fine, d'ailleurs : c'était son invention à lui, il l'a fait breveter lui-même, en son nom propre et c'est tout. C'est l'entreprise elle-même qui appartient à plusieurs entrepreneurs.

Là, c'est au bon vouloir du MJ : soit les PJ choppent Henry avant qu'il ne vende le secret de la compote, et ils lui piquent les documents confidentiels relatifs aux ingrédients du dessert aux pommes, soit ils arrivent trop tard. Tout dépend de leur rapidité et de leur réactivité depuis le début, en fait. Cela nécessite en tout cas de veiller à la gestion du temps au cours du scénar : il faut que le MJ ait une idée assez précise, et les PJ aussi d'ailleurs.

D'une façon ou d'une autre, ils vont rencontrer Henry. Si c'est avant qu'il ne vende son secret, les PJ vont devoir se l'approprier. Henry n'est pas du tout, mais alors vraiment pas du tout près à laisser s'envoler un secret qui coûte si cher. L'enveloppe contenant les informations est dans le coffre-fort de l'hôtel, auquel seul Henry en personne peut accéder. Il y a là deux enveloppes, en fait : Henry en a prévu une falsifiée, au cas où le besoin s'en ferait sentir. Les PJ vont peut-être se faire melonner...

Comment piquer le secret ? Les PJ peuvent menacer la vie d'Henry, celle de sa fille, le faire chanter en le menaçant de révéler sa double vie à qui de droit, bref les possibilités ne manquent pas. Henry, lui, rusera au maximum pour ne pas leur donner son secret, ou bien contre une compensation financière au moins équivalente à celle que lui proposait Ellèmol. Mais l'ange, qui fait surveiller Henry, ne le verra pas de cet œil-là. Il le fait surveiller pour être sûr qu'Henry choisisse la bonne voie, mais aussi pour le protéger. Il a une vie dissolue, des tas de défauts, mais il a inventé le secret de la compote qui rend heureux, alors jusqu'à ce que le secret soit dans les mains de Jerbé, Henry, c'est la dernière merveille du monde. Si les PJ s'attaquent physiquement à lui, ça va chauffer. D'autant que les PJ sont peut-être repérés depuis un moment par les anges ; tout dépend de la façon dont ils ont mené leur enquête. Les anges peuvent aussi capturer les PJ (ou tenter de bon vouloir du MJ, non ?) et les garder quelque part dans l'usine, en attendant de les faire parler et de prendre une décision.

Si Henry est victime de chantage, il en fera peut-être part à Ellèmol, pour qu'on le protège. C'est une autre façon de faire pleuvoir les ennuis sur la tête des PJ.

Maintenant, que faire si Henry a déjà vendu son secret ? Ben, il va falloir se remonter les manches et faire un petit tour dans les locaux de Jerbé. Où il y a des anges. Baston en perspective, donc. Tous les chemins mènent à la baston. C'est bien gentil, l'investigation, mais il faut aussi donner de quoi satisfaire les gros bills de l'équipe...

Jerbé est une usine bien gardée. Très étendue, en périphérie de la jolie ville de Brest, elle est aussi le lieu du siège social de cette filiale angélique. Pour entrer, il faut montrer patte blanche aux gardes à l'entrée, qui actionneront la barrière si le visiteur est attendu. Il pourra ensuite aller se garer sur le parking visiteurs, et se présenter à l'accueil où de charmantes hôtesses le feront patienter en lui empruntant une pièce d'identité « pour vérification et parce que c'est comme cela qu'on nous demande de procéder ». Il y a des vigiles à tous les coins de couloir. L'ensemble du terrain est grillagé et barbelé, protégé par des chiens et des maîtres-chiens la nuit. Ça ne rigole pas, c'est du sérieux de chez sérieux. Pas un vigile ne se laissera corrompre ou ne sabotera son boulot. C'est pas du gâteau, on vous dit !

Comment les PJ vont-ils pénétrer dans cette forteresse de la bouffe ? Aucune idée. Faisons-leur confiance pour trouver une ou deux idées géniales et totalement inattendues.

Une fois à l'intérieur, les PJ ont plusieurs possibilités : retrouver la fameuse enveloppe ou tout faire péter. La

CHAPITRE TROIS

Il compte dans la compote

première éventualité n'est pas coton, mais la deuxième a un gros inconvénient : personne n'est sûr que le secret soit là, dans le fond. Peut-être qu'un des anges à la tête de la boîte, voire Ellèmol lui-même, l'a gardé avec lui ou mis en lieu sûr.

L'usine est organisée en pôles : l'entrée contient l'accueil, les locaux commerciaux, le service commandes, après-vente et réclamations. Le second bâtiment est celui de la conception, les grosses têtes y bossent, se creusent les méninges pour innover et servir au mieux le consommateur, tout en le respectant ; c'est en tout cas ce qui est indiqué sur les dépliantes à l'entrée. À côté, un autre bâtiment contient les locaux des chefs, l'administration, tout ça. Enfin, le plus gros bâtiment est celui de la fabrication. C'est immense, et beaucoup de produits sont fabriqués ici.

Le secret de la compote est dans le coffre du bureau du PDG, dans la partie administrative. Y accéder ne va pas être non plus une partie de plaisir. En fait, c'est pire. Surtout que c'est là que se trouvent les anges, bien décidés à garder pour eux le merveilleux secret, et dévoués corps et âme (enfin surtout âme, parce que corps c'est tout de suite plus facile quand c'est pas le sien !) à leur noble cause.

LA FIN

Voilà voilà, il va bientôt falloir se séparer. Les PJ ont bien dû réussir quelque chose. Au moins ont-ils dû essayer de retrouver le secret de la compote Poterne, d'éliminer

Ellèmol

Ange de Marc de grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	5	5	4

TALENTS

Baratin 7, Défense 4, Discussion 6

POUVOIRS

Charme 4, Détection des ennemis 3, Détection du mensonge 3, Polymorphie 3, Volonté supra-normale 3

COMBAT

25 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Henry, ou de le ramener à leurs supérieurs. Leur mission ne sera considérée comme un succès que si le secret est ramené ou détruit, preuves à l'appui. À la limite, peu importe ce qui arrive à Henry, du moment que les gens arrêtent de se gaver de compote avec cet air euphorique insupportable. Si en plus les PJ ont compromis les plans d'anges et qu'ils leur ont cassé la figure, c'est la cerise sur le gâteau. Idem pour les mauvaises actions ponctuelles qu'ils ont pu faire sur leur chemin. S'ils ont échoué, ben attention, ça va picoter... Il va falloir se racheter vite fait ou se faire tout petit petit pour se faire oublier, parce que les patrons, quand ils ne sont pas contents, ça chauffe...



BAYONNE EN CRIMÉE N'EST PAS

EN QUELQUES MOTS

Ce scénario pour Magna Veritas se déroule dans la « jolie » ville du Havre. On confie aux anges des PJ une mission d'investigation : plusieurs jeunes gens (trois lycéens pour être exact) ont été assassinés dans des circonstances étranges qui laissent à penser que des démons sont dans le coup. Il faut éclaircir cette affaire rapidement, d'autant qu'il pourrait y avoir d'autres victimes, que la police est dans le brouillard (du moins pour le moment) et que les médias montent ce fait divers en épingle, histoire de remplir les journaux de pathos à destination de la brave ménagère française.

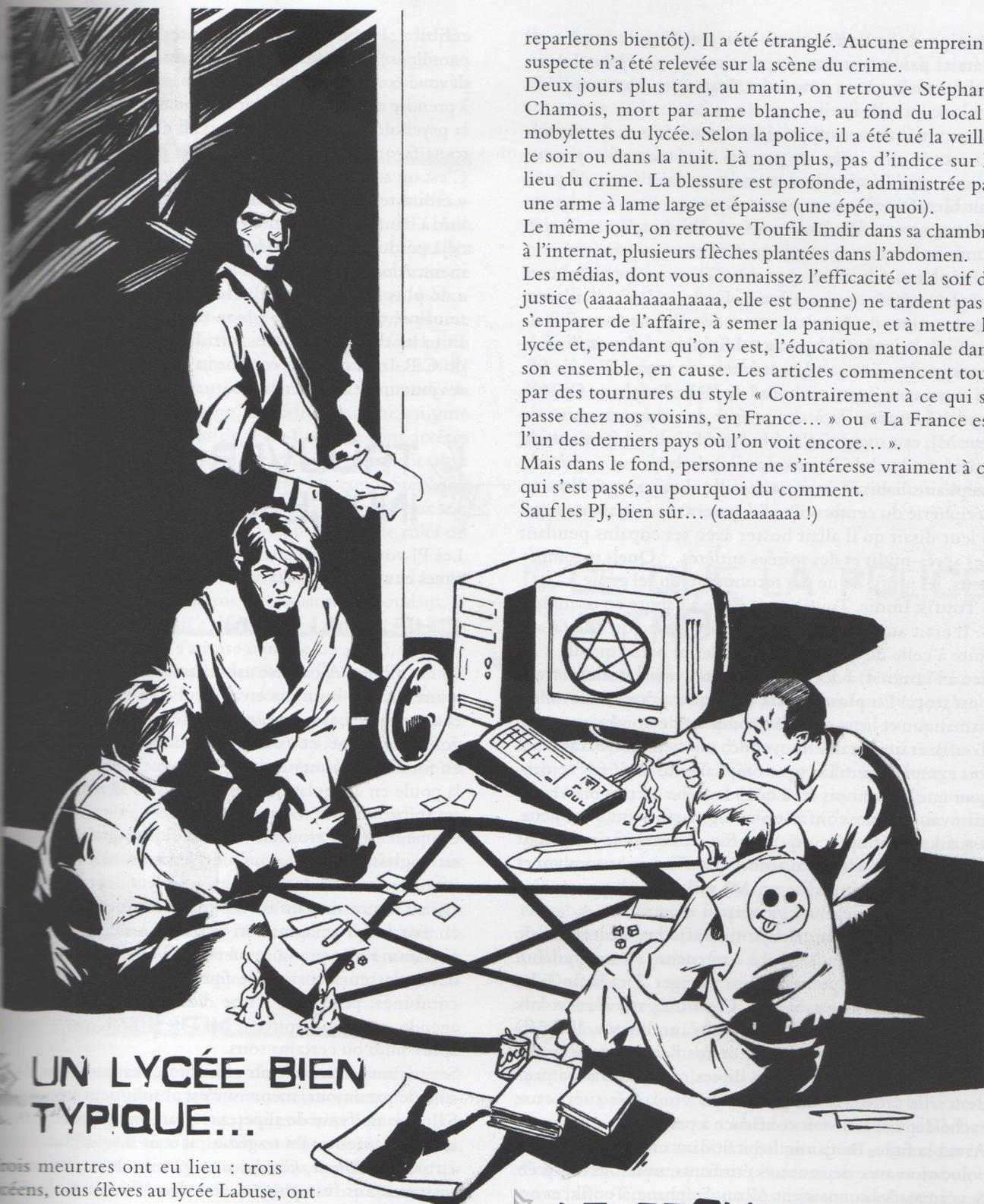
L'enquête va emmener les PJ dans plusieurs directions bizarroïdes, dont quelques fausses pistes. Ils vont visiter une usine d'encre (... de poule !), rencontrer un veilleur de nuit démoniaque (au sens propre), rechercher la quatrième victime, épargnée momentanément (et involontairement) par le meurtrier, côtoyer le Culte de la Bétonneuse, se fourvoyer du côté de la Fondation Dubois et surtout approcher le C.R.I., le Complot Rôliste International, et du même coup la cellule locale du BÂILLON, une organisation anti-C.R.I.

Car c'est autour du C.R.I. que se trouve le cœur du scénario. Dans le monde d'INS/MV, les rôlistes sont VRAIMENT des gens bizarres, tout ce qu'on entend dire sur eux est vrai et, comble de l'ironie, Mireille D. est en fait à la pointe de la pertinence. Derrière les rôlistes (mais le plus souvent à leur insu), il y a le C.R.I., qui cherche à s'infiltrer dans les milieux influents, distribue des pouvoirs magiques à ses membres les plus méritants, et élimine ceux qui le gênent...

Les petits jeunes qui ont été tués, justement, ont essayé de quitter leur MJ, suppôt du C.R.I. Ledit MJ les a alors « éliminés », de sa propre initiative plutôt que sur les ordres du C.R.I. En fait, il est fou. Alors que les membres du C.R.I., ne sont pas que des dingues, ce sont surtout des individus aux dents longues qui veulent tout contrôler, mouaaaaa-haaaaaahaaaa. Du coup, c'est lui, le MJ tueur, qui devient la cible du C.R.I. : le complot n'aime pas les éléments incontrôlables. En plus des assassinats eux-mêmes, les anges seront amenés à enquêter sur le magasin de jeux de rôles du Havre et autour d'une convention de JdR. Tout cela devrait amener les PJ à découvrir puis rencontrer le C.R.I.

L'enquête sur les assassinats sera résolue en cours de scénario, mais l'aventure ne s'arrêtera pas là : de leur propre initiative ou sur ordre de leur hiérarchie, les PJ devront aller farfouiller du côté du C.R.I. et récolter un maximum d'informations. Il faudra délivrer une donzelle en détresse capturée par les gros vilains rôlistes, éviter qu'un jeu diabolique ne se répande parmi les jeunes, risquant de les rendre à jamais accros à ce dangereux et malsain passe-temps ; il faudra aussi mettre hors d'état de nuire le grand chef du C.R.I., Gary Garfield, justement de passage au Havre à l'occasion du nouveau jeu. C'est l'objectif ultime, d'ailleurs, car sans lui le C.R.I. sera en proie à des querelles intestines et stériles, pour ensuite disparaître à plus ou moins court terme.

Et puis il y a un groupe de démons qui ont décidé de semer le bazar eux aussi ; leur objectif, c'est le *France* (le paquebot), récemment de retour au Havre. Ça leur semble une belle performance, et une jolie catastrophe, de couler le bateau légendaire en noyant une foultitude de personnes. Et justement, ils ont choisi le jour de la convention... Pas de chance, non ? Si les PJ n'interviennent pas, le bateau risque de se retrouver au fond du port du Havre, avec plein de gens dessus. Glou.



UN LYCÉE BIEN TYPIQUE...

Trois meurtres ont eu lieu : trois lycéens, tous élèves au lycée Labuse, ont été assassinés. La police est sur l'affaire, mais l'enquête n'a pas progressé pour l'instant, et il semble que des démons soient derrière tout ça : les PJ reçoivent pour mission de résoudre le mystère de ce triple meurtre. La première victime s'appelait Alban Nicostel. On a retrouvé son cadavre dans un terrain vague en périphérie du Havre (pas très loin de l'usine d'encre dont nous

reparlerons bientôt). Il a été étranglé. Aucune empreinte suspecte n'a été relevée sur la scène du crime.

Deux jours plus tard, au matin, on retrouve Stéphane Chamois, mort par arme blanche, au fond du local à mobylettes du lycée. Selon la police, il a été tué la veille, le soir ou dans la nuit. Là non plus, pas d'indices sur le lieu du crime. La blessure est profonde, administrée par une arme à lame large et épaisse (une épée, quoi).

Le même jour, on retrouve Toufik Imdir dans sa chambre à l'internat, plusieurs flèches plantées dans l'abdomen.

Les médias, dont vous connaissez l'efficacité et la soif de justice (aaaaahaaaaahaaa, elle est bonne) ne tardent pas à s'emparer de l'affaire, à semer la panique, et à mettre le lycée et, pendant qu'on y est, l'éducation nationale dans son ensemble, en cause. Les articles commencent tous par des tournures du style « Contrairement à ce qui se passe chez nos voisins, en France... » ou « La France est l'un des derniers pays où l'on voit encore... ».

Mais dans le fond, personne ne s'intéresse vraiment à ce qui s'est passé, au pourquoi du comment.

Sauf les PJ, bien sûr... (tadaaaaaaa !)

LE GROUPE DE JOUEURS

- Alban Nicostel. Élève de terminale L au lycée Labuse, Alban est (enfin, était) un jeune homme un peu renfermé et timide. Grand et maigre, il faisait partie de

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

l'équipe de joueurs menée par Jean-Louis Lucien. Il n'était pas vraiment impressionné par Jean-Louis, contrairement à ses camarades, mais quand les autres ont voulu le quitter, il a suivi...

Alban vivait dans un appartement situé dans un immeuble du centre-ville, avec ses parents et sa sœur. Ses parents ignorent qu'il était rôliste et se demandaient ce qu'il pouvait bien faire à passer autant de temps avec ses copains (sûrement une fille là-dessous...). Sa sœur, en revanche, connaissait son passe-temps préféré et ses copains.

– **Stéphane Chamois.** Lui aussi élève au lycée Labuse, Stéphane était en première S. La deuxième, d'ailleurs. Tout comme il a fait deux secondes. Et pourtant, il n'aimait pas le lycée, oh que non ! Stéphane adorait l'informatique, les pizzas et le coca, et ça se voyait. Fan de SF, de mangas et joueur acharné de JDR, Stéphane a pourtant été le premier à s'inquiéter du comportement de leur MJ, et a suggéré d'en changer. Stéphane était aussi le président du club de jeux de rôles du lycée.

Stéphane habitait avec sa famille dans un pavillon en périphérie du centre-ville. Ses parents le croyaient quand il leur disait qu'il allait bosser avec ses copains pendant des après-midis et des soirées entières... Quels incompetents, les profs, de ne pas reconnaître un tel génie !

– **Toufik Imdir.** Toufik était élève à Labuse en terminale S. Il était aussi interne, et sa mort, parce qu'elle faisait suite à celle de ses deux camarades et parce qu'elle a eu lieu à l'internat, a déclenché une très vive émotion : trop, c'est trop ! En plus, Toufik était quelqu'un d'assez charismatique et beau gosse, et comptait de nombreux amis. Toufik était de taille moyenne, mince, assez baraqué et fort sympathique. Lorsque Stéphane lui avait fait remarquer que Jean-Louis était quand même un peu bizarre, et lui avait même confié en avoir parfois un peu peur, Toufik s'était aperçu qu'en effet, lui aussi le ressentait comme tel. Ils étaient d'accord pour le laisser tomber, et essayer de se retrouver un MJ qui soit un peu moins acharné et un peu plus... « normal », quoi.

– **Benjamin Gorde.** Benjamin est élève en terminale STT à Labuse. Il est le seul à être encore en vie au début du scénario, ce qui pourrait bien changer d'ici la fin si les PJ ne sont pas assez rapides. C'est un garçon roux aux yeux pâles, un peu réservé et très intelligent. Il a déjà échappé à une tentative de meurtre : il était sur ses gardes après la disparition de deux de ses camarades et sa prudence l'a sauvé. Il n'a pas vu qui voulait le tuer, et se cache depuis. Il ne fait confiance à personne.

Avant sa fuite, Benjamin habitait dans un appartement en colocation avec deux autres étudiants, non loin du lycée. Ses camarades connaissent Alban, Stéphane, Toufik, et ont déjà vu Jean-Louis. Ils savent qu'il est rôliste, et le sont eux-mêmes, avec un autre MJ. Qui ne tue pas ses joueurs, lui. Veinards, va ! Un de ses colocataires, Jeanjean, sait où il se cache, mais il sait aussi que sa vie est en danger, et ne dira a priori rien, à moins que l'on soit vraiment très persuasif.

– **Jean-louis Lucien.** Jean-Louis a dans les trente-cinq ans mais en paraît plus. Il est gros, mou, un peu crade,

célibataire (normal, non, après une description pareille...). Il connaît l'existence du C.R.I., auquel il est dévoué corps et âme. Un peu trop, même : il a tendance à prendre des initiatives, car il croit avoir tout compris de la psychologie de ses dirigeants. Il est très sûr de lui, de toute façon : il a une telle puissance intellectuelle... (arf). C'est un accro du JDR au dernier degré ; il est du style à y croire tellement qu'il en oublie complètement la réalité, à confondre ses joueurs et leurs PJ, etc. Jean-Louis a déjà perdu des équipes de joueurs. Ça l'énerve franchement. Alors il n'est pas prêt à laisser s'échapper ceux-là. Il a de plus en plus de mal à les faire jouer deux fois par semaine, ça commence à bien faire. Il les sent s'éloigner. Et ça lui déplaît, très, très fort. Il veut progresser au sein du C.R.I., et c'est pas comme ça qu'il va y arriver, si tous ses joueurs se font la malle !

TROUVER INDICE CACHÉ

Les PJ vont probablement vouloir enquêter chez les victimes et au lycée. Voici ce qu'ils pourront y trouver :

CHEZ ALBAN

La chambre d'Alban est une chambre classique pour un jeune de dix-huit ans environ. Il y a là des posters de chanteurs de hard, un poster représentant un grand dragon mal dessiné, et un de Maupassant. C'est le bordel, et en fouillant vraiment, il y a sûrement moyen de trouver la poule en chocolat que lui avait offert sa marraine pour ses treize ans.

On peut aussi y trouver des jeux vidéo, quelques comics en anglais et des manuels de jeux de rôles. Le jeune homme écrivait des poèmes, et à leur lecture on peut avoir l'impression qu'il était fou amoureux. Pas du tout en fait : son imagination suffisait à écrire des rimes enflammées et grandiloquentes. Il possédait également deux classeurs entiers de feuilles de perso, PJ et PNJ combinés, pour plus d'une dizaine de jeux. Dans son agenda, on trouve souvent trace de « JL&Co », le samedi après-midi ou certains soirs.

Ses parents sont bien sûr effondrés, persuadés qu'il s'est suicidé par amour, même si c'est absolument impossible. Sa mère ne cesse de répéter : « l'amour permet tous les miracles et toutes les tragédies, il était si sensible... ».

La sœur d'Alban, Cindy, une gamine boutonneuse de quatorze ans, est plus en état de réfléchir malgré son propre chagrin. Elle a appris la disparition des deux autres lycéens et savait qu'ils étaient amis et s'amusaient souvent ensemble, à faire des parties de « jeux de société ». Ben oui, elle n'a pas bien compris ce qu'est le jeu de rôles, c'est tout. Pis en plus, c'est un jeu de société, après tout. Elle peut même indiquer aux PJ le prénom du quatrième larron, Ben. Elle a déjà entendu

CHAPITRE QUATRE

Myrtille n'est pas en Crimée

Alban évoquer un certain « JL », mais cela ne lui dit rien de plus et ne lui reviendra que si les PJ le lui suggèrent. Elle suppose que c'est un autre copain de lycée joueur de petits chevaux ou de monopoly.

CHEZ STÉPHANE

Sa chambre est plutôt bien rangée, avec des tas d'étagères remplies de bouquins, de mangas et de BD bien triés. Là aussi il y a des bouquins de jeux de rôles, des romans de SF et style médiéval-fantastique, mais rien de plus. Ah si : sur le mur qui fait face à son bureau, à hauteur d'yeux, un étrange message est écrit au stylo plume sur du papier à grands carreaux : « Dubois, la fondation sait tout, même dans l'obscurité des démons ». Les PJ vont certainement se creuser la tête pour comprendre la signification de ce message. En fait, c'est une énigme devant laquelle les persos de Jean-Louis se sont arrêtés au dernier scénario, et dont ils cherchaient la signification (avant de décider de changer de MJ). Du coup, Stéphane l'avait mise en évidence pour y penser. Il a aussi sur son bureau une carte de membre du club de jeux de rôles du lycée Labuse.

Stéphane avait un téléphone portable, dans lequel les PJ peuvent trouver des numéros intéressants. Cependant, le jeune homme s'amusait à désigner ses contacts par leurs initiales (ben oui, on s'amuse comme on peut), et de ce fait, pour avoir une chance de trouver qui que ce soit, il faut connaître exactement son identité. Certains manuels de jeux de rôles portent encore leur étiquette, qui indique qu'ils ont été achetés au *Diable Ludique*, la boutique locale. L'adresse se trouve dans l'annuaire, c'est pas bien difficile de la localiser.

Les parents de Stéphane sont eux aussi ravagés par le chagrin, et ne peuvent pas donner d'informations objectivement constructives aux PJ. Ils étaient en adoration devant leur fils, un surdoué selon eux, qui se retrouvait en situation d'échec scolaire parce que les enseignants n'avaient pas su détecter son génie, ni l'accepter, ni s'y adapter. Ils sont fixés sur l'hypothèse de la vengeance d'un jaloux. Ils ignorent les activités rôlistiques de leur enfant.

CHEZ TOUFIK

À l'internat, dans la chambre de Toufik : Toufik était interne car son père, représentant en serviettes hygiéniques, se déplace souvent professionnellement. Il a perdu sa maman vers trois ans et n'a ni frère ni sœur. Dans sa chambre, les PJ retrouveront la même inscription que dans la chambre de Stéphane. Ils y trouveront aussi une carte de membre du club de jeux de rôles du lycée et, dans son agenda, des rendez-vous réguliers à l'usine « EM » (celle des *Encres de marine*), toujours notés de la même façon. Le dernier remonte à une quinzaine de jours. En cherchant bien, dans son carnet d'adresses ou toujours dans son agenda, les PJ parviendront sans doute à en trouver l'adresse. Ils repèreront certainement

aussi le nom de Benjamin, assorti d'une adresse, ce qui ne leur évoquera rien s'ils n'ont pas parlé à la sœur d'Alban, car ce n'est qu'un prénom parmi d'autres dans un carnet. S'ils cherchent la trace d'un « JL », ils trouveront un Jean-Louis et un Jean-Luc, avec chacun un numéro de portable.

Dans sa chambre, rien de notable sinon, et encore moins chez lui. Toufik avait un compagnon d'internat, David. Toufik et David étaient bons camarades mais pas très proches l'un de l'autre. David n'a pas grand chose à dire, à part qu'il aimait bien Toufik et que quand même, mourir tué par des flèches comme par des indiens c'est pas banal et ça flippe, en plein lycée comme ça en plus moi je reste pas dans cette piaule ni dans une autre de l'internat, d'ailleurs ma mère elle vient me chercher et puis je vais m'inscrire au CNED ou alors changer de bahut. Encore heureux que j'ai eu ce message à la con de je sais pas qui, qui me disait que mon père venait me chercher à la gare pour me ramener, j'ai même pas compris pourquoi mais bon, avec le temps que ça m'a pris, j'étais pas là, alors j'étais énervé mais en fait cette connerie ça m'a sauvé la vie, merde.

CE QUE LA POLICE A TROUVÉ

La police est passée avant les PJ sur les différents lieux du crime. Les représentants de l'ordre ont trouvé quelques petites choses, qui les ont aiguillés aussitôt sur de fausses pistes : dans la chambre d'Alban, ils ont trouvé un peu de shit, et dans celle de Toufik une poudre blanche qui ressemble fort à de la drogue [NdLA : je préciserais bien, mais je n'y connais rien en drogue, désolé]. C'en est bien, mais Toufik n'en est pas le propriétaire : David deale un peu pour arrondir ses fins de mois, et il n'a rien trouvé de mieux que de la cacher dans les affaires de son voisin de chambre, histoire de ne pas prendre de risque. Si les PJ insistent un peu, il finira probablement par le leur dire. Les rapports de police font aussi mention de l'inscription « Dubois, la fondation sait tout, même dans l'obscurité des démons » dans deux des chambres, et décrivent les lieux du crime. Justement, la découverte principale dans la chambre de Toufik, c'est la « machine » qui l'attendait pour le tuer : un système « fait maison », sorte de piège qui s'est déclenché à l'ouverture de la porte de sa chambre et a libéré une volée de six flèches, dont quatre l'ont atteint. La police a évité soigneusement d'en parler à la presse, mais plusieurs personnes ont vu la « machine » en question et des fuites rapides sont à prévoir. On n'a relevé aucune empreinte sur le bricolage en question, mais celui ou celle (en l'occurrence celui, puisque c'est Jean-Louis ; faut suivre, un peu !) qui l'a installé a dû y passer un bon moment. C'est Jean-Louis qui a appelé le lycée en se faisant passer pour le père de David, de façon à l'éloigner du lycée et d'être sûr que ce soit Toufik et pas un autre qui y passe.

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

Alban a été tué sur place, dans le terrain vague. D'après les traces, il s'est longuement débattu, ce qui indiquerait que son agresseur n'était pas doté d'une grande force physique, mais tout de même assez pour maintenir un jeune homme à terre. Stéphane a été tué de face, et il n'y a aucune trace de lutte. Il sortait de son cours de squash d'UNSS et il ne restait plus que sa mobylette dans le local à vélos.

BARATIN ET ENQUÊTE

À ce niveau de leurs investigations, les PJ ont plusieurs possibilités : essayer de retrouver Benjamin ou Jean-Louis, aller à l'adresse de l'usine des poulpes, aller visiter le club de JdR du lycée, se rendre au magasin de JdR, le « *Diable Ludique* », s'engager sur une fausse piste comme celle du « message » trouvé dans la chambre de deux des malheureuses victimes.

RETROUVER BENJAMIN

La tâche va être difficile : Benjamin sait que deux de ses camarades, Alban et Stéphane, ont été tués. Il a rapidement fait le lien avec Jean-Louis, même s'il ne s'attendait pas à cela de sa part. Il n'est d'ailleurs pas encore convaincu qu'il s'agisse de lui. En attendant, il se cache, apeuré, craignant pour sa vie. Il se planque dans un bateau, celui du père de Jeanjean, un de ses colocataires. Il est ancré dans le port du Havre, et Benjamin n'en sort que pour aller se ravitailler en provisions et acheter le journal pour suivre les dernières évolutions de cette sombre histoire. Il reste là en attendant de voir comment tout ceci évolue : il n'a aucune confiance en la police. Il est complètement parano, ce qui n'aide pas quand on est recherché par un assassin. Le bateau s'appelle « *le Tranquille* », c'est un petit voilier. À voiles. Avec un mât et des bouts de toile dessus, qu'on appelle des voiles. Mais pas islamiques, c'est un autre genre de voile.

Si les PJ fouillent l'appartement de Benjamin, ils vont trouver dans sa chambre des bouquins, des manuels de JdR, des manuels scolaires, des devoirs en cours (il a l'air bon élève), des photos de mer, de bateaux (c'est un fan de voile), et une photo de lui avec Jeanjean et son père sur le fameux bateau dans lequel il se réfugie. Si les PJ remarquent la photo et posent des questions dessus, Jeanjean restera évasif et tentera d'éluder le sujet, plus ou moins subtilement selon les besoins de vos PJ (c'est délicat, le dosage entre résistance des individus interrogés et indices, pour que les PJ avancent en ayant l'impression d'être hyper futés, non ?). Ils peuvent voir le nom du bateau sur la photo, en regardant bien.

Jeanjean, en revanche, a tout plein d'hypothèses trompeuses à fournir aux PJ : Ben est peut-être parti chez ses

parents à Coutances, ou bien chez sa grand-mère à Honfleur, à moins qu'il ne soit allé chez sa sœur à Paris. Tout ceci est faux, et Jeanjean le sait bien : Benjamin est fâché avec ses parents, avec lesquels il a perdu tout contact, sa grand-mère est partie en vacances aux îles Maldives (ben oui, les grands-mères ne sont plus ce qu'elles étaient), et sa sœur n'a pas eu de ses nouvelles depuis une bonne semaine. Tout ce baratin, c'est juste histoire d'éloigner ceux qui cherchent Ben et s'en approchent de trop près. Si Jean-Louis va lui aussi rendre visite aux colocataires de Benjamin, il recueillera les mêmes informations et marchera à fond dans la feinte. Si c'est aussi le cas des PJ, ils pourront croiser Jean-Louis, ce qui ne leur apportera rien pour le moment, mais les aidera peut-être à recoller les morceaux plus tard.

Si les PJ retrouvent Benjamin, ils devront d'abord le rattraper (il est parano, vous vous souvenez ? Et en plus, il court vite, le bougre) et le convaincre de leur bonne foi. S'ils réussissent, ils auront confirmation de ce qu'ils savent déjà s'ils ont bien fait leur boulot : Benjamin formait, avec ses trois copains, Alban, Stéphane et Toufik, une bande de joueurs de JdR. Ils avaient Jean-Louis pour maître. Ben a oublié son nom de famille, mais devrait pouvoir le retrouver en cherchant bien, ou si les PJ peuvent l'aider : il s'appelle Jean-Louis Lucien. Il ignore son adresse, car lorsqu'ils jouaient, c'était toujours chez l'un des joueurs, mais la trouver ne devrait pas être très compliqué. Benjamin témoignera aussi du fait qu'ils ne souhaitaient plus jouer avec ce MJ, parce qu'il était terriblement exigeant, à en devenir inquiétant. Il les confondait avec leurs persos et semblait parfois perdre contact avec la réalité. Il ne supportait pas de devoir annuler un scénario, piquant des crises de colère assez impressionnantes. Et en plus, ses scénars, ces derniers temps, devenaient de vraies daubes. Des trucs incompréhensibles, avec des énigmes totalement hermétiques, des combats impossibles à mener qui s'arrangent soudainement à la fin, des mic-macs derrière l'écran un peu trop visibles. Le tout dans une ambiance délétère et un brin caustique...

Les quatre lycéens avaient longuement hésité : comment expliquer à Jean-Louis leur décision ? En face, franchement ? Lui, si irascible ces derniers temps, ça promettait d'être carrément coton... Alors, ils avaient fini par choisir la solution de facilité (enfin, c'est ce qu'ils croyaient), c'est-à-dire laisser pourrir la situation tranquillement en évitant le Jean-Louis, jusqu'à ce qu'il comprenne tout seul et leur lâche les pompes. Mais ça n'avait pas si bien marché que ça : assez rapidement, Jean-Louis était venu les voir, n'importe où et n'importe quand. Il était devenu plus aimable pendant un temps, et essayait de se rabibochoer. Et puis, il avait replongé dans ses vieux travers : il avait fait preuve d'une agressivité irrationnelle et avait harcelé ses joueurs. Jusqu'à ce que Toufik finisse par lui dire, brutalement, comme ça, la vérité vraie. Ben oui, fallait bien que ça finisse par sortir... Et comme ça, les choses étaient claires.

Pendant une petite semaine, plus de signe de vie du Jean-Louis. Aaaaaaah, ça fait du bien. Alban, Stéphane, Toufik

Ben avaient passé une petite annonce au *Diable Ludique*, leur magasin de JdR, pour trouver un nouveau MJ, aucun d'eux ne se sentant l'envie de masteriser. Pis en plus ils formaient une équipe équilibrée et harmonieuse (ils se laissent un peu, là, tout de même) comme ça. Pendant ce temps, en fait, Jean-Louis avait fomenté sa vengeance. Mais ça, les jeunes l'ignorent. Il avait mis au point son plan d'élimination de chacun d'eux, rigoureusement, scrupuleusement. Et ensuite il l'avait mis à exécution, et c'est là que notre histoire avait commencé.

Ceci dit, Benjamin a encore des doutes quant à la culpabilité de Jean-Louis : il se pose des questions au sujet du gardien de nuit de l'usine de poulpes. Cette grosse brute est franchement louche et a déjà pris en chasse sérieusement les jeunes gens et Jean-Louis. Il a peut-être cherché à se débarrasser d'eux... Mais ça semble bizarre, tout de même. Benjamin a aussi entendu parler d'histoires de drogue par la presse et s'est en partie convaincu de ce qu'il a lu dans ces feuilles de chou (parce que ça l'arrange bien) : après tout, ses trois potes dealaient peut-être, et se sont fait buter par des pourris du milieu des stupéfiants. M'enfin bon, s'il y pense calmement pendant trente secondes, connaissant ses potes comme il les connaît, ça ne tient pas la route.

Jean-Louis aussi recherche Benjamin. Il n'est guère doué pour les enquêtes et va sûrement suivre toutes les fausses pistes qu'il croise, mais il risque de finir par trouver la cachette de Ben. Selon l'avancement des recherches de nos héros (oui bon, j'y vais un peu fort), il arrivera ou non à le trouver avant les PJ. Ces derniers peuvent aussi se servir de Ben comme appât, mais il y a fort à parier qu'il parviendra alors à déjouer leur ruse. Pis ce serait mieux, comme ça ils pourraient explorer d'autres pistes, qui, si elles constituent de sérieux détours, n'en sont pas moins rigolotes.



L'USINE DE POULPES

L'usine des *Encres de Marine* est située dans la périphérie du Havre. C'est une usine assez grande, entourée d'un immense terrain parsemé d'arbres et infesté de lapins. L'usine produit de l'encre, une encre de luxe, produite en quantité limitée grâce à un procédé issu d'une très ancienne tradition, respectée à la lettre et appliquée dans les règles de l'art. Une grande partie de l'usine est consacrée à l'élevage de poulpes en batterie. Chaque poulpe dispose d'un petit box, avec un espace raisonnable pour pouvoir s'épanouir, même si la disposition globale est aussi pensée pour assurer une rentabilité maximale. Trois fois par jour, on vient recueillir l'encre des poulpes : selon les cas, on les effraie en présentant une tête de requin

EUNIDES BALMOTH

Eunides est un démon de Shaytan. Il a une tête à faire peur, et ça tombe bien puisqu'il est gardien de nuit de l'usine des *Encres de Marine*, qui produit de l'encre de qualité supérieure à partir de poulpes élevés en batterie. Il n'est pas sympathique du tout, et il ne rêve que de repérer une intrusion nocturne et illégale dans l'usine, histoire de pouvoir se défouler. Il adore, par exemple, aller effrayer les gamins qui viennent dans le coin pour faire des trucs bizarres, des « grandeur nature » comme ils disent. Ils veulent se raconter des histoires qui font peur ? Hé ben Eunides va les aider, pas de problème !

Eunides a dans les cinquante ans, il est très grand, assez large et très peu aimable. Il est assez fort et impulsif, aussi. Que des qualités, quoi !

Eunides Balmoth

gardien zélé et démon de Shaytan de grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	3	3	4	2	4

TALENTS

Athlétisme 6, Combat 6, Défense 5, Intimidation 6, Regarder d'un œil torve 4

POUVOIRS

Armure corporelle 3, Décépitude 5, Peur 5, Protection de l'esprit, Volonté supra-normale 4

COMBAT

25 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Matraque avec un gros clou planté dedans (précision +0, puissance +1 ; 65/RU+6/M+6)

devant leur box, ou on les énerve (pour les blasés, ceux que les requins n'effraient plus) en leur présentant un agrandissement de photo de crevette. Parce que les poulpes et les crevettes, ils ne peuvent pas se piffer, mais alors grave. Effrayés ou irrités, les poulpes libèrent leur encre, qu'on recueille dans chaque box grâce à un procédé très évolué et tenu secret (un tuyau et une pompe, en gros). Le tout est très largement automatisé, mais il reste du personnel dans l'usine, en particulier pour nourrir les poulpes avec le sourire (c'est très sensible, un poulpe) et leur parler deux minutes trente par jour (sinon, ils s'ennuient, dépriment, et après, leur encre est trop diluée, on ne peut rien en faire.). L'usine est hypermoderne : tout le matériel a été changé récemment à l'occasion du plan de restructuration qui a permis à la direction de licencier une grande partie du personnel. Faut comprendre : les bénéfices étaient seulement un peu supérieurs à ceux de l'année précédente, ces derniers temps. Ralala, la conjoncture est vraiment mauvaise ces temps-ci !

Les locaux sont spacieux, clairs, très propres ; il n'est pas évident de s'y cacher, car l'ombre est rare. Ils sont équipés d'un système de vidéosurveillance, tant pour éviter les intrusions que pour veiller sur les poulpes, système qu'Eunides scrute régulièrement. Ceci dit, il n'est pas

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

toujours devant : il préfère aller courir derrière les jeunes d'à côté plutôt que de rester assis le cul sur sa chaise à regarder une télé où rien ne se passe (d'habitude).

Une petite porte permet d'accéder à une autre partie de l'usine, un grand hangar dans lequel on trouve une sorte de chaîne de production, à l'arrêt au moment où les PJ s'y trouvent. Il est difficile de déterminer avec exactitude à quoi sert cette chaîne, mais il semble qu'il s'agisse d'imprimer quelque chose. Ce qui paraît normal dans une usine d'encre. En fait, il se trame ici une terrible machination, mais on en reparle après : chaque chose en son temps.

Si les PJ vont visiter l'usine, ils rencontreront une première résistance en la personne d'Eunides Balmoth, gardien de nuit (et parfois aussi de jour) de l'usine, et accessoirement démon de Shaytan. Eunides fait peur sans rien faire, et ça lui plaît. Comme quoi, on peut tirer des avantages d'un physique particulièrement ingrat. Il attend avec impatience d'éventuelles intrusions, histoire de pouvoir mener la chasse aux curieux. Mais ça n'arrive pas souvent. Vraiment pas souvent. Ça, ça le rend triste, Eunides. C'est vrai, quoi, à quoi ça sert d'être gardien d'usine, s'il n'y a personne à virer ? Alors Eunides a décidé, il y a un bon moment déjà, d'étendre son territoire de chasse aux abords de l'usine. Et là, ô joie, il a trouvé de quoi s'amuser un brin : juste à côté du bâtiment, il y a un bout de verdure, style sous-bois clairsemé, où des groupes d'amis viennent souvent se livrer à des activités bizarres : certains se battent à l'épée, d'autres se tirent dessus à coups de peinture, d'autres encore se racontent des histoires qui font peur ou mènent des enquêtes biscornues. Ça, c'est un chouette terrain de jeux pour Eunides, qui adore venir les effrayer. Il se planque, surgit de derrière un buisson au moment le plus approprié et course ses proies. Quand par chance il en attrape une, il la bouscule un peu, puis rugit que c'est une propriété privée et la laisse s'échapper avec une bonne trouille.

Le truc, c'est qu'en effet, s'il n'est pas clos par un grillage, ce fameux terrain est effectivement la propriété privée de l'entreprise des *Encres de Marine*. Pour le moment il n'est pas exploité, mais si un jour le besoin de s'agrandir se faisait sentir, il serait bien pratique. Voilà qui sert les affaires d'Eunides : ceux qui ont eu envie de porter plainte contre cet hurluberlu ont laissé tomber, puisqu'ils étaient eux-mêmes dans leur tort, et qu'ils s'en sont tirés avec une bonne trouille. Le coin est même devenu plus populaire pour certains, avec cette histoire mystérieuse d'un type horriblement effrayant qui terrorise ceux qui y passent : légende, exagération ou réalité ?

Si les PJ vont fouiner, ils le rencontreront certainement. Il n'aime pas trop causer, Eunides, il préfère terroriser. Mais les PJ vont-ils se laisser faire à ce petit jeu ? En tous cas, c'est quand même un démon, et si les PJ s'en aperçoivent, il y a fort à parier que ça va donner lieu à un peu d'action. S'ils l'interrogent, il n'aura pas grand chose à dire : il a déjà vu la bande de Jean-Louis, il les a déjà courus un certain nombre de fois, et puis voilà. Dans l'usine, les PJ peuvent farfouiller dans les bureaux de la direction : ils y trouveront, dans le bureau du PDG, des

LUCAS THOMASSIN

C'est le PDG de l'usine de poulpes. Comme Jehan Marrifique, il fait partie du C.R.I. et du Culte de la Bétonneuse, mais il est moins charismatique que son confrère. Il ne recherche pas à obtenir une position hiérarchique élevée au sein de l'une ou l'autre organisation, mais est totalement dévoué au C.R.I. de façon « désintéressée », tant il est imprégné de la cause qu'il sert. Enfin, c'est aussi un démon de Vapula, qui s'amuse beaucoup à tourmenter les petites bestioles qui peuplent la terre pour faire avancer la science.

Lucas est l'inventeur d'une encre d'origine naturelle (les poulpes) qui rend accro, notamment grâce au régime particulier dont il abreuve les pauvres bêtes (c'est-à-dire soda dégazéifié, frites congelées, TF1 en permanence). Il a à peine eu besoin de bidouiller avec ses pouvoirs pour obtenir cette incroyable particularité, puisqu'il a rapidement constaté que ceux de ses employés qui travaillaient à la production de cette encre voulaient travailler toujours plus, et qu'il a même dû les empêcher de venir bosser la nuit et le week-end. Il n'a fait que perfectionner sa formule pour la rendre optimale, tout en cherchant quelles applications elle pouvait avoir. L'utiliser au profit du C.R.I. s'est rapidement imposé à son esprit et Jehan Marrifique l'a aidé à mettre au point les règles d'un jeu de cartes qu'il imprimerait avec cette encre. Règles somme toute assez secondaires : quand bien même le jeu serait de la merde vendue au prix de l'or, il marcherait d'enfer...

Quiconque touche l'encre est « contaminé », mais à différents degrés, selon le temps de contact avec le poison et selon la résistance de la victime. Il s'agit principalement d'un effet physique plutôt que mental, et des pouvoirs comme Volonté supra-normale sont inefficaces contre l'encre.

documents évoquant son appartenance à un culte secret (celui de la Bétonneuse) dont les objectifs restent flous, mais qui se veut protecteur de la ville du Havre et promoteur du béton. Ils trouveront aussi des essais de maquette d'un nouveau jeu de cartes révolutionnaire visant à pervertir notre belle jeunesse, et, dans les entrepôts de l'usine, des tas de caisses contenant des exemplaires dudit jeu, prêts à la vente. C'est à ça que sert la chaîne de montage dont nous avons parlé un peu plus haut. Pour en savoir plus à ce sujet, vous pouvez lire le passage sur les locaux du C.R.I. au magasin de jeux de rôles. Mais en tout état de cause, il faudrait que les joueurs ne focalisent pas trop sur les jeux : si l'envie leur prend de les détruire, ça va compliquer le boulot du MJ pour la suite du scénario. En plus, pourquoi détruiraient-ils de belles cartes ? L'usine produit de l'encre, avec l'encre on imprime les cartes, et puis voilà, c'est tout. S'ils flanquent le feu ou si une autre brillante idée du même acabit leur vient, le MJ aurait intérêt, pour la suite de l'aventure, à contrecarrer leur plan d'une façon ou d'une autre : les vigiles (dont Eunides, s'il est toujours en état de marche) leur tombent dessus, l'alarme incendie ou anti-intrusion se déclenche et la police arrive, ou que sais-je encore.



LE CLUB DE JDR DU LYCÉE LABUSE

Ce club, animé par Stéphane, s'appelle le *Gobelin bicé-naire*. Il comprend environ deux cents membres, dans un établissement de mille cinq cents élèves. Beaucoup d'élèves sont « sympathisants » du club : on peut jouer sans avoir sa carte du club. Avoir la carte, c'est juste un acte de « militantisme » pro-JdR, et la possibilité de prendre part aux décisions du club. Club qui est assez actif, d'ailleurs, puisqu'il organise des tournois de jeux de plateau, de rôles, des grandeurs nature, participe à des conventions, prend part à des spectacles en costumes, etc. Le club se réunit tous les midis dans une des salles de permanence, et produit même son propre fanzine.

Les PJ pourront y rencontrer des membres actifs et des sympathisants, qui distilleront les informations selon ce qu'ils savent, et selon ce dont vos PJ ont besoin : ils peuvent évoquer Jean-Louis plus ou moins précisément, s'interroger au sujet de la disparition de Benjamin, envoyer les PJ au *Diable Ludique* puisque les jeunes gens assassinés y étaient clients, parler du gardien de l'usine d'encre et de leurs GN interrompus par ses attaques imprévisibles, de la convention prochaine (qui va être un moment important du scénario). Cependant, la convention, c'est un peu comme une rave pour nous : c'est un événement plus ou moins secret, dont les autorités ne sont pas averties, et l'information se transmet de proche en proche, avec des flyers « sauvages », et par le bouche-à-oreille. Les PJ peuvent l'apprendre soit en se faisant passer pour des rôlistes (mais alors ils devront le prouver), soit grâce à une maladresse d'un de leurs interlocuteurs, soit en fouillant dans les documents du club ou dans les affaires de l'un de ses membres.

LE DIABLE LUDIQUÉ

Le principal magasin de JdR du Havre [NdIA : dans l'univers d'INS/MV seulement hein, pas la peine de vous déplacer ou de chercher dans l'annuaire] est situé dans une petite rue du centre-ville très peu fréquentée, la rue Baldaquin. Rue Baldaquin, il y a le *Diable Ludique*, et puis c'est tout, du point de vue des commerces. À part la boutique de JdR, on y trouve des immeubles crades, serrés les uns contre les autres. Certaines façades franchement décrépies semblent abriter des appartements insalubres et vides, d'autres plus corrects abritent des étudiants ou des personnes âgées qui vivent là depuis très longtemps.

La boutique elle-même se remarque peu. Étrangement peu, même. Il faut vraiment la chercher pour réussir à la remarquer. De l'extérieur, elle présente une apparence crade elle aussi, très sombre, et, ce qui ne contribue pas à

l'identifier comme boutique de JdR, elle arbore une enseigne de cordonnier ou peut-être de chausseur, avec une grosse godasse qui se balance tranquillement dans le vent en grinçant de façon sinistre.

Mais quand on rentre dans la boutique, attention les yeux ! Elle est immense, lumineuse, décorée abondamment dans un style baroco-moderne (ah, oui, c'est pas facile à imaginer, j'en conviens !). Les vendeurs et vendeuses (hé oui, vendeuses, dans une boutique de JdR...), assez nombreux mais discrets, sont toujours prêts à aider les quidams de passage à choisir le produit le plus adapté à leurs besoins, leurs envies et leur budget. Tout de noir vêtus, connaissant leurs produits sur le bout des doigts, ils vont de client en client rapidement et en silence. Le magasin s'étend sur quatre niveaux, avec des escaliers roulants et des ascenseurs pour aller et venir, et des caisses informatisées à chaque étage. Le rez-de-chaussée est dévolu aux jeux de cartes et aux jeux de société. Le premier étage est l'étage des jeux de plateau, de figurines, etc. Le deuxième étage est celui des jeux de rôles proprement dits, et l'on trouve là tous les livres de base, suppléments et scénarios des jeux connus et moins connus, des grosses productions de boîtes d'édition florissantes aux ouvrages « maison ». Tout ceci est d'une incroyable richesse : le JdR a tellement le vent en poupe que l'offre est formidablement variée. Le magasin ne désemplit pas, d'ailleurs, et draine une clientèle hétéroclite, curieuse et avide de nouveautés pour nourrir encore son imaginaire et étoffer ses univers de jeux (je continuerais bien comme ça des heures, moi... Aaaaaaaah... Ça fait rêver...).

Au-dessus, c'est le domaine des joueurs acharnés. Ils peuvent y organiser des parties, disposent d'une bibliothèque qui contient toutes les éditions des jeux les plus connus, depuis la première d'il y a... pffffou, ça commence à dater, jusqu'aux dernières parutions et aux bouquins pirates. L'étage est scindé en plusieurs pièces complètement séparées, chacune réservée à un jeu ou un style de jeu : on ne mélange pas les joueurs d'Oubliettes et gros Lézards avec ceux de Blafard aux dents pointues, tout de même.

Il reste deux niveaux, qui ne sont pas accessibles aux joueurs ni aux clients : au quatrième étage, beaucoup plus poussiéreux et un peu délabré, on trouve les réserves, avec un monte-charge qui dessert les étages inférieurs. On y accède par un escalier situé derrière une porte où est inscrit « Réservé au personnel » et fermée à clé. Des piles de bouquins, de jeux, et des boîtes remplies de figurines y sont stockées, rangées avec une grande rigueur, étiquetées et répertoriées. Et puis il y a le sous-sol... C'est une autre histoire, le sous-sol...

Derrière la caisse, il y a une porte marquée du signe « toilettes ». Lorsqu'on la passe, on se retrouve dans un petit vestibule, devant deux nouvelles portes : une porte pourvue d'un symbole homme et femme, une autre d'un symbole handicapé. Derrière la première, il y a, devinez quoi... des toilettes ! Dingue, non ? Avec une déco très

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

JdR, des couvercles de chiottes à l'image d'un dragon, et tout et tout. L'autre porte est toujours maintenue fermée à clé, et derrière ce ne sont pas des toilettes, mais une grande pièce avec des bureaux, des étagères remplies de classeurs avec les livres de comptes, les bons de commande et tout et tout, mais aussi une grande table qui accueille des réunions du C.R.I., et pas mal de papiers relatifs à la société secrète (et au Culte de la Bétonneuse, parce que le C.R.I. l'infiltré).

C'est que le *Diable Ludique* est un haut lieu du C.R.I. Les employés sont tous membres de la société, et le patron, Jehan Marrifique, en est un membre éminent, puisqu'il est à la tête de la section havraise du C.R.I. Ici se prennent d'importantes décisions, se tiennent de houleuses réunions, et tout et tout. Les PJ, s'ils passent pas mal de temps au *Diable Ludique* et s'ils sont suffisamment observateurs, se rendront peut-être compte que le patron est aux « toilettes » depuis un peu trop longtemps, par exemple. Ou peut-être eux-mêmes iront-ils aux toilettes (les vraies) et entendront-ils des bruits de conversations à travers la paroi.

A priori, ils ne pourront pas s'introduire dans la pièce mystérieuse pendant les heures d'ouverture sans se faire repérer, à moins qu'ils ne trouvent

une méthode particulièrement ingénieuse. S'ils y parviennent ils trouveront des documents faisant référence au C.R.I., quelques-uns au Culte de la Bétonneuse, une liste de notables du Havre sans autre indication (des adjoints au maire, des commerçants, des avocats, Jehan Marrifique lui-même... tous membres, en fait, du Culte de la Bétonneuse), des documents relatifs à une convention de JdR qui se déroulera très prochainement au Havre. Mais rien de franchement explicite ou compromettant.

Par contre, s'ils fouillent vraiment bien, ils peuvent trouver une gourmète au nom de « Laëtitia » et un portable éteint (et déchargé) dans le même tiroir. Ce sont des objets appartenant à une femme membre de la cellule normande du BÂILLON qui s'est approchée d'un peu trop près du C.R.I., et qui est détenue en captivité (nous y reviendrons). Jehan Marrifique et ses comparses ont



Seblos.

JEHAN MARRIFIQUE

Jehan Marrifique est le patron du *Diable Ludique*. Il est de taille moyenne, mince, pourvu d'un grand nez et de petits yeux perçants. Il ne se départit jamais d'un petit sourire ironique et a toujours une réplique acerbe à balancer à ses interlocuteurs.

Jehan Marrifique est un personnage important de ce scénario, car il appartient au C.R.I. et au Culte de la Bétonneuse. Au sein du C.R.I. local, il est assez haut placé, ce qui lui donne droit à quelques pouvoirs spéciaux, et il aspire à une promotion à l'échelon national. Il est au courant de la véritable nature et des objectifs réels du C.R.I. et lui est absolument dévoué. À l'occasion, il ne rechigne pas à recourir à la violence.

Marrifique a infiltré le Culte de la Bétonneuse pour le compte du C.R.I. Côté bourgeois imbus et oisifs ne le branche pas vraiment, mais lorsqu'il a été contacté pour rejoindre le Culte de la Bétonneuse, le C.R.I. lui a « vivement conseillé » d'accepter : dans la perspective de noyauter les milieux de pouvoir et d'argent havrais, s'introduire au sein du Culte est idéal. Marrifique se force donc à assister aux « réunions » (quelle perte de temps !), à cirer les pompes de qui il faut (quels gros imbéciles !) et à gagner du galon dans le Culte pour imposer progressivement ses propres buts et visions, ou plutôt ceux de C.R.I.

gardé la gourmette pour l'envoyer à la cellule locale du BAILLON (mais encore faudrait-il savoir où elle se cache) histoire d'impressionner tout le monde, et le téléphone pour éplucher le répertoire, qui pourrait leur indiquer les coordonnées d'autres membres de cette organisation, ce qui leur manque cruellement.

Les PJ peuvent aussi trouver des flyers pour la convention imminente, les mêmes que ceux qu'ils ont pu trouver à l'usine des poulpes. Ces prospectus publicitaires sont plus ou moins précis, selon le degré d'avancement de l'enquête des PJ et la volonté du MJ. Ils peuvent être allusifs ou franchement indiquer le lieu et le moment (le lieu c'est le *France*, le bateau revendu il y a quelques temps pour en faire un casino flottant, et le moment, c'est comme ça vous arrange dans votre progression.) L'œil de nos héros sera peut-être attiré par des exemplaires d'un jeu de cartes encore sous blister, un truc totalement inconnu, même pour les spécialistes. Sur le plastique qui scelle la dizaine de paquets stockés là, on peut lire des trucs du style « un nouveau concept de jeu révolutionnaire », ou « le jeu qui rend accro ! », etc.

Parlons-en un peu, de ce jeu, *Questmaster*. C'est le dernier-né de Gary Garfield, et il rend effectivement accro : quand on commence à y jouer, on ne peut plus s'arrêter. Non que son principe soit tellement génialoïde qu'on ne puisse plus s'en passer, non : l'encre utilisée pour imprimer les cartes est une encre spéciale, qui crée une dépendance vis-à-vis des cartes. Impeccable pour recruter dans les rangs des 8-12 ans, et les amener au jeu de rôles et au C.R.I. pour les « meilleurs » d'entre eux. Et la fameuse encre, elle est produite où à votre avis ? Ben oui, gagné, à l'usine *Encres de Marine*. Le C.R.I. gagnerait à analyser les cartes... C'est à l'occasion de la sortie des premiers paquets que Gary Garfield se déplace au Havre : il veut

GARY GARFIELD

Aux États-Unis, le mystérieux Gary Garfield, auteur prolifique de jeux de rôles, est multimillionnaire. Il est en fait à la tête du C.R.I. et c'est un gros méchant démon d'Asmodée. Il doit venir prochainement au Havre pour examiner un jeu de cartes qui rend accro. Gary Garfield est un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt petit et gros, voire obèse. Il se gave de Coco-Colo et de Big-dèg, fume d'énormes cigares et déteste perdre son temps. Il est assez méprisant et cela se voit à son aspect. Il est toujours habillé en bleu et ne porte qu'un modèle bien précis de chaussures, des baskets qui ne se font plus depuis quelques années mais dont il a acheté un stock impressionnant.

Gary Garfield
multimillionnaire du jeu de rôles, démon d'Asmodée de grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	5	4	6

TALENTS

Art 2 (jeu de rôle 6), Baratin 6, Corps à corps 5, Défense 6, Manger deux pains au chocolat à la fois 3

POUVOIRS

Absorption de volonté 6, Aura de confusion 4, Cauchemar 3, Charme 4, Illusions 5, Membre exotique (tentacules), Pari stupide 5, Ténèbres sataniques 4, Voix impérieuse 4, Volonté supra-normale 4

COMBAT

42 PP, 8 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20
Tentacules (précision +2, puissance +1 ; portée très courte ; 65/RU+6/M+4).

voir de ses propres yeux si les jeunes qui se sont inscrits à ce « tournoi du plus palpitant jeu de tous les temps » deviennent effectivement accros en un temps record. Le jeu, ou plus précisément sa réalisation physique, est une innovation du C.R.I. du Havre, et la production n'est pour l'instant destinée qu'à tester le principe. La décision de produire le jeu sérieusement et à l'échelle internationale sera prise après les tests. Cela fait plus d'un an que les poulpes produisent dans ce but : c'est un moment décisif pour le C.R.I. local, et c'est pas le moment de merder (autrement dit, puisqu'il faut y aller avec des gros sabots, c'est l'occasion pour les PJ d'agir) ! Le jeu doit être testé lors de l'ouverture de la convention à venir, et tout cela aura lieu sur le *France*, amarré dans le port du Havre. Si les PJ tentent de fouiller là où ils ne devraient pas se trouver, posent des questions embarrassantes ou éveillent les soupçons d'une façon ou d'une autre, ils auront le personnel du *Diable Ludique* sur le dos. Et en ce moment, l'atmosphère est à la paranoïa, à cause de « l'épisode Laëtitia » ... D'un autre côté, il ne faut pas saboter la couverture du *Diable*. Le MJ devra donc faire preuve de doigté et se mettre dans l'esprit des PNJ. S'ils ont vraiment de la chance, ou beaucoup de patience, les PJ verront Jean-Louis au magasin (mais savent-ils à quoi ce taré ressemble ?). Jean-Louis vient faire son petit

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

tour quotidien et est très fier de ses derniers « exploits », à savoir l'élimination d'Alban, Stéphane et Toufik. Il ne se vante pas forcément explicitement, ceci dit, car il n'a pas achevé sa tâche : il doit encore retrouver Benjamin et le supprimer à son tour. Il peut toutefois faire référence à un super projet en cours, à son ingéniosité, son courage, tout ça. Si le C.R.I. a déjà fait le lien entre ces disparitions et lui, ses membres essaieront de l'attirer au sous-sol et le garderont là en attendant de le « stocker » ailleurs : les initiatives de Jean-Louis ne sont pas du tout du goût du C.R.I., et il constitue plus un danger qu'un atout pour l'organisation. Il a attiré l'attention de la police, de la presse, et se croit un appui important du C.R.I. Mieux vaut le mettre à l'ombre un moment.

LE C.R.I.

Dans le monde d'INS/MV (et contrairement au nôtre !), le jeu de rôles est un loisir très répandu et très bizarre. Puisqu'il y est le reflet que le téléspectateur moyen de TF1 peut en avoir dans notre réalité, il mélange le jeu sur table, les déguisements de grandeur nature, les cartes à collectionner et les ordinateurs dans un grand mix improbable. Les rôlistes d'INS/MV sont donc des gens qui consacrent des heures à leur hobby chaque jour, qui obéissent aveuglement à un maître de jeu tyrannique, dans une organisation à la limite de la secte (en plein dedans, en fait) et qui se poignent entre eux en invoquant le seigneur des ténèbres.

Le C.R.I. est le Complot Rôliste International. C'est une secte qui réunit des maîtres de jeu et manipule les rôlistes à des fins sataniques. Pas tous les MJ, attention : la plupart d'entre eux ignorent l'existence du C.R.I. D'autres savent que le C.R.I. existe, mais le prennent pour une organisation beaucoup plus inoffensive qu'il n'est en réalité. Le C.R.I. est en fait manipulé par des démons, mais très peu de gens le savent, y compris parmi ses membres.

Les ambitions du C.R.I. sont de contrôler le monde en sous-main. Pour ce faire, il noyautte les milieux influents, manipule les accros au JDR (« Vote cette loi, sinon on tue ton guerrier niveau 27 » - « Noooooooooon, pas mon guerrier niveau 27, il a une hache +12 ! »), tout en s'appuyant sur ses membres, dévoués corps et âme au complot et qui se voient attribuer des pouvoirs magiques (si, si, des vrais !) en récompense des services rendus. Ce qui peut aller d'actions de prosélytisme, jusqu'à, parfois, l'élimination pure et simple des empêcheurs de tourner en rond ou des esprits un peu trop forts...



LE CULTE DE LA BÉTONNEUSE

À l'origine un petit groupe de notables havrais, le Culte de la Bétonneuse a pris de l'ampleur au fur et à mesure que les années ont passé. Il réunit toujours des notables des havrais influents (membres de la bourgeoisie locale, commerçants, élus, avocats, ...) dans des cryptes et des sortes de chapelles souterraines aménagées par leurs soins, où ils se livrent à d'étranges rituels : papotages et ragots, dégustation du dernier Beaujolais (« Pff... Oui, sympathique, peut-être, si on est de bonne humeur... Mais cela reste un vin intrinsèquement populaire, n'est-ce pas, très cher ? »), et parfois discussion sérieuse sur l'avenir du Havre et les décisions à prendre pour l'amener enfin au rang international qui devrait être le sien.

S'il y a bien quelque chose qui les indignent, les membres du Culte de la Bétonneuse, c'est qu'on se moque de leur ville. À tous ceux qui déclarent sur un ton goguenard : « Aaaaaah, mais qu'est-ce que c'est moche, ici », ils n'accordent que mépris et condescendance. Ces imbéciles ignares et dépourvus de la moindre sensibilité ne méritent rien d'autre. Une de leur devise est « Les arbres c'est laid, le béton c'est beau ». C'en est une parmi d'autres, ils en changent souvent. C'est comme pour beaucoup de choses : ils sont rarement d'accord, et rarement longtemps.

La force du Culte de la Bétonneuse, c'est d'avoir réussi à se créer une petite légende. Ils ont bâti une sorte de mythe autour de l'existence et du rôle de leur organisation. Du coup, un nombre non négligeable de Havrais savent, ou croient, qu'une mystérieuse organisation protège le Havre et œuvre pour son bien. Qui sont-ils ? D'où tirent-ils leur puissance ? Personne ne le sait vraiment. Mais du coup, le Culte de la Bétonneuse jouit d'une réputation qui le sert. Enfin, au moins qui donne à ses membres l'occasion de se la péter, genre justiciers de l'ombre.

LA FONDATION DUBOIS

Le message trouvé dans la chambre de deux des victimes, Stéphane et Toufik, disait précisément : « Dubois, la fondation sait tout, même dans l'obscurité des démons ». Qu'est-ce que ça veut dire ? Ben, faudrait demander à Jean-Louis, c'est son scénario après tout. Les personnages des joueurs étaient censés pouvoir progresser hyper vite grâce à ce suprême indice. Jean-Louis s'était même dit que ce serait trop facile, que peut-être il ne devrait pas le leur donner. Mais comme les petits jeunes pataugeaient déjà pas mal dans son scénario tordu, il le leur avait lâché quand même. Sauf que ça n'avait pas du tout, mais alors

CHAPITRE QUATRE

Titine n'est pas en Crimée

pas du tout aidé les joueurs. Ils s'étaient creusé en vain leur petite tête, sans trouver le sens profond (ou même superficiel) du message. Pour continuer d'y réfléchir, deux joueurs l'avaient laissé bien en vue. Mais ils n'avaient pas rejoué, en partie d'ailleurs à cause de ce foutu message à la con dont Jean-Louis avait le secret.

Le problème, c'est que cette espèce de slogan avait été pris au pied de la lettre par ceux qui l'avaient trouvé. Il n'en avait pas fallu plus pour mettre toute la ville en émoi : ces jeunes gens bien sous tous rapports étaient-ils satanistes ? Allaient-ils profaner des tombes le week-end, au lieu de regarder la Star'Ac ? Certains journaux en avaient fait leurs choux gras, et tout et tout.

À vrai dire, il n'y a pas de raison que les PJ réagissent différemment : le MJ peut même les pousser un peu dans cette voie s'il veut les enquiquiner un peu. Cela va les mener à une fausse piste, certes, mais quoi de plus normal dans une enquête que d'explorer toutes les éventualités ? Et il se trouve qu'il y a là un curieux hasard : il existe une « fondation Dubois » au Havre. Noooooooooooooon ? Siiiiiiiiiii ! Dingue, hein ? Et en plus, là-bas, il y a des « gens » pas recommandables du tout...

La fondation Dubois est située dans un immeuble moche du Havre (oh, j'entends des mauvais esprits dire « ah bon, il y a des immeubles pas moches, au Havre ? »... rhooooo, c'est pas bien, ça !). Il y a quelques années, un démon incarné dans le corps de Nicolas Dubois est mort. Enfin, pas lui vraiment, mais bon, vous savez bien comment ça se passe. Il avait toute une collection de familiers. À ne plus savoir qu'en faire. Et ils ont été oubliés là. En sa mémoire, ils ont créé une fondation, la fondation Dubois. On y trouve des portraits de Nicolas Dubois, une biographie, des objets personnels... Évidemment, personne n'y va jamais, tout le monde s'en fout, de Nicolas Dubois, surtout une fois mort. Mais ses familiers, eux, ne désarment pas. Ils sont là, bien décidés à rester encore ainsi sur Terre le plus longtemps possible, et à protéger leur demeure et les vestiges de la splendeur de leur maître.

Si les PJ viennent fourrer leur nez là-dedans, le MJ peut mettre la gomme pour faire une description haute en couleurs, et en même temps pour montrer les familiers sous leur jour le plus louche et déjanté. Ils seront super contents à l'idée que quelqu'un vienne visiter leur musée. Voici quelques exemples de qui on peut y trouver :

- **Dominique Minion** : c'est un homme d'une quarantaine d'années, très grand, le dos voûté et le regard exorbité. Son rire à lui seul résume l'individu : tonitruant, effrayant et stupide. C'était le familier le plus efficace et zélé de Dubois. Il est doté d'une grande force physique, et ce n'est pas un mal, vu à quel point il est bête.
- **Alicia Groult** : elle est de taille moyenne, rousse, a dans les trente-cinq ans et les dents du bonheur. Elle est plus futée que son camarade Dominique, mais a un peu pété les plombs depuis la tragique disparition de Dubois : elle était folle amoureuse de lui et ne parvient pas à en

faire son deuil. Elle est inconsolable et timbrée. Très facilement agressive, aussi, mais ça, c'était pareil de son vivant. Elle fait du karaté et se débrouille plutôt pas mal.

• **Nadine Vinci** : c'est une enfant de douze ans. Elle a été « adoptée » par Nicolas Dubois alors qu'elle avait perdu sa famille. Elle lui rendait de précieux services : c'est fou ce qu'un enfant peut obtenir facilement quelque chose auprès d'inconnus ! Elle est très intelligente, et malgré son âge c'est probablement la plus sensée de la maison, et la plus subtile. Mais elle aussi est un peu barrée.

• **Loulou** : Loulou est un chien, un berger allemand. Il était très attaché à Nicolas Dubois, qui lui donnait des hamburgers, son péché mignon. Il veille sur l'appartement et ses habitants avec beaucoup de conscience canine. Il est facilement agressif, car il aime aboyer, poursuivre les gens et si possible les mordre. Il trouve ça marrant, ça le distrait agréablement. Parce que sinon, la vie d'un chien, c'est assez chiant, faut avouer.

• **Titine** : la deux-chevaux de Nicolas Dubois est, elle aussi, un familier. Top pratique, non ? Ça fait un peu peur d'un autre côté, mais bon, qui n'a pas rêvé d'avoir une voiture intelligente ? Enfin, intelligente, c'est peut-être beaucoup dire, là encore. Mais bon, elle est forcément moins conne qu'une voiture normale. Elle est toute cabossée : elle a beaucoup vécu, et Dubois s'en servait parfois de défense ou d'arme pour écrabouiller ses cibles. Les habitants de la fondation Dubois n'ont jamais entendu parler de l'histoire des trois jeunes assassinés, autrement que comme tout le monde, par les médias. Une fois à l'intérieur, les PJ auront du mal à se débarrasser d'eux : non seulement ils sont dans l'incapacité totale de leur fournir un quelconque indice, mais en plus ils veulent absolument faire visiter la fondation, récolter de l'argent pour son entretien et son amélioration et parler, parler, encore parler de leur bienfaiteur à tous : Nicolas Dubois. À se demander si c'était vraiment un démon, celui-là, pour s'attirer un dévouement et une loyauté pareils !

LE BÂILLON

Si les PJ fouinent dans le milieu du jeu de rôles de façon un peu visible, ils vont finir par se faire repérer, soit par le C.R.I. lui-même (dans ce cas, une équipe de démons ou d'humains du C.R.I. leur tombe sur le paletot, ça va dégripper un peu les articulations rouillées des PJ, pis un peu de baston ça fait toujours plaisir aux gros bourrins), soit par le BÂILLON.

En effet, le gouvernement a eu vent de l'existence du C.R.I., ce qui n'est pas un exploit en soi, puisque c'est une organisation certes secrète, mais aussi internationale et tentaculaire. Une organisation anti-C.R.I. a donc été mise sur pied, et elle compte une antenne en Normandie, en relation permanente avec le centre parisien. Le BÂILLON cherche surtout à localiser les forces de son adversaire, à identifier ses membres et à en savoir plus sur ses activités et ses motivations. Avec un succès

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

modéré jusqu'ici. Dans les rangs du BÂILLON, on trouve des psychologues, des journalistes, des spécialistes des sectes, des représentants de l'État, de la police...

Aux yeux de ladite organisation, le statut des PJ n'est pas net : a priori, ils ont l'air de leur côté, mais qui sait s'ils ne représentent pas une autre organisation, en conflit avec le C.R.I. mais tout de même nuisible ? Selon l'ambiance que vous souhaitez donner au scénario, les membres du BÂILLON peuvent prendre simplement contact avec les PJ et, mine de rien, essayer de les amener à papoter à propos de leur enquête et sonder leurs connaissances en matière de C.R.I., mais ils peuvent aussi se montrer plus directs et violents, et kidnapper (ou tenter de kidnapper) les PJ pour les cuisiner. Dans ce cas, on peut jouer cette scène à la corse, avec des interlocuteurs cagoulés et copieusement armés, mais dans une ambiance d'organisation secrète efficace quoique un peu bricolée et un tantinet « rafistolage ».

D'une façon ou d'une autre, les PJ seront interrogés sur ce qu'ils savent sur le C.R.I., bien sûr, mais aussi sur le Culte de la Bétonneuse, qui leur paraît un peu louche, et sur Laëtitia, leur collègue disparue et qui mobilise pour le moment l'essentiel de leurs efforts. Le BÂILLON est une organisation très solidaire et il n'est pas question pour eux un seul instant de laisser un allié dans la mouise sans s'agiter au maximum.

Au sein du BÂILLON, les PJ rencontreront tout un tas de gens (si ça se passe bien entre eux, du moins) : des hommes et femmes d'action, tous motivés et entraînés, prêts à en découdre avec les forces du Mââââââl, recrutés et sélectionnés avec soin par le gouvernement, mais aussi une belle brochette d'éminences grises : des spécialistes des organisations sectaires, des profileurs, des militaires (dans éminence grise, ça vous fait drôle ? Z'auriez pas mauvais esprit, vous ?), quelques journalistes, des scientifiques, peut-être même un ange ou deux, bref des tacticiens en tous genres. Ils ont des personnalités diverses, mais tous sont déterminés et courageux, pleins de ressources. Ils pourront expliquer aux PJ où ils en sont de leur traque du C.R.I. et de ses membres : le C.R.I. est le Complot Rôliste International, pour commencer. Il regroupe de méchants rôlistes, dont certains semblent être dotés de pouvoirs magiques. Pour de vrai. Des pouvoirs conférés par on ne sait pas trop qui, et qui varient selon la position hiérarchique de la personne concernée. Il semblerait aussi que ces pouvoirs magiques puissent être « repris » par ceux qui les ont distribués, par mesure de sanction. Des témoignages d'ex-membres du C.R.I. indiquent qu'un système fort complexe de sanctions régit le C.R.I., et que ces sanctions sont généralement sévères, voire franchement cruelles. Mais les ex-membres sont très rares, et encore moins sains d'esprit, alors il est très très difficile d'en tirer quoi que ce soit de constructif.

Le but ultime du C.R.I. est, à leur connaissance, de prendre le pouvoir dans l'ombre, et pour ce faire, ses membres s'infiltrèrent partout où cela peut leur être profitable. Dans les milieux politiques, la justice, la police, l'enseignement

(pour corrompre les jeunes âmes...), le C.R.I. s'insinue sournoisement. Le BÂILLON peut évoquer à cette occasion le Culte de la Bétonneuse, dont le rôle n'est pas clair, mais qui n'a pas l'air complètement étonné concernant cette saloperie de C.R.I.

Le BÂILLON va pouvoir éclairer la lanterne des PJ en ce qui concerne le jeu de rôles en général : le C.R.I. n'est pas connu de tous les rôlistes, même si presque tous ont eu affaire à lui un jour ou l'autre, certainement à leur insu. Les membres actifs du C.R.I. sont chargés de différentes missions : faire du prosélytisme, animer au maximum le milieu du JdR en participant à des groupes de jeu, en tant que MJ ou en tant que joueur, recruter les rôlistes suffisamment fanatiques pour les amener au C.R.I. dans les meilleures conditions...

Ensuite, les membres de la cellule en savent plus ou moins quant aux véritables objectifs du C.R.I. et aux moyens (plutôt violents en général) utilisés pour atteindre ces buts. Eux-mêmes ne savent pas tout de la maléfique organisation. En revanche, ils sont (partiellement) au courant de sa dernière actualité : un pont de Complot doit venir prochainement au Havre, profitant d'un grand événement. Le BÂILLON ignore de quel événement il s'agit, qui exactement doit venir et quand exactement, mais ce qui est sûr, c'est que c'est bientôt et qu'il y aura là une occasion rêvée d'intervenir et de semer la bizouille dans les rangs du C.R.I.

Quelques membres du BÂILLON revêtent une importance particulière dans le scénario :

- **Laëtitia Desmarins**, tout d'abord, sorte de « profi-leuse » à la recherche de membres du C.R.I. Elle a disparu depuis quelques jours, car elle s'est approchée de trop près de Jehan Marrifique, le patron du *Diable Ludique*, la boutique de JdR du coin. Elle est retenue prisonnière, et le C.R.I. compte l'éliminer purement et simplement en faisant croire à un suicide. Comme le C.R.I. est influent auprès de notables (police, justice, presse) par l'intermédiaire du Culte de la Bétonneuse, accréditer la thèse du suicide, même si elle est douteuse, ne devrait pas être trop problématique.

C'est une blonde de taille moyenne, dans les trente-trente-cinq ans, dotée d'un physique froid et d'un esprit d'à propos des plus caustiques. Elle est déterminée et rationnelle, assez endurante physiquement et très volontaire. Elle est mariée à Desmond Desmarins, lui aussi membre du BÂILLON.

- **Alexandre Pranoff** est à la tête de la cellule normande du BÂILLON. C'est un quinquagénaire sérieux et efficace, qui pour le moment consacre toute son énergie à retrouver Laëtitia. Il est fou amoureux d'elle (d'un amour impossible qu'il tait, c'est un homme « comme il faut ») et veut tout faire pour la libérer. Mais du coup, il a tendance à perdre un peu les pédales et à oublier les autres missions, elles aussi fondamentales, du BÂILLON.

- **Desmond Desmarins** est un professeur d'université en sociologie, spécialisé dans l'étude des sectes et la lutte

CHAPITRE QUATRE

Bryonne n'est pas en Crimée

contre ces nuisibles organisations. Il a dans les quarante-cinq ans et est très compétent dans sa fonction au sein du BÂILLON. Il est marié à Laëtitia, qui a disparu. Il ne semble pas être un mari très attentionné, et ne semble pas retourné par sa disparition. Ce qui a le don d'énerver Alexandre Pranoff qui, lui, est tout ému. En fait, Desmond est « juste » totalement incapable d'exprimer ses sentiments, ce qui n'empêche pas qu'ils soient authentiques et puissants.

— Alette Gizpari est une femme de quarante-deux ans, petite et ronde. Elle s'occupe de regrouper les informations collectées au sujet du C.R.I. et d'estimer si ces informations relèvent de la rumeur ou non. Elle prépare aussi beaucoup d'expéditions d'espionnage, car elle cherche toujours à vérifier ce qu'on lui rapporte. Elle est adaptable, attentionnée, et d'un naturel bon vivant. Par contre, elle devrait cesser de se teindre les cheveux en violet, c'est trop moche, surtout à son âge.

FAISONS LE POINT

Bon. Où en sommes-nous ? Ben à vrai dire, avec autant de pistes qui partent dans tous les sens, des vraies comme des fausses, il est bien difficile de prévoir quel chemin vont prendre vos PJ. Voici ce qu'ils peuvent être amenés à faire :

CHOPER JEHAN MARRIFIQUE (PARCE QUE LUI, IL A L'AIR TROP LOUCHE)

Les PJ en ont au moins entendu parler, de Marrifique, à ce stade du scénario, et peut-être même l'ont-ils croisé ou rencontré. Toujours est-il qu'il a l'air suspect, le garçon. Peut-être les PJ vont-ils vouloir le prendre entre quat'z'yeux pour le cuisiner. Si c'est le cas, ils peuvent le trouver dans son magasin, en ville ou chez lui.

Dans son magasin, ça ne va pas être simple. Marrifique est presque toujours entouré de vendeurs, de clients. Ce n'est pas lui qui fait l'ouverture ni la fermeture, alors il est très difficile de le trouver seul. Mais bon, vos PJ auront peut-être une idée de génie pour le coincer, après tout. Attention simplement dans ce cas, il peut facilement sonner l'alerte (par une alarme planquée sous le comptoir) et appeler du renfort. Et là, ça risque de devenir méchamment physique pour nos petits PJ.

Jehan aime à faire son petit tour de centre-ville, chaque jour. Il se promène, fait la tournée des commerçants influents (ceux qui aiment le béton, surtout) et frime avec ses lunettes qui valent la peau du cul et ses pompes à cinq cents euros. Pendant sa promenade quotidienne, les PJ peuvent trouver l'occasion de l'enlever.

Enfin, Jehan Marrifique habite une grande maison entre Le Havre et Honfleur. Trouver son adresse ne relève pas de l'exploit, ça peut se faire par le biais de quelques informateurs pas trop nazes. Par contre, entrer chez lui risque

d'être difficile : il y a une alarme (un peu parano, certes, mais bon il a un peu raison, d'un autre côté), des chiens de garde et deux vigiles qui patrouillent. Il y a des secrets à protéger, dans la maison aussi ; pas mal de documents, des noms importants, des trucs compromettants. Par exemple, on y trouve la vérité vraie sur le C.R.I., en recoupant les informations de différents documents. Sur Gary Garfield, aussi, et puis sur des tas de membres du C.R.I. de par le monde. Ce qui n'est pas si joyeux que cela : le C.R.I. est vraiment implanté partout, dans tous les milieux, et de nombreuses célébrités (showbiz, politique, ...) en font partie. Un peu trop, même : pas besoin d'être devin pour comprendre que révéler l'existence du C.R.I. au grand jour serait une belle erreur, et un passeport pour le joli monde des gros ennuis. Les PJ peuvent aussi trouver des indices qui leur en apprennent plus sur la convention (où, quand, pourquoi...) et sur le jeu de cartes diabolique. Ils peuvent même trouver des cartes d'accréditation ou des entrées pour être invités sur le France et rester à la convention jusqu'au bout. Cependant, si Jehan Marrifique s'en aperçoit, il renforcera la sécurité aux abords de la convention et les PJ devront la jouer fine pour ne pas être repérés.

Mais ce n'est pas tout : chez Marrifique, il y a Laëtitia. Marrifique se sent très en sécurité chez lui, et il considère sa propriété comme une forteresse absolument imprenable. Il s'en sert donc parfois pour mettre au frais les témoins gênants ou les prises de guerre (comme Laëtitia) qu'il a de toute façon décidé d'éliminer. Il les garde sous une solide surveillance, dans un petit pavillon qui jouxte la maison des domestiques (ah ben oui, il a les moyens, le Jehan !). Laëtitia est là, ligotée et menottes aux poings, dans une petite pièce sombre et qui pue. Elle a subi quelques mauvais traitements : nourriture rare et à la limite du comestible, interrogatoires « musclés » pour la faire parler du BÂILLON et lui faire dire ce qu'elle sait du C.R.I. : bref, c'est pas la joie. Mais Laëtitia, ce n'est pas n'importe qui. Elle tient le coup, elle ne lâche pas un mot, elle ne se plaint pas, et elle attend qu'on vienne la délivrer parce que quand même, ça commence à être longuet. Elle n'est pas née de la dernière pluie non plus, et se doute qu'au bout du compte on va la zigouiller : elle est là parce qu'elle s'est approchée de trop près de Marrifique et du *Diable Ludique*, et ses doutes se sont confirmés par la force des choses.

Mais maintenant qu'elle est sûre qu'il est impliqué jusqu'au cou dans le C.R.I. et qu'elle a aperçu pas mal de ses complices, il est bien évident pour elle qu'ils la gardent le temps d'obtenir des infos, et après, au revoir Laëtitia. C'est pour ça qu'elle garde le silence. Mais combien de temps va-t-elle tenir le coup ? Et surtout, il va venir un moment où elle devra choisir entre préserver sa propre vie et protéger le BÂILLON. Elle espère être capable de prendre la bonne décision à ce moment-là, mais bon, qui sait quels moyens de pression ces ordures gardent sous le coude ? Elle pourra toujours commencer par lâcher une ou deux infos erronées, difficiles à vérifier et, idéalement,

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

qui donnent au BÂILLON des indications concernant la nature de l'ennemi...

Et effectivement, Laëtitia a raison de se faire du souci : Marrifique a prévu de la « suicider » bientôt. En fait, il attend des ordres de sa hiérarchie : la nénette est endurante, volontaire, et elle n'a pas l'air prête à cracher le morceau. Alors Marrifique a contacté ses supérieurs et leur a expliqué la situation : il est persuadé que la fille fait partie du BÂILLON, mais il n'en tire rien. Doit-il l'éliminer tout de suite ou attendre qu'on lui envoie des renforts plus « convaincants » ? Il y a fort à parier

que le C.R.I. voudra presser Laëtitia comme un citron pour en extraire tout ce qu'elle sait, et que pour ce faire, on appellera des démons adaptés. Si Laëtitia résiste toujours, elle sera éliminée. Sinon, le BÂILLON risque d'avoir quelques ennuis. Et Laëtitia sera quand même éliminée. C'est au MJ de voir ce dont il a besoin dans

son scénario, selon que les PJ se débrouillent bien tout seuls ou pas.

Si les PJ parviennent à capturer Marrifique (ils ont intérêt à assurer pour y arriver !!!), ils

l'interrogeront et obtiendront des réponses à leurs questions, mais difficilement : il est coriace, le bougre, et ils devront ruser pour lui soutirer des renseignements. Il n'est pas du style à se laisser impressionner non plus, et les menaces ou la violence ne résoudront rien. Ensuite, c'est au MJ de décider des renseignements qu'il accepte de fournir aux PJ. Hé oui, c'est du boulot, d'être MJ : il faut être psychologue, GO, ...



CHAPITRE QUATRE

Nyonne n'est pas en Crimée

RETROUVER JEANLOUIS (POUR DE VRAI)

Jean-Louis est recherché par pas mal de monde : les PJ d'abord, les vilains pas beaux du C.R.I. ensuite, et puis pourquoi pas la police, si l'enquête a suffisamment avancé ? Jean-Louis a pu s'en rendre compte et se terrer quelque part, mais c'est peu probable vu la personnalité du zozo : il ne doute de rien, pense être à fond dans la ligne du C.R.I. et se considère comme bien trop malin pour que quiconque se doute de son implication dans le triple (ou quadruple) meurtre. Ainsi, Jean-Louis continue de rentrer chez lui (a priori) régulièrement, histoire de manger un morceau, voire, très occasionnellement, de prendre une douche.

Il habite dans un quartier du centre-ville, pas très loin du *Diable Ludique*, comme ça il peut y aller trois fois par jour si ça lui chante (ce qui gave prodigieusement les vendeurs et le patron de la boutique, d'ailleurs : tu parles d'un pot de colle, ce type ! Et de la colle qui sent pas toujours bon, en plus). Jean-Louis, pour sa part, se croit très populaire, ou au moins essaie de s'en convaincre au maximum. Les PJ peuvent le trouver au *Diable Ludique*, aussi, ou en train de se balader dans le coin. Le « capturer » ne devrait pas être bien difficile, mais il serait certainement plus profitable, pour obtenir des informations intéressantes, de l'appâter au cirage de pompes. C'est le genre de type très très seul, qui adooooore se faire de nouveaux amis, qu'il ne compte pas lâcher d'une semelle ensuite : le broser dans le sens du poil, c'est la garantie d'obtenir des infos rapidement et sans peine. Ceci dit, si vos PJ sont des brutes, ben tant pis.

Que leur apprendra Jean-Louis ? Ca dépend des moyens utilisés pour le faire parler, de l'évolution du scénario, et surtout de la volonté du MJ, qui, encore une fois, peut doser l'assistance qu'il apporte à ses joueurs. Jean-Louis ne sait pas grand-chose du C.R.I. : pour lui c'est une gigantesque assoc' avec que des gens cool et super intéressants, ouahou. Selon lui, « tout le monde devrait jouer aux jeux de rôles, parce que c'est ça la vraie vie, c'est pas celle qu'on vit en fait, et d'ailleurs n'as-tu jamais pensé que peut-être c'était notre vie, là, qui était une partie de jeux de rôles et que des joueurs nous manipulent ? C'est, comment dire, hyper métaphysique, de la philosophie à l'état pur, tu vois, man, ça donne le tournis, non ? J'parie qu't'avais jamais pensé à ça ! ». Grave, le mec (ouh là, voilà que je parle djeun's, moi...).

En dehors de ces banalités, il racontera sûrement des tas d'inepties au sujet du C.R.I. et d'autres choses s'il en a l'occasion : il croit tout savoir sur tout, être au top de l'actualité, qu'il est l'un des seuls à savoir décoder, et pouvoir expliquer le monde aux pauvres péquenauds qu'il a en face de lui. Sauf que bien sûr, il a tout faux.

Et puis, naturellement, il y a le fameux « problème » : les meurtres. Ben oui, parce qu'au début, c'est tout de même pour ça qu'on a recruté les PJ, pour résoudre le mystère de ces trois ou quatre disparitions mystérieuses. Là, il devient

nettement moins bavard, le Jean-Louis. Il n'a plus qu'une envie : se carapater. C'est que le courage et le sens des responsabilités ne l'étouffent pas... Si les PJ sont suffisamment adroits ou convaincants, ils arriveront sans doute à le faire avouer ses crimes, avec moult détails. Jean-Louis pétera alors les plombs définitivement, et son esprit déjà de guingois se mettra alors à battre la campagne avec enthousiasme. Chez lui, on trouve des plans de la machine qui a tué Toufik, le scénario contenant l'énigme épinglée au mur de deux des victimes (mais là, il faut bien chercher et y consacrer du temps), des armes (surtout des armes blanches, style reconstitution, mais pas seulement)... Et puis des renseignements sur la convention à venir : il n'a pas été officiellement invité avec le gratin, mais a chopé une pub au *Diable Ludique* et l'a affichée sur son frigo : l'événement est d'importance et ne saurait se dérouler sans lui.

Ceci dit, il existe une autre possibilité, c'est que les PJ le loupent : soit il se cache pour une raison x , soit d'autres le retrouvent avant nos héros (j'aime bien appeler les PJ des héros, ça donne un petit côté épique au jeu, non ?). Dans ce cas, les PJ peuvent passer complètement à côté de tout ça, ou bien être témoins de l'enlèvement de Jean-Louis. Cette dernière possibilité est pratique si les joueurs sont un peu paumés et ne savent plus dans quelle direction aller : s'ils poursuivent les kidnappeurs, des gens du C.R.I., ils rencontreront les membres du BÂILLON qui sont aussi de la partie, par exemple, ou les fileront jusqu'à se retrouver près d'un endroit clé, comme la boutique de JdR, l'usine ou la propriété de Jehan Marrifique, selon leurs besoins et l'envie plus ou moins pressante du MJ d'aller au dodo.

TROUVER LE CULTE DE LA BÉTONNEUSE

Les PJ ont pu entendre parler du Culte de la Bétonneuse, et trouver des documents relatifs à cette organisation, par exemple à l'usine ou au *Diable Ludique*, ou que sais-je encore. Ils peuvent aussi filer Jehan Marrifique ou Lucas Thomassin : bref, tous les chemins mènent à la Bétonneuse.

Les membres du Culte de la Bétonneuse se retrouvent régulièrement dans des sortes de cryptes sous le macadam du Havre. Ils rejoignent les égouts par divers chemins, et suivent des réseaux de canalisations municipales pour rejoindre leur petite communauté. Deux réunions hebdomadaires sont organisées : une le mardi soir, qui attire la quasi-totalité du Culte, soit cent cinquante à deux cents personnes, et une autre le vendredi soir. Mais là, il y a moins de monde car toute cette bourgeoisie part régulièrement en week-end.

Les membres du culte sont du style perfectionniste, et ils ont décoré les trois lieux de rendez-vous dont ils disposent de façon à créer une ambiance mystérieuse, avec des torches, des tapis au sol, des tableaux représentant des portraits de notables de la ville du dix-huitième et du dix-neuvième siècle. Ils ont aménagé des coins lecture,

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

de quoi se détendre et fumer tranquillement un bon gros cigare. En fait, l'essentiel de leur activité consiste à papoter, à médire en général, et à déguster de savoureux canapés en se délectant d'une bonne bouteille. Officiellement, ils sont les gardiens du Havre et de sa splendeur. Ils prétendent que rien dans la ville ne peut se faire sans eux, mais cela reste à prouver. Et il y a du boulot.

Ceci dit, il arrive qu'ils fassent des « trucs » pour leur belle et chère cité. Pendant l'année qui vient de s'écouler, par exemple, ils ont dévasté un petit parc municipal qui venait d'ouvrir avec des jolies plantes et quelques jeux pour les enfants, ils ont fait pression sur le conseil municipal pour que l'arboretum à l'entrée de la ville soit reconverti en supermarché (avec succès, aux dernières nouvelles), ils ont « taggé » (avec des pochoirs et des bombes de peinture grise) les murs de la ville de « vive le béton, à bas les arbres » ... Et le plus beau : le Culte de la Bétonneuse a réussi à faire réclamer par la mairie l'inscription du Havre au patrimoine culturel de l'UNESCO, pour son architecture harmonieusement bétonnée... Ce n'est quand même pas rien. Cette bande d'hurluberlus affectionne tout particulièrement les « opérations commando » : ils s'habillent de sombre, attendent qu'il soit au moins onze heures du soir, et se glissent furtivement dans la nuit pour commettre leurs méfaits, qui selon eux ne sont que de bonnes actions, salutaires, pour réveiller le citoyen havrais et lui faire prendre conscience du péril insidieux que court sa ville : l'envahissement pas la verdure.

ALLER À LA CONVENTION DE JDR

Bon. Résumons. Le C.R.I. international organise une convention exceptionnelle, très prochainement. Elle va se tenir au Havre, puisque Lucas Thomassin a mis au point, avec l'aide de Jehan Marrifique, ce fameux jeu de cartes qui rend accro, et prépare de nouvelles recrues pour le C.R.I. Des recrues comme on les aime : sans esprit critique, dévouées corps et âme du moment qu'elles ont leur « dose ». Impec, quoi...

La convention se doit d'être assez discrète (pour éviter que trop de curieux ne viennent fouiner), en apparence anodine (pour que les curieux ne trouvent rien de spécial) mais elle doit aussi marquer les esprits des membres du C.R.I. : c'est l'occasion de regonfler tout le monde, de monter le bourrichon de cette bande de débiles, de rappeler les objectifs, de faire le tri dans les rangs et de promouvoir qui de droit. On ne trouve pas de publicité tapageuse pour la convention : pas d'affiches dans les rues, pas de slogans entêtants, pas de pub dans les journaux ou par l'intermédiaire de la mairie, rien de tout cela. Le bouche-à-oreille, des prospectus distribués de la main à la main, voilà qui devrait suffire, pour prévenir un public « désigné » et motivé. Mais bon, faut que ça jette, quand même, alors la convention est organisée sur le *France* amarré dans le port du Havre, et Gary Garfield

lui-même doit se déplacer, lui qu'on ne voit presque jamais en public.

Ça en jette, comme choix, le *France*. D'abord, c'est un paquebot historique, auquel beaucoup de Français sont attachés [NdLA : ben oui, moi non plus je ne sais pas pourquoi. Question de génération, sans doute]. Il est vieux, le bestiau : il a été présenté pour la première fois au public en 1961, en rade du Havre. Autant vous dire que les Havrais, ils y tiennent, à leur gros bateau ! Jusqu'en 74, le *France* s'est baladé partout, et a même fait des tours du monde. Mais en 74, la terrrrrrrible nouvelle tombe : le *France* va être désarmé. Crrrrrac, fait le petit cœur des Havrais. Après quelques années d'oubli, le *France* devient le *Norway*. Il est modifié, enlaidi de l'avis unanime des autochtones. Mais il continue de naviguer, c'est toujours ça. Entre 2000 et 2004, ça merdoie : revendra, revendra pas... Il est question de transformer le *France* en hôtel de luxe, en casino, ou d'en faire du petit bois et de la petite ferraille. Pour finir, Igor Matchenko, un notable havrais très riche, le rachète pour en faire un hôtel/salles de réception. Et des salons, des conventions, des stages d'entreprises, des cérémonies officielles y sont organisés. Le Culte de la Bétonneuse est tout content : ils adoraient le *France*, bien sûr, et en plus Igor Matchenko est l'un des leurs, la classe...

Voilà, c'était la minute culturelle (plus ou moins, parce qu'en vrai la fin de l'histoire est un peu différente). Tout ça pour vous dire que le *France*, au Havre, c'est pas n'importe quoi. C'est un symbole, et il ne s'agirait pas d'en faire n'importe quoi, comme de le louer à des gens peu fréquentables, ou, pire, mille fois pire, de le voir sombrer...

En tout cas, c'est là que va avoir lieu la convention de JdR. Pour l'occasion, un programme précis de festivités a été établi, avec pour objectif de choyer au maximum les participants. La journée commence par un petit déjeuner offert aux invités, puis la convention ouvre officiellement vers dix heures, et l'entrée est à partir de ce moment autorisée à tout un chacun : si on peut toucher de nouvelles recrues, tant mieux ! Des jeux sont organisés jusqu'à seize heures, choisis parmi une palette des plus anodins en apparence. Le genre gentil guerrier cherche méchant dragon à taper, ou magicien altruiste voudrait cramer du gob, ou beau spécimen de Wookie se languit d'ennemis du côté sombre de la force... Il y a même des gens, là, déguisés avec des petites cornes et des auréoles, qui se baladent au milieu de tout ce petit monde en se racontant des histoires. Ils sont particulièrement bizarres, ceux-là. Ils pourraient être inquiétants, s'ils n'avaient pas cet air si sympathique, tellement avenant et tout et tout (ça va, j'en fais assez, là ?) Des tas d'activités et de distractions sont prévues : des personnages déguisés parcourent le salon, en Harry Potter, en chevalier, en extra-terrestre, en monstre baveux, en elfette court vêtue, en surhomme à collant... Mais le tout doit sembler rigolo et farfelu de prime abord : il ne s'agit pas d'effrayer les non-initiés, mais plutôt d'éveiller leur curiosité en s'appuyant sur leur imaginaire et leur fantaisie. Des tournois de jeux de plateau,

CHAPITRE QUATRE

Bayonne n'est pas en Crimée

des duels à l'épée, des saynètes théâtrales, des jeux visant à faire gagner des goodies sont aussi prévus au fil de la journée. Il s'agit de décrire la convention comme un moment d'effervescence, où à chaque instant il se passe quelque chose de nouveau, où l'attention de la foule (et éventuellement des PJ) est détournée vers telle ou telle activité. Cela ne facilitera pas les choses aux PJ : suivre quelqu'un de précis risque d'être difficile, même s'il sera facile d'être discret. Ils ont intérêt à éviter la confrontation, car les rôlistes du C.R.I. sont, pour beaucoup d'entre eux, très solidaires et endoctrinés, et surtout beaucoup plus nombreux que les PJ.

À partir de seize heures, le « public » non identifié par le C.R.I. sera prié de regagner la sortie, chacun avec son joli petit sac contenant trois ou quatre bricoles à l'effigie de la convention : un stylo-bille, un autocollant, un badge, un tee-shirt, des revues, un jambon... Ça fait toujours plaisir et ça fidélise le client à moindres frais. La suite de la convention sera réservée aux personnes inscrites dans ce but auprès de Jehan Marrifique au *Diable Ludique* : des membres du C.R.I., plus ou moins atteints, mais aussi des gamins que la perspective d'un nouveau jeu de cartes à collectionner (et qui permette de mettre la pile aux copains dans la cour en frimant un brin) botte à mort.

Les organisateurs de la convention ont préféré réserver la primeur des essais du jeu de cartes aux initiés (à part les gamins, mais là c'est pas pareil, ce sont les cobayes) : on ne sait jamais, des fois que ça ne se passe pas comme prévu, ou qu'il y ait des effets secondaires... C'est seulement à ce moment-là qu'arrivera l'illustrissime (enfin, dans le milieu du JdR) et richissime Gary Garfield, entouré de sa cour de yes-men et de gardes du corps (dont une brigade de démons). Il arrive en se la pétant un max, avec ses sbires lunettes de soleil/doigt sur l'oreillette, repousse les fans qui veulent toucher leur gourou, signe un autographe ou deux, l'air vaguement dégoûté, réclame un soda et annonce le début du tournoi de FFF. Les premiers jeux sont offerts aux gamins testeurs, sortis de leur emballage avec impatience et fébrilité (tiens, se dit Thomassin, il est merdique, le système d'ouverture, il faudra perfectionner la languette), les règles expliquées à l'assemblée (hyper simples, de toute façon on s'en fout, des règles, en fait), et zou, les joueurs commencent.

Au bout de la première partie, aucun cobaye ne veut s'arrêter. Ils commencent déjà à être accros. À ce niveau-là, c'est encore réversible, ils ne sont pas trop atteints. Mais il faut agir vite si l'on veut briser là la dépendance induite par cette fichue encre. Après deux ou trois heures de jeu, il faut se rendre à l'évidence : le système fonctionne au-delà des espérances des créateurs du jeu. GG lui-même est bluffé, et il a même l'air content, du coup, ce qui déstabilise un peu ses mouches à m... (miel, bien sûr, qu'allez-vous donc imaginer très cher ?), qui n'ont pas l'habitude de le voir souriant et excité comme un gamin. Le problème, c'est que la partie est censée être un tournoi, mais que les perdants refusent de s'arrêter. Le MJ peut gérer ça comme il veut : soit ça sème la discorde et le

bazar dans les rangs, soit les jeunes accros perdants vont un peu plus loin et continuent à jouer entre eux. Ça dépend de ce que le scénar nécessite à ce moment-là. Au moment de la fermeture, il faut virer tout le monde manu militari (enfin bon, sans les abîmer, tout de même, ces enfants sont bien partis pour être des apôtres du C.R.I., et certainement des plus efficaces), mais non sans avoir distribué d'autres blisters, histoire d'enfoncer le clou.

Ensuite, Gary Garfield rejoint sa voiture de luxe, part prendre son jet pour rentrer dans son palace parisien (non mais quand même, vous croyiez sérieusement qu'il allait passer la nuit dans la « jolie » ville du Havre ?!), mais il emmène avec lui Lucas Thomassin et Jehan Marrifique, qu'il veut féliciter, et avec lesquels il veut discuter des aspects pratiques de la production à grande échelle et de la distribution du jeu.

Mais évidemment, tout ça, c'est dans le cas où les PJ n'interviennent pas. Autrement dit, si vous avez l'occasion d'arriver à la fin de ce blabla pendant votre partie, ben... Ils ont foiré leur mission, à moins de trouver un moyen de contrecarrer maintenant les plans démoniaques de GG, mais là c'est mal barré... Même faire péter l'usine, ça va être difficile : Gary Garfield, avant de partir, à présent conscient de l'enjeu et de l'importance fondamentale de l'usine, l'aura faite surveiller par des zozos plutôt balèzes : Eunides, à côté, c'est du pipi de chat !

Et puis tout ça, c'est aussi si Nocnok Houzzère, le démon de Vephar et ses potes, échouent dans leur mission. Les démons, tout le monde sait ça, c'est pas sympa du tout, et ça n'en a rien à secouer des potes. La notion de pote est d'ailleurs toute relative, pour un démon : c'est une question de circonstances. En l'occurrence, Nocnok, il a prévu de s'en prendre au *France*. C'est son taf, de couler les bateaux, ça le fait vibrer de provoquer des catastrophes maritimes. Et là, avec ce gros balourd de *France* à quai, avec tout le tapage médiatique qui a été fait autour de son rachat, et avec le monde prévu lors de la prochaine convention, c'est l'occasion ou jamais ! Il s'en régale d'avance, Nocnok...

Il a réuni quelques copains de promo, des démons incarnés la même année que lui et il s'est allié à un groupuscule séparationniste et royaliste normand, le NaN (Normandie aux Normands), lui-même noyauté par des démons de Ouikka. Cette joyeuse bande a préparé une opération commando pour s'introduire dans le *France*... déguisés en personnages de dessins animés (ils ont intercepté les véritables « acteurs »). On a donc des bisounours, des télétubbies, et ainsi de suite. Ils sont armés, et deux démons de Ouikka ont fait « disparaître » une bombe chacun, qu'ils vont faire exploser dans la cale. Attention, ils comptent faire les choses en grand et en spectaculaire, et un beau discours est prévu pour vendre leur cause d'emprunt et bien marquer les esprits.

Si les PJ ne les arrêtent pas, et si le C.R.I. laisse faire aussi, ça risque de faire tourner court l'opération « jeu de cartes qui

BAYONNE N'EST PAS EN CRIMÉE

CHAPITRE QUATRE
L'ÉTAT DES LIEUX



rend accro », et aussi de noyer pas mal de monde. Au MJ de voir ce qu'il fait, quel aspect du scénar il privilégie, mais l'idée est de faire tourner les PJ en bourrique : une fois qu'ils auront mis au point leur plan pour régler c't'histoire de jeu, après moult cogitations, paquets de gâteaux zoreilles et litres de boisson qui pique, paf ! On leur met les démons saboteurs dans les pattes, et leur joli plan tombe à l'eau... Aaaaaahaaaaa, c'est bon de rire, parfois. Ou alors le MJ a pitié et tout se règle plus ou moins en coulisses. C'est bien aussi. Mais moins, quand même. Si l'option Titanic est choisie, il faut rendre tout ça tragico-catastrophique, avec des larmes, de l'angoisse, bref du grand guignol. Le gang de démons pirates doit lui aussi être haut en couleurs, éventuellement incapable de mener

cette mission à bien si ça vous arrange : le MJ peut faire peser une menace oppressante, menace qui se rapproche et semble aussi terrible qu'inéluctable, pour qu'il s'agisse finalement de faire couler un bateau à quai, ce qui permet d'évacuer une grande partie des passagers, et de repêcher gentiment les autres. Mais les démons peuvent aussi être hyper compétents et tout remontés, et déclencher d'une façon ou d'une autre le départ en mer du bateau, puis le faire couler. Ce qui s'avèrerait nettement plus meurtrier.

CHAPITRE QUATRE

Nyonne n'est pas en Crimée

LA FIN

Bon. Au bout d'un moment, il faut bien se rendre à l'évidence, dans une partie de jeux de rôles : il va falloir s'arrêter. C'est vrai, on s'amuse bien ; c'est vrai, attendre une semaine pour rejouer c'est long, mais qui c'est qui va être glauque au boulot ou à la fac ? Pis le pauvre MJ, faut lui laisser reprendre son souffle, tout de même, et le temps d'écrire un nouveau scénario... ou de lire un autre excellentissime scénario de ce brillant supplément. En plus, y a pas de gâteaux, il ne reste plus que les bonbecs que personne n'aime au fond de la boîte, et les deux jus de fruits qui ont été épargnés sont du style « cactus-vanille-caramel mou-ketchup », qu'on se demande bien qui a été assez barjot pour acheter un truc pareil.

Bref, tout ça pour dire qu'à ce niveau, les PJ sont tout près de clore l'aventure. Quelles sont les possibilités ? Parlons d'abord de ce qui fâche : comment les PJ peuvent-ils avoir raté leur mission, à plus ou moins grande échelle ? Je sens que des rigolos me répondront « oh ben facilement ! ». Mouais. Ahaha. Mais à part ça ? Qu'est-ce qui va leur valoir les foudres de leur hiérarchie ?

- La convention n'est pas le moins du monde perturbée, le jeu est lancé comme prévu par les gros méchants, Gary Garfield, Lucas Thomassin et Jehan Marrifique s'en vont dans un joli jet étincelant manger des sushi en parlant avenir, brouzoufs et aliénation de la terre entière. Autant dire que là, les PJ, ils ont réussi un bel exploit : passer complètement à côté du scénario. Pas mal.

- Les vilains s'en sortent, ou au moins une partie d'entre eux : GG, par exemple, parvient à repartir. La convention a été perturbée, peut-être écourtée à cause du bazar, mais en fin de compte les plans machiavéliques des forces du mal sont juste remis à plus tard. Peut-être Thomassin et Marrifique s'en sont-ils pris plein la tête, mais ils n'étaient que des pions, et GG détient le procédé de fabrication de l'encre qui rend fou.

- Jean-Louis court toujours. Boarf, après tout ce n'est pas si grave en comparaison avec le vaste complot sur lequel les PJ sont tombés. Et puis, il y a fort à parier que la police va finir par mettre la main dessus : il est tellement naze, ce mec, qu'à force de se vanter auprès du premier venu, il attirera l'attention sur lui, et voilà.

- Benjamin est mort, rattrapé par Jean-Louis. Alors ça, c'est un peu dommage quand même, même si la vie d'un type semble moins importante que celle d'une foule, mais enfin, il n'avait rien fait de mal ce Benjamin, et sauver la vie d'innocents, c'est une mission angélique par essence, non ?

- Le *France* a coulé. La bande de démons sabordeurs a réussi. Il y a peut-être eu des victimes, et surtout, c'est un succès des démons. C'est pas bien, non non non.

- Laëtitia Desmarins n'a pas été retrouvée, ou pire, a été retrouvée morte. C'est un super sale coup pour le BÂILLON, puisque deux de ses membres, le chef local et le mari de Laëtitia, en étaient amoureux. Ça risque de déstabiliser pas mal la cellule normande, et du coup d'affaiblir

NOCNOK ET SES SBIRES

Démons de Velphar et de Ouikka de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	2	3	2	3

TALENTS

Combat 5, Défense 5, Discrétion 3, Intrusion 3, Tir 5

POUVOIRS

Armure corporelle 3, Jet d'acide 3, Disparition ou Vie subaquatique 3

COMBAT

17 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Gros calibre (précision -2, puissance +4 ; pénétration importante, portée moyenne ; 55/RU+4/M+4).

plus ou moins le BÂILLON à l'échelle nationale. En plus, c'est comme pour Benjamin, il fallait la sauver, non mais et quoi encore ?!

- Le Culte de la Bétonneuse est tout cassé : ben pourquoi ? Ils étaient pas méchants, ces mecs, non ? Ce ne serait pas des innocents, par hasard, et ça ne s'appellerait pas une bavure, des fois ?

Bon alors maintenant, ce qui va auréoler les PJ de gloire :

- Gary Garfield est hors d'état de nuire. Ouahou, bravo les gars, beau boulot. Le C.R.I. reposait sur les épaules de cette enflure, et maintenant il va doucement, mais sûrement, se disloquer, se fissurer en « tendances » amies mais dont les objectifs varient, avant d'éclater en groupuscules franchement ennemis. Non seulement c'est une victoire contre l'aliénation des masses, mais plus encore c'est une bonne baffé dans la tronche de démons. Et ça, ça fait toujours plaisir.

- Le jeu n'a pas été lancé, ou bien il a été lancé mais il reste peu de jeux utilisables : les PJ ont semé le bazar à la convention, ils ont tout cassé, ou ils ont détruit l'usine de poulpes avec les jeux de cartes, enfin bref : au moins ça, c'est réglé.

- Tout le contraire de ce qui plomberait la réputation des PJ : ils ont sauvé Benjamin, Laëtitia, ils ont arrêté Jean-Louis, ils ont déjoué les plans des démons qui voulaient faire couler le bateau, ils ont coffré Marrifique, Thomassin, tout ça tout ça...

- Et puis, il y a aussi des façons de présenter les choses qui changent tout : ils ont péti le Culte de la Bétonneuse ? Bien, bien : ces gros nantis havrais qui croyaient pouvoir tout gouverner sans se préoccuper du concitoyen de base, ça leur fera les pieds. En plus, c'était sûrement une organisation démoniaque, puisque des gens comme les créateurs du jeu de cartes empoisonnés en faisaient partie ! Et les démons, c'est bien connu, faut tous leur biffer leur sale tronche !

LA VENGEANCE

DES LAPINS NAÏFS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

C

e Scénario INS s'adresse à une bande de démons grade 0, idéalement encadrés par un MJ expérimenté.

Berlin. Hôtel Alexander Platz. Claude Vénar, 47 ans, français, patron de Vénar Cie, marié père d'un enfant, rentre dans le hall.

Waouh, magnifique cette architecture d'époque ! Tout laid, tout gris, de quoi donner envie de se flinguer à un bisounours... Décidément, les cocos savaient y faire... Je suis sûr que mon costard froissé va faire son petit effet. Hum... au fait, c'est quoi un bisounours ?

Claude, aperçoit un grand blond venant dans sa direction, son visage devient miel. *Mais qu'est-ce que c'est que ce look ? Moule burne et cheveux longs dans le cou... ça y est, j'ai compris, il est resté dans un congélateur soviétique pendant vingt ans et les urbanistes viennent juste de le déterrer. Regarde mon costume, connard ! Mais oui, je suis un grand con comme toi, j'ai aucun goût pour la sape et je sais pas soigner un costard à deux mille euros... Je suis ridicule, je ne peux être que de ton bord...*

Le grand blond jette un coup d'œil circulaire, puis se dirige vers un coin discret du hall, derrière un pilier. Claude le rejoint. *T'as raison, tu fais pitié, va te cacher.*

- Monsieur Vénar ?

Le démon répond en angélique, avec un léger accent qui semble français à l'ange.

- Oui. Herr von Michton n'est pas là ?

- Egwael ne sera pas des nôtres, aujourd'hui.

- Quel dommage ! Moi qui me faisais déjà une joie de discuter des représentations de la Vierge et l'enfant dans la renaissance italienne... au fait, à qui...

- Hans Krueger, exterminateur.

Environ une demi seconde avant que son visage ne se décompose, Vénar se concentre pour rester calme, son expression se crispe dans un sourire figé. *Bisounours, bisounours, bisounours...*

- Exterminateur ? Et quoi, nous partons en guerre ?

- Non, monsieur Vénar. Pas tout de suite. J'ai pour ordre d'assurer vos arrières et d'intervenir en cas de pépin. Egwael ne tarit pas d'éloges à votre égard. Il a donc décidé de vous confier une mission test, afin d'évaluer si vous avez les capacités adéquates pour rentrer dans son réseau. Regardez cette photo : il s'agit de Max Frugz, un... hum, un être particulièrement dangereux. Nous voulons le garder sous surveillance plutôt que de l'exterminer tout de suite.

- Excusez-moi, mais nous risquons de mettre en péril l'innocence de plus d'une âme non ?

- Certes, mais ainsi soit-il. En l'observant, nous pourrions obtenir une mine de renseignements sur le camp d'en face. Pour l'heure, Frugz nous a volé un CD contenant des informations sur nos agents incarnés dans la région. Si leur administration arrive à le décrypter, nous devons faire face aux pires conséquences. Il réside au Moskar Club, vous allez vous introduire là-bas, trouver le CD et le remplacer par celui-ci, qui contient de fausses informations. Le tout sans éveiller la suspicion de Frugz. Mais naturellement, la priorité est de récupérer les données. Si les choses dégénèrent à l'intérieur, contactez-moi. Je serai en planque dans le coin. Des questions ?

- Cela me paraît limpide comme de l'eau de source, gloire au Créateur.

- Allons-y. Ma voiture est garée dehors.

- ... Attendez un instant. C'est que je ne suis pas encore très à l'aise sur Terre et j'oublie, par moment, qu'il y a certains besoins qui nous sont dictés par la... euh, nature.

Toilettes de l'hôtel.

- Patron ?

- Vous avez suivi la conversation ?

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

- Oui patron. Très fort, le coup des âmes innocentes... mort de rire.

- Bon, vous allez foncer au Moskar Club et me trouver ce CD sans mettre Frugz au parfum. Je serai à l'intérieur, pour vous remettre le faux, mais je n'interviens pas, c'est trop risqué pour notre mission.

- Ah ouais, mais pourquoi qu'on négocierait pas plutôt avec Frugz pour entourlouper la youyou ?

- Géniale cette idée, mais... non.

Stupides crétiens, ces subalternes.

- Je viens de le dire : d'abord, sécuriser notre mission. On ne connaît pas ce Frugz : s'il évente ma couverture, on est tous foutus.

Et c'est pas moi qui serait responsable du vol aux yeux de la hiérarchie, de toute manière.

- Ah ouais patron... trop fort. On se met en route.

C'est ça, enfoncez-vous la tête dedans. Moi je monte et vous, vous creusez, bande de nazes. Note pour plus tard : penser à vérifier qu'ils n'ont pas enregistré cette conversation. J'éclate la gueule à tous les bisounours de la terre. Hum... c'est quoi un bisounours ?

Une camionnette sur Alexander Platz.

- T'entends ? Le patron veut encore nous la faire à l'envers.

- Pas besoin de savoir qu'on négocie avec Frugz. Si sa couverture est grillée, c'est lui qui se fait mettre, pas nous.

- Ah ouais, trop fort.



LE MOMENT OÙ ÇA MANQUE UN PEU DE TRONÇONNEUSE

Egwael, ange d'Yves de grade 1, joue les philosophes dans la peau d'un industriel allemand, Herr von Michton, exerçant dans le secteur chimique.

S'il s'est immiscé dans la branche, c'est bien évidemment pour contrebalancer l'influence néfaste des services d'Uphir sur le patronat européen du secteur.

Alors bien sûr, grâce au pouvoir de son archange, il obtient de beaux résultats sur les CA et les assemblées d'actionnaires (entre autre, respect des normes de sécurité et d'hygiène, une première en matière d'industrie polluante).

À l'autre bout de la chaîne, Furfalpac, Baron d'Uphir et industriel hongkongais, l'a repéré depuis un petit moment, et cherche à localiser le supérieur de mission de von Michton, histoire d'en mettre un coup à ce réseau angélique qui vient lui casser les noix.

Pour l'instant, Furfalpac ignore que le boss en question est un ange de Marc de grade 2, Peltonnel, dans la peau d'une vieille et

riche retraitée anglaise. Ce qui va justement être le but des démons : Search & Destroy.

Peltonnel, en mission officielle pour son Archange, poursuit un objectif de longue haleine. Il agit ici bas, pour contrecarrer les perversions du Malin dans toutes les branches du business nord-européen. Le mot d'ordre n'est pas à la conversion doctrinaire : Marc voudrait ici voir les cercles d'affaires choisir par eux-mêmes d'être ou non des gros pourris qui iront brûler dans les flammes de l'enfer. Et justement, il trouve qu'actuellement, les services d'Uphir, de Mammon et de Marie Jolie, par leur activité intensive, ne laissent aucune chance à ces pauvres patrons d'exercer leur libre arbitre.

Tenter c'est une chose, mais leur enfouir littéralement la tête dans la vice, ce n'est pas jouer, pense Marc. Et puis à la fin, Uphir est quand même drôlement frustrant pour les autres avec ses plans de carrière. La libre concurrence c'est très bien, mais quand même, sans autorité de régulation, c'est la chiiiiieeeeeenlit.

Ce qui fait que Peltonnel s'est retrouvé à la tête d'une équipe de jeunes bien dynamiques, pleins de ressources et descendus tout droit des champs de béatitude éternelle, dans lesquels ils scotchaient la bouche grande ouverte depuis près de mille cinq cent ans.

Furfalpac a sniffé d'instinct qu'il devait y avoir une histoire dans le genre. Il pense, à juste titre, qu'éradiquer le coordinateur de mission suffira à rendre inopérant le réseau angélique.

Les démons rencontreront durant le scénario l'ange Egwael, qui, grâce à sa rhétorique surnaturelle et à son pouvoir Philosophie, fait passer le message : c'est bien les gars, sur le court terme, vous engrangez sévère les bénéfiques ; au-delà vous faites brûler votre propre maison, avec à l'intérieur votre bourgeoise et toute sa descendance.

Il faut vraiment être un ange pour arriver à faire gober ça à un CA. Le résultat est suffisamment spectaculaire pour attirer l'attention du camp d'en face. Dans d'autres branches, d'autres anges avec des résultats identiques, mais chacun y va de sa petite méthode perso, et à chaque fois, cette vieille culpabilité judéo-chrétienne qui fait mouche. « C'est totalement insoutenable ! » hurle Furfalpac, se réveillant la nuit en sueur.

Enfin, là, il est complètement hypocrite, dans la mesure où la culpabilité humaine, il trouve ça bien lorsqu'il en récolte les fruits. Mais pour l'instant, il a de grosses poches sous les yeux, et il n'y a qu'un bon shoot de dioxyde de carbone pour le détendre. Ce qu'il lui faut, donc, c'est le cerveau de la bande.

Pour localiser Peltonnel, Furfalpac a imaginé un plan qu'il considère être archi-démoniaque (alors, n'allez pas me le vexer avec des remarques désobligeantes ou quoi, hein ?).

Très au fait des nouvelles technologies, le baron a obtenu de l'administration un de ces gadgets qui, paraît-il, font fureur, en ce moment : un démon de Zanag pour infiltrer le réseau angélique.

Le démon de Zanag, Hiurzé, sera aussi le chef de mission, dès qu'une bande d'intérimaires (les PJ) auront étranglé et tué avec amour ce qui va devenir sa nouvelle couverture : le patron corrompu d'une usine de traitement de pâte dynamite de Roubaix au bord de la faillite.

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Une fois, dans sa nouvelle peau, Hiurzé devra jouer l'ange fraîchement incarné qui vient voir von Michton pour lui demander de racheter son usine et l'aider à en faire quelque chose de meilleur pour l'humanité, comme par exemple injecter des fonds qui permettront d'isoler les stocks hautement explosifs, prêts à tout moment à faire péter la moitié de la ville.

Aparté : la destruction en elle-même n'a jamais fait avancer la cause infernale. Mais le malheur et le désespoir qui l'accompagnent, ça c'est de nature à vous ronger la foi et à vous faire commettre des actes inconsidérés qui pourraient bien vous faire perdre votre ticket pour le Paradis. Et comme dit le dicton : les conneries que tu fais, tes enfants les paieront dix fois, les enfants de tes enfants cent fois et les enfants de leurs enfants, mille fois. Comme quoi, un démon de Bifrons avec une clope, ça peut être vachement subtil, tout dépend du contexte.

En l'occurrence, les intérimaires auront plutôt intérêt à garder leur usine en un seul morceau, et consécutivement, à lutter contre leur subtilité intrinsèque. Dans le plan de Furfalpac, ils sont là aussi pour assurer les arrières de Hiurzé et crédibiliser sa couverture d'ange, en faisant à sa place tout un tas de truc qu'Andromalius réproouve. Ils seront ainsi pris entre la suspicion de leur hiérarchie, qui ne tolère pas d'incartade au règlement, et celle de la Youyou Powa, qui fait son enquête de moralité. Si Hiurzé et les intérimaires arrivent à gagner la confiance de von Michton en réussissant ses tests de fiabilité, il les amènera tout droit à Peltonnel lors d'un séminaire business organisé dans un palace suisse.

Plus précisément, l'aventure démarre dans le palace, tandis que les démons, endormis, sont plongés dans une bulle de la

Marche des rêves et des cauchemars (MRC). Le scénario va donc se jouer en flash-back des événements qui leur ont permis d'arriver là où ils en sont, parallèlement à leurs déambulations dans la MRC où ils sont en lutte onirique contre un ange de Blandine qui tente de les faire parler.

Donc dans le « présent » (mais je doute qu'on puisse vraiment utiliser cette notion à propos des rêves), les démons vont vivre des aventures loufoques dans la MRC. Ces petits épisodes amuse-gueules se concluent par un flash-back, dans lequel les démons se souviennent d'événements qu'ils ont vécus (étapes de leur mission) sur la Marche terrestre. D'une part, comme ils sont dans un rêve, ils se souviennent des derniers jours comme d'un puzzle à reconstituer. D'autre part, comme on est dans un JDR, tous ces souvenirs vont être joués par les démons.

Les souvenirs « puzzle » symbolisent aussi le fait qu'un ange de Blandine tente de fouiller leur mémoire. Mais c'est seulement une fois que tous les épisodes flash-back auront été joués que des tests d'opposition seront effectués entre l'ange et les démons, afin de savoir si ceux-ci ont « révélé » des infos ou non. Il est par exemple possible que le démiurge de la bulle de la MRC se révèle au final être un démon et non pas l'ange de Blandine (ce qui fait qu'il ne pourra pas fouiller leurs souvenirs). Les règles de la MRC utilisées ici sont synthétisées dans LPA par mes éminents confrères scribouillards, Fanton & Fanton. Alors si votre petite sœur est partie vivre des jours torrides à Santa Cruz avec votre supplément n°34, vous trouverez un résumé de ce que vous devez savoir dans le paragraphe suivant.

Donc, je n'ai plus qu'un seul truc à vous conseiller : faites-moi confiance et foncez les yeux fermés (oui je sais, plutôt manger une tête de veau pas fraîche au réveil...)



CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains
(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

LA MRC VITE FAIT, BIEN FAIT

Considérons que le rêve d'un individu est une bulle se trouvant au sein de la MRC.

• L'inconscient du rêveur est le démiurge de la bulle, ce qui donne à celle-ci son ambiance, son décor et ses figurants.

Le « conscient » du rêveur est le témoin, qui vit des choses, voire même des trucs, dans la bulle.

Il peut y avoir plusieurs témoins dans une bulle, qui se sont donc incrustés dans le rêve d'un démiurge, ou qui ont été attirés de force. Le rêve devient alors plus ou moins collectif. C'est l'utilisation de certains pouvoirs qui permet à plusieurs « conscients » de rêveurs, donc à plusieurs témoins, de se retrouver dans une seule bulle.

Au début du scénario, les démons sont tous des « témoins » évoluant dans une même bulle. Durant toutes leurs aventures dans la bulle, ils utiliseront leurs caractéristiques, compétences et pouvoirs comme dans la Marche terrestre (comme d'habitude), à l'exclusion de leurs pouvoirs spirituels (peau de zob, ça ne marche pas et les PP sont considérés comme non dépensés). À partir du moment où ils seront persuadés de rêver, les démons obtiennent une stat supplémentaire, la SR (Substance Rêve, mais ne leur révélez pas sa signification s'ils n'ont pas l'air de la connaître).

Vous regardez leur fiche de perso avec un air suspicieux et vous calculez en douce leur SR, selon l'équation :

SR = Volonté + éventuellement (X Niveau de Narcolepsie + Volonté Supra Normale + Rêve + Cauchemar) + éventuellement 2 (X Niveau de Rêve Divin ou Cauchemar Mortel) + éventuellement 3 (X niveau du grade du pouvoir de domaine de Beleth).

La SR est l'équivalent d'un stock de points, tout comme les PP. Seuls les personnages disposant d'une compétence en Narcolepsie pourront dépenser leur points de SR. Les autres ? Et bah pour les autres euh... vous n'avez pas besoin de calculer leur SR. Plutôt cool, non ?

Comme l'identité du démiurge au début du scénario n'est pas certaine, on va considérer que la bulle répond à quelques spécificités en termes de règles de jeu.

La Narcolepsie peut uniquement servir à :

- Créer un objet de taille « standard » (clé, passe, gun, hachoir, godemiché etc.). Test standard, - 1 SR
- Sortir le bon mot de passe (spécifié dans le scénario). Test standard, - 1 SR
- Charmer un figurant. Test Difficile, - 2 SR
- Éviter une blessure physique (ignorer l'effet d'une chute, d'un poignard enfoncé dans le cœur etc.) Test difficile - 2 SR.
- Faire apparaître un éléphant rose, totalement inutile. Test standard, - 1 SR
- Modifier la déco d'une pièce. Test Difficile, - 2 SR.

- Modifier l'architecture d'une pièce – faire apparaître / disparaître, un mur, le sol ou le plafond. Test Incroyable, -4 SR. Mais il est impossible de se téléporter sur une plage, avec de beaux maîtres nageurs torse-poil.

Si la Narcolepsie est utilisée pour tenter de se réveiller ou si une SR tombe à zéro, faites comme s'il ne se passait rien. Mais les conséquences seront envisagées, avec la fin de l'aventure dans la MRC.

À ce stade, les éventuels pouvoirs de Rêve, Cauchemar ou Cauchemar Mortel, des démons ne serviront à rien. Oui, ils vont faire la gueule. En même temps, si un démon possède Rêve, il y a une chance qu'il dispose aussi d'une compétence en Narcolepsie.

O - INTRO

On va se lancer dans le scénar mais avant tout, voici encore deux ou trois indications :

Les démons commencent dans la MRC, ils marquent leurs blessures, leurs PP dépensés etc. comme d'habitude. Lorsqu'ils commencent à jouer dans les flash-back, et qu'ils dépensent des PP etc., demandez-leur d'utiliser une autre feuille et de faire leur décompte comme s'ils n'avaient encore rien dépensé.

Ils ont donc deux états, deux fiches de jeu, auxquels ils appliquent leurs dépenses de points et leurs éventuelles récupérations (pas de récup' pour la MRC en dehors de : régénération des blessures en dépensant des PP, récupération des PP en utilisant des pouvoirs d'absorption, etc.).

Je précise bien : les compteurs ne reviennent pas au maximum quand ils passent du flash-back à la MRC. Les démons ont un état MRC et un état flash-back.

Enfin, vous trouverez les sous-titres suivants pour jalonner un peu :

Informations : ce sont les informations que vous donnez automatiquement aux démons lorsqu'ils arrivent dans un flash-back (« vous savez que... » etc.).

Description : ce sont de courtes saynètes que vous décrivez aux démons et dans lesquelles, ils n'ont quasiment aucune initiative possible.

Action : le cours habituel du jeu.

O - LABORATOIRE ARCHI-TRAUMATISANT AVEC DES ZOMBIS À LA CON - MRC

ACTION

La cellule

Les démons se réveillent dans une cellule en béton armée de 3 x 3, fermée par une grosse porte blindée. Une petite caméra semble les observer. En fond sonore des « Euuuh » graves et des « Aaaaah » aigus au loin, réguliers comme une boucle de jeu vidéo à la con. Au milieu de la pièce, un lapin blanc en

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

tenue de condamné à mort américain fait les cent pas sur ses deux pattes arrière.

Les démons peuvent forcer la porte avec un test de force incroyable ou utiliser un pouvoir type Acide dessus. Ils peuvent aussi faire parler le lapin ou s'en faire un bon civet. Tout ce que sait le lapin, c'est qu'il se trouve dans un labo archi-traumatisant.

Le « mot de passe »

Penser à dire au lapin : « mais au fait, t'es pas à la bourre, là ? » ou un truc du genre. Cela déclenche une sorte de réflexe conditionné sur lui : « En retard ! Je suis en retard ! ». Son costume de condamné à mort devient alors celui qu'il porte dans Alice aux Pays des Merveilles. Il fonce, et la porte blindée s'ouvre sur sa course.

Par conséquent, si les PJ ne pensent pas à cette réplique, il se peut par contre que l'un d'entre eux se dise (déjà) qu'il rêve (en voyant le lapin) et puisse utiliser la narcolepsie pour penser au mot de passe.

De toute manière, un zombi à la con finira par venir ouvrir, pour emmener le lapin.

De l'autre côté de la porte blindée

Les démons se trouvent au cœur d'un laboratoire glauque rempli de zombis à la con et de savants fous menant des expériences archi-traumatisantes sur des captifs.

Le décor dans lequel les démons vont progresser alterne selon votre convenance en quatre types de pièces :

Corridors (1) : ils sont sombres. Les murs en brique suintent une substance gluante et visqueuse.

Labo d'expériences (2) : de vastes pièces, éclairées à grand renfort de néons à la luminosité clinique et éblouissante. Ces zones sont munies de la panoplie complète du savant fou : du scalpel rouillé à la table d'opération avec grosses sangles en cuir, en passant par la machine à électrocuter les morts, les batteries de becs bunsen, tubes à essais, microscopes, cultures de chair humaine en décomposition, etc. Sans oublier le stock de produits chimiques de première nécessité. Trois des quatre murs d'un labo sont faits en béton armé. Le quatrième a été remplacé par une baie vitrée qui permet de voir ce qui se passe dans la pièce d'à côté.

Dans chaque labo, un savant est en train de mener des expériences sur un captif, sanglé sur la table d'opération. Il a les entrailles à l'air libre et hurle : « Aaah je suis archi-traumatisééééé... ». Mais en même temps, si on libère le captif, il hurle « Aaaaah, remettez-moi sur la table d'opération... » Les captifs savent qu'ils ont été kidnappés par des hommes en noir ; les savants fous affirment travailler pour le gouvernement.

Les démons peuvent récupérer des armes improvisées dans le labo (scalpel etc.). Un chimiste peut faire ce qu'il veut avec le stock de produits. Au pire, un cocktail explosif soufflera tout ce qui se trouve dans une pièce.

Zones de stockage (2) : ici sont entreposés des organes « humains » dans des bocaux remplis de formol. Il y a aussi des grandes cuves, abritant les fruits d'expériences génétiques traumatisantes archi-ratéées.

Zones prison (1) : de longues pièces rectangulaires, anciennes infirmeries complètement ravagées. Des traces de sang séché sont visibles sur les murs.

Des appels au secours proviennent d'un cagibi. Si on libère le captif qui se trouve à l'intérieur, il hurle : « Aaaah remettez-moi dans le placard ! »

LES ZOMBIS À LA CON

Le chiffre indiqué entre parenthèses pour chaque type de pièce est le nombre de zombis se trouvant dans la zone.

Les zombis ont un look « délire » :

- Zombi décapité avec la tête pendue par les boyaux qui sortent de l'estomac et tirant la langue.
- Gros zombi boursoufflé avec des lames qui lui sortent du corps.
- Zombi avec dix yeux et des pattes d'araignée géantes à la place des bras.
- Zombi à deux têtes et pourvu de mandibules.

En fait, il n'est pas conseillé de tuer les zombis. À chaque fois qu'un zombi est détruit, dans les deux tours de jeu, deux autres sortent du sol et attaquent.

Gérez la progression dans le laboratoire comme une vaste séquence de combat. Vous n'êtes pas obligé de faire rouler tout le temps les dés, mais découpez les actions effectuées par les démons en tours de jeu (1 action / Tour = Traverser une pièce en courant, poser une question à un figurant, examiner une pièce, tenter d'ouvrir une porte etc.). Les zombis ont tendance à bloquer les accès et à encercler leurs adversaires.

Au lieu de faire un massacre qui va provoquer une multiplication exponentielle des zombis, il faut plutôt la jouer en finesse (!) : casser une jambe à un poursuivant pour ralentir sa course (Blessure grave à la jambe), nouer les boyaux d'un zombi à ses jambes, barricader les portes, etc.

Zombis à la con

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	1	1	1	1	1

TALENTS

Corps à corps 3, Euuuh 3+

POUVOIRS

Élastique 2, Membre exotique (cros)

COMBAT

6 PP, 3 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Cros (pr +3; pu +1)

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Mais alors, comment on sort du Labo archi-traumatisant ?

Les démons peuvent chercher longtemps la sortie, ils ne la trouveront pas sans avoir résolu quelques événements/énigmes que vous allez leur jeter dans les pattes, comme ça vous chante.

La progression du puzzle, comme dans un bon jeu vidéo à la con :

1. Savoir que les savants fous sont à la recherche du secret suivant : qu'est-ce qui ramène les morts à la vie dans ce labo traumatisant ?
2. Percer le secret du labo : il est construit sur un cimetière indien (of course !).
3. Le dire aux savants.
4. Trouver le cerveau de Jo Dassin.

LES ÉVÉNEMENTS

1. À LA RECHERCHE DU SECRET

Il faut arriver à établir un contact avec un des savants pour qu'il daigne expliquer sur quoi il travaille (eh non : la torture etc. ça ne marche pas).

INVASION DE LAPINS NAINS

Les démons vont être témoins d'une invasion massive de lapins nains dans un labo. Il en arrive de partout : du sol, du plafond, des tiroirs etc. C'est donc à ce moment que le savant fou du labo hurle : « Il en arrive de partout ! Ne les attaquez pas, ils sont protégés par le gouvernement ! Vous ne pouvez les exterminer qu'en situation de légitime défense ! »

Naturellement, les lapins nains ne chargent pas : ils se contentent d'arriver de partout et de forniquer comme des lapins nains, ce qui soit dit en passant, semble profondément troubler le savant fou dans ses recherches capitales.

LE « MOT DE PASSE »

Les démons, doivent crier : « ils nous attaquent ! » ce qui officialise la situation de légitime défense. Des armes de gros calibre apparaissent alors dans leurs mains (South Park style). S'ils font un carton, le savant fou les remercie.

Il leur demande alors s'ils ne voudraient pas l'aider à percer le secret du laboratoire : Pourquoi, les morts reviennent-ils à la vie ? Si les démons ont exterminé les lapins nains sans avoir été « agressés », le savant fou se contente de se plaindre et ne dit rien du secret : « Je vais encore me faire engueuler par le gouvernement ! »

OPTION : L'ASSISTANT DU PROFESSEUR

• Un démon qui propose à un savant de lui servir d'assistant se verra confier le but des recherches.

D'ailleurs, un savant pourrait bien proposer de lui-même à un démon peu belliqueux (pendant que ses camarades sont pris dans un assaut exponentiel de zombis, par exemple) de l'aider dans ses recherches, et lui en révéler le but du même coup.

SÉVICES ARCHI-SÉVÈRES DERRIÈRE LA VITRE

Enfin, quoiqu'il arrive, de l'autre côté de la baie vitrée d'un des labos, les démons verront une belle blonde bien roulée attachée à une table d'opération. Bien évidemment, la belle appelle les démons au secours. Mais ils ne trouvent aucun accès pour rejoindre la pièce où elle se trouve et la baie vitrée est incassable. Si les démons arrivaient quand même à atteindre la pièce, la table d'opération se transformerait en rose géante sanguinaire, engloutissant la blonde dans ses pétales et l'entraînant dans les profondeurs de la terre.

En tout cas, quand les démons découvriront la belle derrière la vitre, un captif leur dira de ne pas faire gaffe à elle : « Elle va être victime de sévices archi-sévères parce qu'elle fait son intéressant et ne veut pas révéler le secret du labo... Quoi, vous n'êtes pas au courant ? Ce programme gouvernemental cherche à découvrir pourquoi les morts reviennent à la vie. »

Note : cette blonde est en fait le témoin de l'ange, qui profite de la MRC pour assouvir quelques fantasmes refoulés.

2. POURQUOI LES MORTS REVIENNENT-ILS A LA VIE ?

Normalement, la vraie réponse est : parce que le labo est construit sur un cimetière indien.

Mais dire à un savant : « Quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre » marchera aussi.

Alors que les démons sont à la recherche du secret du laboratoire, ils découvrent dans une infirmerie le squelette de Scoubidou attaché à une chaîne. Le brave chien a griffé quelques mots dans le mur : le gaulois, contact, deuxième à droite, au fond du corridor. En suivant ces indications, les démons trouveront un escalier qui descend vers une chaufferie. Dans le même ordre d'idées, si un démon joue l'assistant, son savant l'enverra à la chaufferie où se trouve aussi le compteur électrique (pour changer un plomb d'une machine à électrocuter les morts).

Dans la chaufferie, les démons découvriront le lapin blanc pendu par les pieds (il est peut-être déjà mort auparavant, mais ça n'a aucune importance). Flottant au dessus de la chaufferie, la forme ectoplasmique d'un gaulois mort ricane bêtement.

Le fantôme : « N'approchez pas ou je me fais un bon civet de lapin ! »

Le lapin : « Tain les gars, je vais être à la bourre ! »

Quoi que fassent ou ne fassent pas les démons, le fantôme comprendra qu'il est ridicule et se mettra à pleurer. La confiance du fantôme : vu qu'il est gaulois et qu'en dessous, c'est un cimetière indien, il ne peut pas rejoindre le séjour des morts. Pour cette raison aussi, les morts reviennent à la vie.

3. LIVRER LE SECRET AUX SAVANTS

En échange, ils désignent un coin sombre au fond du labo, que personne n'avait encore remarqué. Il y a là un petit corridor discret qui donne sur une salle de torture, avec une déco archi-moyenâgeuse. Au milieu, un gros zombi est sanglé sur une

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

machine à électrocuter les morts. Sa calotte crânienne a été découpée, et l'intérieur de sa tête vidée. Il est inanimé. Les savants confieront que le zombi s'appelle Jo Dassin. C'est lui qui active l'ouverture de la porte qui permet de sortir du labo. Pour ce faire, il faut retrouver le cerveau de Jo Dassin, entreposé quelque part dans la zone de stockage la plus proche.

4. TROUVER LE CERVEAU

Pour récupérer le cerveau de Jo Dassin, il faut pouvoir accéder aux étagères du fond, c'est-à-dire virer les nombreux bocal de formol posés devant. Les bocaux jetés au sol, les organes qui y sont stockés commencent à se mouvoir lentement, pour s'assembler en un immense être de laboratoire tout dégueu et ressemblant vaguement à Bob Marley.

Une fois assemblé, l'être de laboratoire se met à poursuivre les démons.

Bob Marley de laboratoire

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
8	1	1	2	1	1

TALENTS

Corps à corps 6, Uuuuuh 5+

POUVOIRS

Membre exotique (grosse langue lubrique) (pr +2 ; pu +0), Élastique 4, Régénération

COMBAT

12 PP, 10 PF, BL 10 / BG 20 / BF 30 / MS 40

Lorsque les démons replacent le cerveau de Jo Dassin dans sa boîte crânienne, un arc électrique le relie à un boîtier de commande mural. Une paroi s'affaisse alors, découvrant un escalier qui monte vers la surface. Un flash de lumière éblouit les démons, et ils se retrouvent transportés dans un autre endroit.

0.5 - PAVILLON CLASSE DU CÔTÉ DE ROUBAIX FLASH BACK 2

DESCRIPTION

Les démons sont dans un grand pavillon au décor kitsch, isolé au milieu de la campagne.

Informez-les qu'ils viennent de tuer Claude Vénar, patron d'une usine d'explosifs de Roubaix. Claude gît sur le tapis, agité de convulsions. Bientôt, il se relève et s'exprime en démoniaque : « Salut les filles, j'adore ce que vous faites. Bon, on se met au boulot ? »



0.8 - DÉNOUEMENT HEUREUX SANS BOSS DE FIN DE NIVEAU, DANS LE LABO ARCH-TRAUMATISANT MRC

Les démons se retrouvent à nouveau dans le labo. Jo Dassin ouvre les yeux et voyant Bob Marley, s'exclame : « Maman ! » Les deux monstres s'embrassent affectueusement et la voie est libre. Tandis que les démons enjambent les marches des escaliers, le bruit d'un Boeing en approche déchire l'air.

I - LA MISSION - FLASHBACK I

INFORMATION

Les démons se trouvent à bord d'un avion qui vient d'atterrir à Roissy-Charles de Gaulle, en provenance de Hong Kong. Ils n'ont aucun souvenir de labo traumatisant ou de zombis à la con, ni du flash-back 2 (forcément puisqu'ils se trouvent dans le n° 1).

Tandis qu'ils descendent de l'avion, récupèrent leurs bagages et vont chercher un taxi, donnez-leur les infos suivantes.

Les démons ont rencontré à Hong Kong leur contact qui les a briefés sur leur mission. Ils ne se souviennent pas de détails comme « où » ou « comment », ni de qui est leur contact, mais précisez bien que leurs personnages ne s'en soucient pas plus que ça.

Les démons ont reçu pour mission d'infiltrer un réseau d'anges qui tend à soustraire des patrons d'Europe du Nord de l'influence du Malin, et notamment des services d'Uphir, prince de la pollution et de Marie Jolie, prince du sexe (les démons ont chacun sur eux un ordre de mission avec le sceau officiel qui ne s'autodétruit pas à leur prochaine relecture). Les démons doivent localiser et faire disparaître le coordinateur du réseau.

Pour se faire, ils disposent d'un dossier complet sur Herr von Michton, industriel allemand qui a réussi à persuader plusieurs assemblées d'actionnaires d'investir en lourd dans leurs établissements du secteur chimique pour être en adéquation avec les normes de sécurité, plutôt que de continuer à faire des bénéfices dantesques. Mais von Michton ne s'arrête pas là : il est en train de persuader les patrons qu'ils peuvent être capitalistes sans penser uniquement à leur cul. Pour la hiérarchie, cela ressemble à une opération de l'archange Marc pour rendre les patrons honnêtes, ce qui paraît totalement inacceptable.

D'évidence, ce von Michton est un ange. Les démons doivent gagner sa confiance pour qu'il dévoile qui est son boss. Pour ce faire, un démon de Zanag se fera passer pour un ange qui va être incarné dans la peau d'un patron d'une usine d'explosifs de Roubaix, aux stocks dangereux et mal conditionnés qui pourraient provoquer une très grave catastrophe. Le démon infiltré va solliciter le soutien financier des réseaux (humains) de von Michton, et aussi lui proposer de l'aider dans sa tâche.

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains
(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Von Michton étant connu pour ses positions de « capitaliste clean », le démon infiltré lui fera croire qu'il a entendu parler de « l'homme », lors de sa toute fraîche incarnation, sans savoir s'il s'agissait ou non d'un ange. Le démon infiltré doit convaincre von Michton qu'il agit de sa propre initiative pour sauver l'usine et les employés (la situation financière et matérielle de l'usine est catastrophique : elle a été choisie pour cette raison). Après cette phase, von Michton devrait être mûr pour accepter qu'un collègue youyou lui donne un coup de main.

Les démons doivent commencer par aller voir Claude Vénar, le patron de l'usine (Vénar Cie) de Roubaix. Sur lui aussi, ils disposent d'un dossier complet. Ce soir, Vénar sera seul chez lui, sa femme étant sortie, et son fils étant en pension dans l'est de la France. Les démons doivent tuer Vénar pour que son enveloppe accueille le démon de Zanag, Hiurzé. C'est écrit dans l'ordre de mission officiel, tout comme le fait que Hiurzé assumera le poste

chef de mission. Les démons sont là avant tout pour couvrir ses arrières et crédibiliser la couverture du démon. Précisez aussi qu'ils ont chacun au doigt une alliance qui leur permet de ne pas être démasqués par les youyous (Non Détection 4).

ACTION

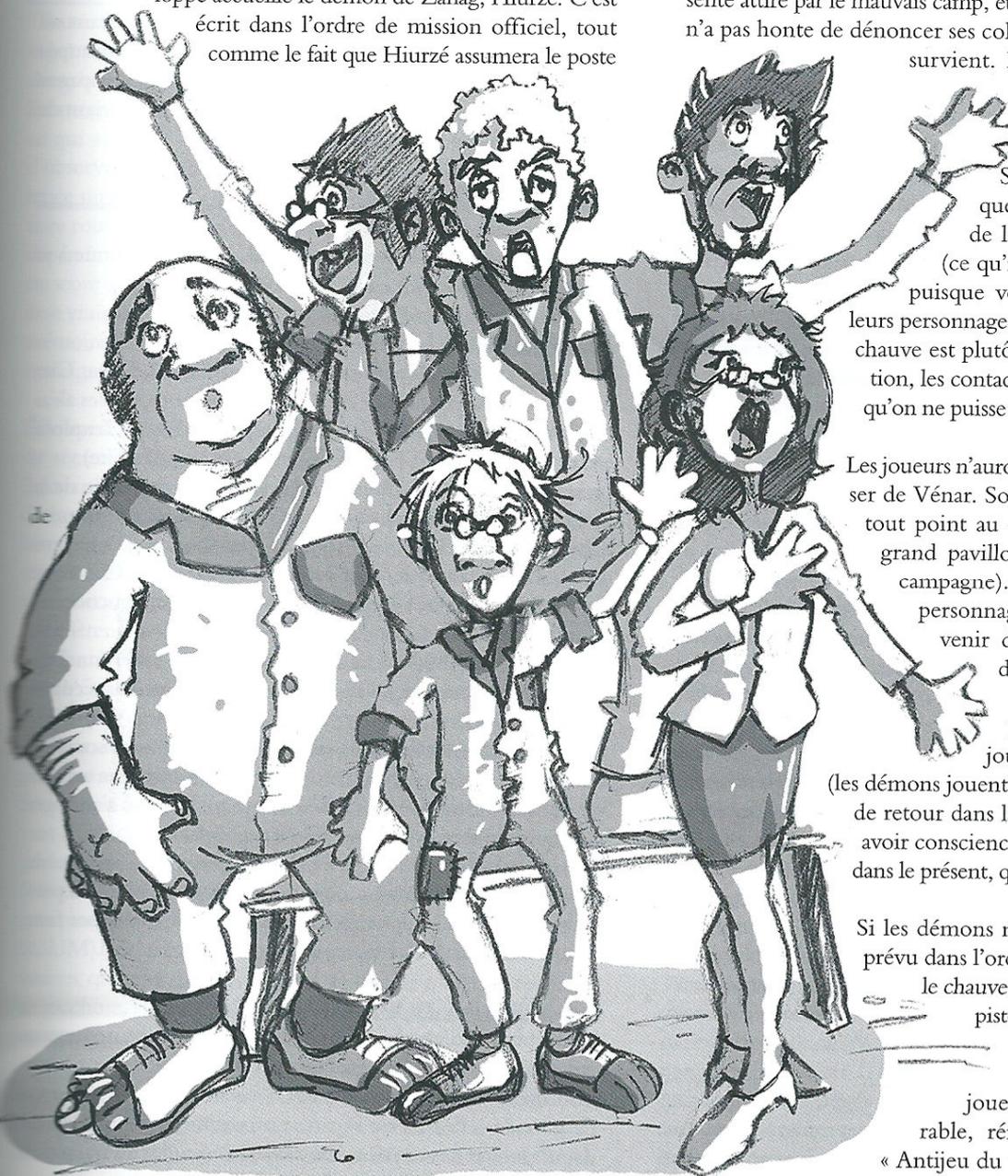
Alors qu'ils cherchent un taxi, les démons sont abordés par un petit homme chauve qui leur chuchote en démoniaque de l'accompagner : une merco avec chauffeur les attend devant la porte 16. Une fois en voiture, le petit chauve exhibera son ordre de mission officiel qui consiste à s'assurer que l'opération menée par Hiurzé ne dérape pas.

Le chauve explique qu'il est fréquent que les services d'Andromalius envoient un agent de liaison lors de ces missions d'infiltration. Le but est de s'assurer qu'aucun agent ne se sente attiré par le mauvais camp, et le chauve précise bien qu'il n'a pas honte de dénoncer ses collègues si le moindre doute survient. Il peut les accompagner à Roubaix, puisqu'il s'y rend afin de les surveiller...

Si les joueurs posent des questions au chauve à propos de leur contact à Hong Kong (ce qu'ils ne sont pas censés faire, puisque vous leur avez précisé que leurs personnages ne s'en souciaient pas) : le chauve est plutôt laconique. Vu leur position, les contacts s'arrangent souvent pour qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à eux.

Les joueurs n'auront aucun mal à se débarrasser de Vénar. Son domicile correspond en tout point au décor du flash-back 2 (le grand pavillon kitsch au milieu de la campagne). Mais naturellement, leurs personnages ne peuvent pas se souvenir d'avoir déjà tué Vénar et d'avoir vu son pavillon dans un flash-back, justement parce qu'ils sont en train de jouer l'épisode flash-back 1 (les démons jouent dans le passé). Il n'y a que de retour dans la MRC qu'ils peuvent en avoir conscience (les démons jouent alors dans le présent, qui est un rêve).

Si les démons ne font rien de ce qui est prévu dans l'ordre de mission, ceinturant le chauve et focalisant sur une fausse piste, par exemple, en pensant qu'on manipule leurs personnages, et qu'eux, joueurs, trouvent ça intolérable, référez-vous à l'annexe : « Antjeu du vendredi soir » (ce qu'ils sont en train de faire).



LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

1.3. HIURZÉ ALIAS CLAUDE VÉNAR

ACTION

Hiurzé prend possession de l'enveloppe de Vénar au moment où celui-ci expire.

Le démon a déjà été briefé sur la mission et a une idée très arrêtée de ce qu'il faut faire.

Hiurzé se la joue manager démagogique, il adore ses « subalternes » et trouvera toujours leurs initiatives géniales. Pour autant, il n'a pas l'intention de les laisser agir à leur guise. Traduisez : il recadre autant de fois que nécessaire les démons pour qu'ils suivent son plan, rappelant avec le plus grand tact que c'est lui qui rédige les rapports de mission (en tant que chef) et qu'il pourra y consigner ce qu'il veut.

Mais avant d'en arriver là, il tentera la méthode douce : si le supérieur qui les envoie en mission a minutieusement organisé cette opération, c'est sans doute pour qu'on suive son plan à la lettre. Dans le cas contraire, les démons doivent s'attendre à végéter au grade 0 pendant un sacré bout de temps.

Dans l'ensemble, Hiurzé, hypocrite comme le prince qu'il sert, ne s'énerve jamais et agit avec la plus grande diplomatie possible. Il n'empêche qu'il déteste les démons et les trouve stupides, ne serait-ce que pour le principe. S'il n'arrive pas à asseoir son autorité, il tente de monter les démons les uns contre les autres, selon l'adage : diviser pour mieux régner.

Aparté - L'incarnation de Hiurzé est atypique. Son enveloppe a été choisie pour répondre aux besoins d'une mission spécifique, et il a été briefé avant même de s'incarner. Toutefois, il ne connaît pas le démon qui a organisé l'opération, au contraire des PJ qui l'ont rencontré à Hong Kong. Ceux-ci s'en souviendront par la suite, durant un autre flash-back.

Hiurzé devrait donc exposer le « planning de mission » aux démons dans l'heure qui suit son incarnation.

L'approche préliminaire :

Claude Vénar va faire passer les démons pour ses nouveaux collaborateurs du pôle « consultant en ressources humaines ». Aux démons d'arrondir les angles sur leur CV de couverture. L'idée est que si les anges font une enquête sur eux, ils puissent avoir un passé d'humain plus ou moins crédible.

Naturellement, le jeune lascar du 93, la vamp et le vétéran de Tchétchénie qui montent une boîte de consulting ensemble, ça paraît louche, mais c'est aussi ça qui est croustillant.

Les démons ont un atout à exploiter en la matière. Ils sont censés être des humains lambda au passif plus ou moins louche, mais qui ont récemment fait la rencontre d'un type « extraordinaire » (puisque ange incarné) : Claude Vénar, qui peut les avoir influencés dans le bon sens. Ce dernier va quant à lui la jouer « ange un peu naïf qui en fait trop », et désire montrer le droit chemin aux humains.

Le chantier des prochains jours :

Vénar fait semblant de chercher un repreneur pour son usine. Il va multiplier les contacts, convoquer les banquiers et les experts comptables. Bientôt, il harcèlera von Michton au

téléphone, façon jus de guimauve, comme un pauvre petit patron en détresse.

Pendant ce temps, les démons doivent se bouger dans l'usine pour donner l'impression que depuis quelques jours, quelque chose a changé chez Vénar et qu'il fait des trucs sympas autour de lui, et en particulier vis-à-vis de son personnel.

Là-dessus Hiurzé insiste : les démons doivent faire « le Bien » (notion qu'il est totalement incapable de définir) et faire croire que toutes ces initiatives viennent de Claude Vénar.

Ils ont carte blanche, mais leur chef insiste sur un point : il veut impérativement que les démons organisent une chorale de chants carmélites par le biais du comité d'entreprise. Hiurzé ira même jusqu'à télécharger les paroles sur Internet.

À la fin du briefing, Mme Yvette Vénar rentre chez elle, et Claude s'empresse de présenter les démons comme étant ses nouveaux collaborateurs. Ceux qui ont une perception supérieure à 3 remarqueront aisément le musc viril qui accompagne Yvette dans ses mouvements. Sans aucun doute, elle vient de passer la soirée avec un autre...

1.4. LA VÉNAR CIE

Que les démons dorment ou non, le flash-back continue à se dérouler comme dans le cadre d'un scénario classique.

ACTION

De père en fils, les Vénar dirigent et contrôlent la Vénar Cie, usine de traitement de pâte de dynamite, devenue par les aléas du marché, sous-traitante des groupes spécialisés dans l'explosif industriel (clients : BTP, carrières, prospection pétrolière).

L'unique activité actuelle de Vénar Cie est le recyclage de la gomme-mère utile à la fabrication des dynamites-gommes Superdopatex et Duracuire 700 (explosifs qui se présentent sous la forme de pâte à modeler inoffensive). Vénar Cie reçoit des stocks non utilisés et donc détériorés, pour destruction ou recyclage selon les cas.

Les installations sont dans un état lamentable, le personnel est en sous-effectif et livré à lui-même, et les normes de sécurité sont ignorées. Bref, ce n'est pas joli à voir. Certes, Vénar Cie fait partie des sites français classés « SEVESO », à savoir soumis à des normes de contrôle draconiennes en raison de son activité industrielle à risque. Mais les Vénar ont toujours su s'arranger avec l'administration pour qu'elle regarde ailleurs.

Pour cette raison, Claude Vénar a aussi ouvert un espace de stockage dédié aux engins explosifs et mines datant de la première guerre mondiale et dont plus personne ne sait quoi faire (en raison du volume important déterré chaque année).

LA VÉNAR CIE SCHÉMATISÉE

Une centaine d'employés, et pour les trois quarts opérateurs, ateliers, ingénieurs maintenance, manutentionnaires et contre-maîtres.

Le gros des effectifs est réparti sur la zone du hangar de traitement depuis lequel des chariots filoguidés sont reliés au hangar de traitement par voie souterraine.

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins naïfs
(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Chaque hangar contient une quarantaine d'ateliers. Dans le premier, la gomme-mère est stockée et triée à son arrivée. Elle est ensuite transportée dans le second, où elle va être traitée. Il existe aussi des aires de stockage annexes pourvues d'accès externes et internes (hangars de tri).

Le bâtiment des cols blancs se trouve un peu à l'écart. Il regroupe, les services administratifs, la direction du personnel, les commerciaux et le service hygiène et sécurité.

Par contre la petite unité R&D se trouve dans le hangar de traitement.

Enfin, il y a en tout six agents de surveillance, qui se relaient par groupe de deux pour assurer la protection du site, ce qui est un nombre dérisoire par rapport à la surface à surveiller.

LE PERSONNEL ET LES DÉMONS

Claude Vénar présentera les démons au personnel comme étant ses nouveaux collaborateurs. Ils le représentent et ont donc la même autorité que le patron sur le personnel.

En moins d'une journée, les démons devraient avoir remarqué ce qui « cloche » grâce à leur capacité de communication et d'observation. À partir d'une caractéristique ou d'une compétence supérieure à 3+, je trouve qu'il n'est pas forcément utile de faire rouler les dés, quand les vis-à-vis sont des humains... ça dépend un peu du contexte et aussi de savoir si vous avez besoin du score de la marge finale (rappelons qu'un score de dix ou plus doit vraiment faciliter la tâche). Enfin, Hiurzé, disposant de la mémoire de son enveloppe, pourra donner aux démons tous les renseignements qui suivent pour un peu qu'on les lui demande.

Édouard Bandiku, ingénieur responsable des protocoles de sécurité, 39 ans

Édouard est un petit blond, réservé et timide. C'est lui qui sera désigné par Claude Vénar, pour présenter les « nouveaux collaborateurs » au personnel. Si Édouard a toutes les compétences nécessaires pour mettre au point les instructions à suivre en fonction des produits manipulés, voilà longtemps, qu'il est complètement démoralisé et ne fait plus son boulot. En effet, il a toujours été la tête de turc des contremaîtres, et de plus, l'ancien Vénar les a incités à opérer sur l'ingénieur une intimidation physique pour qu'il la boucle. Il va donc falloir que les démons aident Bandiku, à avoir une « positive attitude » et non pas une « négative attitude ».

En visitant les installations, les démons comprendront qu'ils sont dans une véritable poudrière, prête à sauter à n'importe quel moment. Ils verront, par exemple une clé de dix tomber dans un bac de malaxage de la gomme-mère (de quoi provoquer une détonation par choc mécanique et donc un gros BOUM). La raison en est qu'un seul employé doit faire fonctionner quatre machines à la fois, là où il faudrait un employé par machine, sachant qu'en même temps, un technicien maintenance révisé une machine alors que cette opération doit être effectuée lorsque l'atelier n'est pas en activité. Ils verront aussi des opérateurs courir sur les voies des chariots filoguidés à côté d'une grosse pancarte : « interdiction de traverser les voies ».

Dans un premier temps, Bandiku affirmera que tout ça est normal d'une voix molle et peu convaincue. Il croira que les

consultants le testent pour voir s'il ferme bien sa gueule comme Vénar le veut. Il faut donc arriver à le persuader du contraire par la méthode douce.

Ce que Bandiku peut faire :

1) Donner quelques ordres d'urgence pour faire cesser certaines mauvaises routines de travail. Seulement, il n'a aucune crédibilité vis-à-vis des contremaîtres (qui, a priori, pensent que Bandiku agit de sa propre initiative, sans l'aval de Vénar). Les démons doivent leur expliquer gentiment que l'ordre vient de Vénar. Pas de frustration ou d'intimidation, ça nuirait à la couverture de Vénar, l'ange sympa et un peu naïf. Si les démons ne pilotent pas les opérations de réorganisation, Bandiku se fera jeter et ira pleurer dans son bureau.

Dans le fond, les contremaîtres sont complètement d'accord pour améliorer les conditions de sécurité : c'est dans leur propre intérêt. Mais a priori, ils ne s'imaginent pas que ça va changer comme ça, d'un coup de baguette magique. Surtout, ils ne vont pas accepter que Bandiku ou des personnes extérieures à l'entreprise viennent leur expliquer comment faire leur travail.

2) Bandiku, convaincu que Vénar le laisse enfin faire son boulot, produira un rapport sur les moyens à mettre en œuvre (recrutement du personnel, stages de formation et investissement dans des nouvelles machines). Cela représente plusieurs millions d'euros, et une très bonne annexe à glisser dans le dossier de Vénar pour convaincre von Michton qu'il faut un reprenneur « clean » et honnête, prêt à faire les investissements nécessaires. Cela donne donc une bonne raison à Vénar de se tourner vers Michton et crédibilise sa couverture.

Louis Noisetier, directeur du personnel, 42 ans

Louis passe son temps à s'absenter du bureau, voire à se mettre en arrêt maladie. À cause du poste qu'il occupe, personne ne vient lui chercher des noises. Louis est l'amant le plus actif de la région : il s'est envoyé en l'air avec au moins la moitié des femmes des employés et en fréquente régulièrement pas moins de six. Par conséquent, il gère les plannings du personnel n'importe comment et fixe les tranches horaires de travail de ses employés en fonction des maîtresses qu'il veut voir, et non pas en se basant sur les besoins de production et les dispositions du code du travail. Vénar l'a toujours laissé faire car ils sont très bons potes depuis l'enfance et se paient régulièrement des virées au casino tous les deux. D'ailleurs, Noisetier va menacer de faire chanter Vénar si on vient lui chercher des noises. Il a en effet les preuves comptables que Vénar a détourné des millions (abus de biens sociaux) pour honorer des dettes de jeu, et payer des escort-girls et des travaux dans son pavillon.

Noisetier est donc un vrai problème. Nul doute que les démons n'auraient habituellement aucun mal à le faire taire et rentrer dans le rang. Mais là, Vénar, ange sympa et un peu naïf, ne va pas demander à ses collaborateurs humains d'employer des mesures coercitives à son encontre (intimidation physique) ou le faire mordre à un autre vice (exemple : esclavage sexuel du pouvoir Orgasme Mortel). Il faut donc arriver à culpabiliser Noisetier et lui proposer la voie de la rédemption.

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Le directeur du personnel est sûr de lui et n'éprouve aucun remord (les jets des démons écopent donc d'un malus de 8 colonnes). Comme il faut une faille à tout dispositif, celle de Noisetier, c'est sa maman, Laurence Noisetier (forcément, puisque c'est un gros macho de base, dont la devise est « toutes des salopes, sauf ma mère »). Elle arrivera à le faire culpabiliser si elle est mise au courant de toutes ces horreurs. D'autant qu'elle pourrait bien lui révéler un truc qui va le faire réfléchir : le père de Louis, paix à son âme, était un coureur de jupons qui lui en a fait baver à mort (oui, ils sont coureurs de jupons de père en fils, puisque les conneries que tu as fait, tes enfants les paieront dix fois etc.).

Élément qui aiguille les démons sur la piste « maman » : Louis a souvent sa mère au téléphone et lui parle avec un respect qui se démarque totalement de son comportement et de son attitude avec les autres. Toute l'opération rédemption ne fera pas tenir tranquille Louis plus d'une semaine ou deux, mais c'est un délai bien suffisant pour les démons.

Maurice Lapelle, opérateur et délégué du personnel, 35 ans

Maurice a réussi à se faire élire délégué du personnel en promettant un baby-foot pour le local de pause, promesse évidemment non tenue. Maurice est mormon et utilise son temps en tant que délégué pour faire de la propagande pour son église. Le problème c'est que ni les démons, ni Vénar ne savent comment Michton réagira : en fait Michton s'en tape.

Mais Maurice, de son côté, n'aimera pas du tout ce que les démons vont faire, surtout pour le principe, et aussi parce qu'il a peur que les consultants l'empêchent de continuer à diffuser la bonne parole. Il va s'arranger pour traîner dans leurs pattes et monter le personnel contre eux. Faut le comprendre : il a d'assez bons rapports avec Vénar et Noisetier pour le compte desquels il joue les balances. Il pense donc pouvoir décrédibiliser des consultants de passage auprès de la direction.

Au matin du deuxième jour, une grève sauvage (sans préavis) éclate. Maurice prétend auprès du personnel qu'un plan de restructuration visant le licenciement de la moitié des effectifs est en cours. Une vingtaine d'employés tentent de « prendre en otage » les consultants. Les démons ne doivent surtout pas succomber à la tentation de régler le problème par l'intimidation. Saisir un gros tas de gomme-mère et menacer de tout faire péter (étincelle, choc violent), ça ferait tache. Évidemment, « la crise » peut être évitée si les démons ont repéré les petites manigances de Lapelle la veille.

Jeanteud Bonzigue, contremaître, 57 ans

C'est l'un des employés les plus anciens. Il est respecté et connu de tout le monde et s'adonne à la boisson durant le travail, un vice finalement bien national. Jeanteud est un PNJ « décor » qui schématisera à merveille les réactions du personnel : au début, il est contre la réorganisation d'urgence des ateliers, ensuite il est pour la grève, mais finalement, il basculera rapidement du côté des consultants si un baby-foot est acheté par le comité d'entreprise.

Jeanteud n'est jamais celui qui gueule en premier, il reprend la revendication du leader spontané à son compte et derrière lui, il y a toujours une partie du personnel pour faire front.

Marcel Ferkat, technicien maintenance, 51 ans

Il a été témoin d'un accident dans un autre établissement du secteur de l'explosif industriel. Traumatisé par la catastrophe, il a complètement cuit en arrivant à Vénar Cie. Il est le seul à ne pas avoir oublié à cause de la routine de travail qu'il évoluait au milieu d'une poudrière permanente, et se rend parfaitement compte que les normes de sécurité ne sont absolument pas respectées. En bref, après avoir vainement tenté de faire bouger les choses, il s'est réfugié dans la psychose pour continuer à faire son boulot. Ferkat est complètement suicidaire, et tout ce qu'il désire c'est que ce cauchemar se termine par une grosse explosion.

L'arrivée des consultants finit par rompre le fragile équilibre mental qui lui reste. Il n'arrive pas à croire que des normes de sécurité minimales vont enfin être mises en place et se réfugie dans la démence. Il risque d'agresser Bandiku à coups de clé de dix ou de tenter de tout faire péter, voire les deux. Au cas où les démons auraient fait une grosse boulette (menacer le personnel etc.), apporter des fleurs à Ferkat à l'HP aura un effet très positif sur l'ange chargé de l'enquête de moralité.

Jaline Dupin, opératrice machine, 37 ans

Une fille chouette et bien roulée, qui passe pour la salope de l'atelier 24 côté hommes et l'aguicheuse de service côté femmes. Jaline va avoir le coup de foudre pour l'un des consultants (en fonction de la caractéristique Présence). Eh oui, c'est pas une débutante, mais ça lui tombe dessus comme ça. Le problème n'est pas tant son mari et ses trois enfants (encore que ça peut faire mal dans l'enquête de moralité) mais les conséquences possibles. Jaline va coller le consultant de manière ostentatoire.

Le résultat, c'est que les ateliers 24, 25 et 26 sont en rogne. Ils pensent que Jaline agit par opportunité (draguer un proche du patron pour récupérer une promotion) et vont le faire savoir à toute l'usine. Les ateliers vont rapidement être recouverts d'inscriptions subtiles, type : « la salope de l'atelier 24 suce la direction », que le consultant concerné retrouvera aussi, sur sa voiture. C'est la négative attitude assurée le jour où Michton viendra visiter l'usine.

De son côté, si elle se voit repoussée, Jaline agit par désespoir. Elle menace de faire courir la rumeur qu'elle et le consultant ont eu des relations intimes dans les vestiaires. Elle propose de se taire si on lui offre un poste de contremaître. Par là, elle ne fait qu'amplifier la rogne contre elle, mais elle s'en fou puisque avec ou sans, elle est de toute manière grillée auprès du personnel.

Micheline Josefa, secrétaire et déléguée du personnel, 43 ans

Entièrement dévouée à son patron, elle tentera de se rendre utile du mieux qu'elle peut. Mais malheureusement, elle ne trouve jamais le bon mot : au contraire, elle attise les rancœurs et les conflits (« Jaline, cette salope », « Bandiku est un tire au flanc », « les employés : tous des fainéants ingrats » etc.). Elle a en effet été à bonne école avec l'ancien Vénar pendant des années.

Il va donc falloir la recadrer un peu (« on ne dit pas fainéants ingrats mais travailleurs » etc.). En effet, Vénar va absolument

CHAPITRE CINQ

« La vengeance des lapins nains »
(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

vouloir qu'elle dirige la chorale de chants carmélites, vu qu'elle avait le conservatoire à son époque (Vous ne voyez pas le rapport ? Bah si elle a tenté le conservatoire, c'est qu'elle avait une certaine expérience du chant). Moralité, les consultants vont devoir faire le tour de l'usine avec Micheline pour recruter du personnel motivé. Bien sûr, ça n'intéresse absolument personne, mais certaines formules incantatoires peuvent déclencher des trances mystiques, telles que « petits fours après la chorale ». Comme d'habitude, promettre une prime à ceux qui s'inscrivent à la chorale crée une disparité de traitement entre employés et attise les rancœurs.

1,48 - VÉNAR EXPERT

Von Michton est harcelé par téléphone dès le premier jour où les consultants sont à l'usine. Il débarquera le troisième jour, intrigué par son interlocuteur. D'ici là, les démons doivent se tenir peignés et ça peut être toute la difficulté du planning : rendre les choses meilleures, être agréables et polis en toutes circonstances, ne pas blasphémer et se coucher à heure fixe.

S'ils ne se débrouillent pas trop comme des manches, les démons devraient avoir réussi à remettre l'usine sur la « bonne voie » dès le premier jour, voire au milieu du deuxième. Le reste du temps, faites défiler les heures à vitesse grand V et relancez éventuellement des événements qui ne seraient pas totalement résolus avec le personnel (exemple : la rancœur contre Joline, la gendarmerie qui vient enquêter sur l'acte de démence de Ferkat etc.).

Sauf limitations spécifiques ou volonté inférieure à trois d'un démon bien barré, le groupe devrait rester tranquille (à moins que les joueurs n'en décident autrement).

Apparté – À vous de voir aussi si vous désirez faire sentir aux démons que leur nature les titille : faire des trucs de youyous, ça demande de prendre sur soi et ça peut avoir des conséquences sur leur comportement (mauvaise humeur, irascibilité, tics obsessionnels, dérapages etc.). Après, vous en faites ce que vous voulez, mais si plus de la moitié de votre groupe joue les « humanistes » au grand cœur dès leur incarnation, mieux vaudrait peut-être se taper un bon MV.

C'est aussi le moment où les démons pourraient prendre quelques initiatives utiles par la suite.

La vie privée de Claude Vénar est plutôt mouvementée. Au chapitre de ses mauvaises fréquentations, il faut noter : des escort-girls et leur patron, des joueurs du casino et la structure mafieuse spécialisée dans le recouvrement de dettes de jeu, un club de notables de Roubaix complètement décadents, et enfin sa femme Yvette Vénar, qui n'est jamais la dernière à se vautrer dans le stupre.

Tout ce beau monde viendra éventuellement se signaler, à un moment ou un autre, selon votre envie (par exemple dans la rubrique « attente de contact »). En commençant dès maintenant à pousser Vénar à faire le vide dans son carnet d'adresses, les démons éviteront peut-être quelques complications par la suite.

Ce qui nous amène directement à la question suivante : comment un ange aurait-il pu être incarné dans une enveloppe

aussi « impure » que celle de Vénar ? Si vos joueurs sont débutant à INS / MV, ils ne se poseront sans doute pas la question. En fait, c'est la grosse faille dans le plan de Furfalpac. Mais ça revient, de toute manière, à parler du casse-pipe dans lequel il envoie ses intérimaires. En effet, Notre-Dame n'aura aucune trace dans ses dossiers d'un ange fraîchement incarné à Roubaix. Mais c'est le problème récurrent de n'importe quelle mission d'infiltration : faire passer l'être non identifié par l'administration pour un ange victime des rouages hiérarchiques. Le but d'une mission d'infiltration revient donc toujours à endormir la confiance d'un gradé incarné sur Terre.

C'est pourquoi, les démons peuvent toujours monter une arnaque, comme semer des indices qui tendent à prouver que Claude avait eu un flash mystique un mois avant l'incarnation de l'ange, et était sur la voie de la rédemption. Mais ce genre de plan risque de prendre trois plombs : les démons peuvent se perdre en conjectures et ne plus être dans le scénario, pour un résultat pas gagné d'avance. Alors ne les laissez pas trop s'accrocher à cette idée, si vous sentez que ça commence à traîner. Hiurzé, quant à lui, est conscient du problème, mais veut tenter de résoudre la situation comme ça, en jouant la carte de l'ange victime d'une erreur de l'administration.

Dans tous les cas, dans la soirée du deuxième jour, le démon de Zanag prévient ses subalternes que von Michton vient visiter l'usine le lendemain.

1,49 - ARRÊT SUR IMAGE : LE CHAUVÉ EN TAPISSERIE

Dès son arrivée, le chauve s'est introduit dans l'usine et l'a truffée de micros. Son poste d'écoute, une camionnette gris clair, est garé à cent mètres de Vénar Cie : rien de très discret. Mais le chauve ne joue pas cette carte : au contraire, il n'hésite pas à se montrer dans tous les lieux que les démons fréquentent. Il va aussi les convoquer pour des entretiens individuels filmés dans sa chambre de motel. Le but est évidemment, de les faire avouer qu'un de leurs collègues est en train de déraiper.

Sur la base de ce témoignage, il convoque le collègue en question et lui propose de balancer à son tour celui qui l'a dénoncé. Seul moyen pour s'en sortir selon le chauve, évidemment. Il faut que la seconde dénonciation soit plus grave que la première, sinon ça ne compte pas. Les démons n'ont pas intérêt à rentrer dans le jeu du chauve, car quoi qu'il arrive, ils écoperont d'un blâme en fin de mission pour activités bénéfiques.

C'est injuste et c'est bien le minimum. Se dénoncer les uns, les autres ne fera qu'aggraver leur cas. Quant à se débarrasser du chauve physiquement, c'est une très mauvaise idée. S'il ne rentre pas de mission, les démons en seront tenus dans tous les cas pour responsables. « Dans tous les cas » c'est-à-dire, même s'ils arrivent à manipuler un ange pour qu'il « zappe » le chauve à leur place.

1,51 - RENCONTRE AVEC VON MIGHTON

Il arrive de bonne heure, seul et en taxi, à Vénar Cie. Von Michton est relativement jeune (40 ans) pour un industriel qui a autant de relations et d'influence sur les conseils d'administration. Il est grand, blond et gras, et ses traits présentent un mélange d'expression adolescente fougueuse et de sérénité de

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

vieillard ayant échappé à l'Alzheimer. Y'a pas à dire ça vous pose un contexte. Sa simple présence calme le jeu, et aucun employé du site ne soutiendra son regard (mais enfin, ça ne les empêchera pas de mettre le boxon, durant la visite de l'industriel, si les démons ne sont pas parvenus à les gérer).

Von Michton s'est laissé convaincre assez facilement de venir. Si la situation est aussi grave que Vénar l'a sous-entendu au téléphone et par les dossiers faxés, il pense avoir tout intérêt à s'arranger pour que Vénar Cie passe sous la coupe d'un groupe « ami » (comprenez groupe d'intérêts financiers humain convaincu par les vues de von Michton). L'acte de reprise prendra au moins trois mois, mais là n'est pas la question, l'ange arrivera de toute manière à ses fins.

L'enjeu de la visite de l'usine, pour les démons, est que Michton pense avoir affaire à un ange en la personne de Claude Vénar. L'entretien commence directement par la visite de l'usine, durant laquelle Vénar enchaîne les banalités et joue à merveille son rôle de grand con naïf et sympa. Les démons présentés en tant que consultants

devront être présents. Vénar compte sur eux pour insister sur tout ce qui tombe en ruines et montrer le stock d'engins explosifs entreposés à la sauvage. Ils devront ici s'arranger pour que le personnel (s'il est mécontent) ne les déborde pas trop, d'autant que von Michton, n'hésitera pas à interroger les uns et les autres sur leur vision de l'usine (« Joline est une salope » etc.).

L'ange prendra un consultant à part pour lui demander

si Vénar n'est pas un peu fêlé, pour chercher un repeneur en montrant tous les vices cachés du contrat. Si vous avez bien suivi, ce n'est pas une question piège mais une perche tendue dans le scénar.

La visite se termine par un concert de la chorale de chants carmélites avant d'attaquer les petits fours. Le concert est un vrai carnage, et pourtant von Michton a la larme à l'œil. C'est le moment où Vénar lui chuchote des trucs en angélique et PAF ! Il tombe dans le panneau. S'ensuit une longue conversation privée dans le bureau de Vénar, puis von Michton prend le taxi



CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains (Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

« file, en s'exclamant un truc du genre : « ensemble, nous vaincrons ! » (alors ça, si c'est pas de la positive attitude, je m'y connais pas). En gros, d'après Vénar, von Michton a mordu à l'hameçon. L'ange doit le rappeler pour fixer un rendez-vous à Berlin dans les prochains jours. En attendant, Vénar pense que c'est le moment où ils vont se manger une enquête de moralité youyou dans les dents et que les démons ont intérêt à rester sur leurs gardes.

1.52 - ATTENTE DE CONTACT

Selon votre feeling et la manière dont les démons ont géré leur couverture, vous pouvez jouer plus ou moins rapidement cette rubrique, voire passer directement à la suivante.

Von Michton informe Notre-Dame qu'un petit nouveau vient de débarquer et qu'il semble avoir été victime d'une erreur céleste de dossier à l'acquisition du corps d'accueil. Suite à ces informations, un ange de Dominique débarque dès le soir du troisième jour pour mener une enquête de routine. L'ange, M. Thérébanto, est un petit joufflu à mi-chemin entre Kojak et Yves Duteil, flic à la retraite (contrairement à son homologue du camp d'en face - le chauve - Thérébanto a donc des cheveux). Il se présente directement chez Vénar en sa qualité d'ange, et veut que ce dernier le laisse fouiner partout, aussi bien dans ses affaires personnelles que dans son usine, où naturellement il interrogera le personnel (Vénar accède à toutes ses requêtes et le fait passer pour un agent d'assurances auprès du personnel).

En résumé, avec sa compétence Enquête 6, aucun détail ne lui échappe. Il va donc mettre le doigt sur toutes les erreurs que les démons auraient pu commettre depuis trois jours. Ici, tout dépend aussi de la manière dont Vénar et les démons ont conçu les couvertures de consultants et joué les rapports entre eux. Globalement, on peut considérer que sauf boulette majeure, la combo : [Bandiku reprend les commandes + Noisetier se repentit] persuadera Thérébanto que Vénar est un ange.

Les consultants sont censés être des humains influencés par l'ange, mais celui-ci ne peut pas avoir un contrôle absolu sur ce qu'ils font. Il suffira que chaque boulette qu'ils ont commise (négative attitude) soit compensée par une bonne action (positive attitude) qui semble avoir été initiée par Vénar. Reste que si les démons sont partis en live, vous ne pouvez rien pour eux (voir « antijeu du vendredi soir »).

L'épisode Thérébanto est destiné à mettre la pression aux PJ. Heureusement pour eux, le chauve disparaît habilement, cinq minutes avant l'arrivée de Thérébanto dans les parages.

Bon, une fois que vous avez assez fait mumuse avec cette rubrique, coupez sans transition vos joueurs dans leurs propos/initiatives/actions et signalez-leur qu'ils courent dans les escaliers du labo archi-traumatisant.

Thérébanto, Ange de Dominique, grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	4	4	4

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 2, Baratin 3, Combat 2 (matraque 3), Conduite 3, Discussion 5, Enquête 6, Informatique 3, Savoir d'espion 3 (écoutes 4), Tir 2 (armes de poing 3)

POUVOIRS

Détection du mal 1, Détection du mensonge 1, Jugement 2, Psychométrie 2

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24

Matraque télescopique (pr + 0 ; pu + 1), petit calibre (pr -2, pu + 3)

2 - L'ÎLE AUX LAPINS NAINS SYNDICALISTES - MAC

Sortis du labo, les démons ne sont plus en possession des objets trouvés à l'intérieur.

Décor : une forêt, de nuit.

Figurants gentils : archétypes d'aventuriers d'un MMORPG med-fan (troll, magicien, ranger, goblin malin etc.).

Figurants obstacles : hommes en noir du gouvernement.

Figurants « opportunité » : lapins nains syndicalistes.

Boss de Fin de Niveau : Maxime La Peine, Vampire à la cool, mais néanmoins à la solde du gouvernement.

Les figurants gentils cherchent l'entrée du donjon (le labo archi-traumatisant), ainsi qu'une bande de potes pour partir à l'aventure. On les rencontre un par un.

Le problème c'est qu'ils s'expriment dans une langue incompréhensible : « Katé##topRudy%, pas vrai ? », à moins de posséder le pouvoir Langage Universel, ou la compétence Culture générale - Nerds (MMORPG), il faut recourir à un magicien, seul apte à faire la traduction.

Les guerriers sont d'anciens manutentionnaires ayant travaillé pour Maxime La Peine. Ils savent que dans son donjon, existe la seule porte permettant de sortir de l'île.

Les rangers peuvent trouver le donjon de Maxime La Peine, en suivant les traces des hommes en noir du gouvernement.

Les gobelins malins essaient de faire dire aux démons où est le labo archi-traumatisant, sans pour autant les aider à fuir l'île.

Les trolls, enfin le seul troll actuellement connecté, déclenche l'événement 1.

ÉVÉNEMENT 1 : LE TROLL

Les démons le rencontrent au bord d'un sentier, en train de cueillir des fleurs. S'ils sont accompagnés d'un aventurier dont ils comprennent les propos, celui-ci leur dit de ne pas faire gaffe au troll, il préfère cueillir des fleurs plutôt que de partir à l'aventure. Contrairement à ses collègues, le troll s'exprime de manière totalement compréhensible. Au loin, on entend le pas cadencé d'une patrouille d'hommes en noir, se rapprochant.

Le troll demande aux démons de l'aider à se cacher et vu sa grande taille, ce n'est pas évident. À vue, la patrouille demande aux démons s'ils n'ont pas aperçu de troll. Ils expliquent qu'il ne

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

veut pas se battre contre les lapins nains syndicalistes. Or tout le monde sait que les lapins nains syndicalistes ont une négative attitude. Maxime La Peine offre une forte récompense à qui lui ramènera le troll.

Si les démons balancent le troll, ils seront guidés jusqu'au donjon par la patrouille.

Si les démons ne balancent pas le troll, ils n'y gagnent rien, moralité : il n'y en a pas.

ÉVÉNEMENT 2 : LES DÉMONS TROUVENT LE DONJON

Arrivés au donjon de Maxime La Peine, les démons trouvent celui-ci dans la cour principale, en train d'haranguer ses troupes : six gobelins malins avec des costards d'hommes en noir. Maxime La Peine est fringué comme Brad Pitt dans *Fight Club* (ou comme Max Payne dans *Max Payne*). Il tente d'enrôler les démons dans sa garde pour repousser l'assaut imminent des lapins nains syndicalistes. Quoi qu'il en soit, une nuée de lapins nains volants attaque.

Comme ils sont bien trop nombreux, Maxime La Peine s'enfuit. Les démons ont intérêt à le poursuivre s'ils veulent trouver la sortie. La Peine s'engouffre dans un petit passage secret, qui donne dans une zone de fret portuaire moderne.

2 BIS : MASSACRE DE FIGURANTS

À partir du moment où les démons commencent à rentrer dans le tas, ils gagnent un niveau en Forme de Combat par figurant éclaté. De ce fait, ils deviennent de plus en plus costauds mais aussi de plus en plus monstrueux, la Forme de Combat étant permanente.

ÉVÉNEMENT 3 : REGLEMENT DE COMPTE

La Peine rameute les patrouilles d'hommes en noir de la zone pour flinguer les démons. Le vampire monte en haut d'une grue, où l'attend un fusil de sniper et fait un carton. Les démons ont surtout intérêt à se trouver un hors bord à quai pour fuir l'île par mer au plus vite.

Hommes en noir du gouvernement

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	2	2	1

TALENTS

Athlétisme 3, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 2 (armes de poing 3)

COMBAT

4 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12
Gros calibre (pr - 2, pu + 4)

Maxime La Peine, Vampire

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	4	3	4	3

TALENTS

Athlétisme 4, Corps à corps 4, Défense 4, Tir 5 (armes d'épaulé 6)

POUVOIRS

Baiser vampirique 3, Esquive acrobatique 4, Membre exotique (crocs), Vitesse 3

COMBAT

18 PP, 7 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Crocs (pr + 3, pu + 1), fusil à lunette (pr + 0, pu + 5)

3-EN VOITURE !- FLASHBACK 3

INFORMATIONS

48 heures après la visite de von Michton à Vénar Cie, ce dernier a contacté Claude Vénar pour un rendez-vous à l'hôtel Alexander Platz à Berlin. Hiurzé a évidemment insisté pour que ses « consultants » l'accompagnent, leur confiant qu'il craignait une « entourloupe ».

Globalement, les démons ont eu le temps d'embarquer :

- Un van (9 m³) de planque.
- Du matériel de surveillance audio et vidéo courte portée (200 m).
- Du matériel militaire léger (fusils d'assaut et grenades).

Naturellement, sans les compétences adéquates, ce matos ne sert strictement à rien.

- Les plans de l'hôtel et du quartier environnant.

Hiurzé portera un micro pour que les démons puissent suivre ce qui se passe et éventuellement intervenir. Il leur donne l'ordre d'éviter de se montrer. Les démons se trouvent donc à Berlin et Vénar a rendez-vous d'ici une heure. C'est le moment où le chauve, qui avait habilement disparu cinq minutes avant l'arrivée de Thérébanto à Vénar Cie, fait son come-back. Il va falloir le convaincre qu'il est de trop.

ACTION

Von Michton ne se trouve pas à l'hôtel, mais un grand blond au look de hard rocker des années 80 attend Vénar dans le hall. Il lui remet un ordre de mission youyou, avec le sceau officiel. Le grand blond s'appelle (bien évidemment) Hans Krueger. Il explique à Vénar que cette mission a valeur de test, pour savoir si von Michton peut se fier à lui. Krueger lui-même n'interviendra qu'en cas de danger pour Vénar, sa spécialité étant l'extermination.

L'objectif de mission :

Le Moskar Club, un squat artistique, sert de boîte aux lettres aux forces démoniaques. Le démon Max Frugz, une figure respectée du lieu, a récemment récupéré, à la suite d'une mission d'espionnage industriel, des documents qui pourraient mettre en danger les membres de l'administration angélique présents dans la région de Berlin.

Les informations, cryptées, sont contenues sur un CD. Toute la subtilité du plan consiste à remplacer les vraies infos par un

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains

(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

CD contenant de fausses infos. Ceci permettra de « leurrer » Frugz et de continuer à le surveiller discrètement, afin d'en apprendre davantage sur son carnet d'adresses. Pour ce faire, Vénar dispose de l'adresse du Moskar Club et du faux CD, ce qui est bien maigre. Krueger l'attendra en planque à l'extérieur.

Le Moskar :

Le bâtiment est un ancien entrepôt datant de l'ère communiste. Les étages intermédiaires sont aménagés en ateliers d'artistes et les derniers étages sont de véritables greniers à tox. On trouve dans la faune « résidente » un mélange hétéroclite de prostituées, jeunes et vieux artistes marginaux et truands en cavale. Le mélange s'explique en partie par l'influence de Frugz sur le lieu. C'est lui qui l'a ouvert et décide de qui peut squatter ou non. Il n'est donc pas évident de s'y faire accepter : il faut être présenté à Max par un squatter, et lui plaire (sembler faible ou à la dérive, servir à quelque chose, etc.).

Par contre, le sous-sol a été réaménagé en dancefloor ouvert la nuit. Au programme, banquettes en skaï des années 80, matos usé de récup' diverses et DJ électro-indus-goth. Max y attire ainsi une faune « externe » qui peut lui permettre d'améliorer son réseau de contacts humains. À terme, Max veut passer pour une des figures incontournables de l'underground berlinois. Bien qu'affilié à Samigina et recrutant volontiers chez les goths, Max a le même look que Brad Pitt dans *Fight Club* et se la joue « à la cool ».

Rentrer :

Il est facile de se mêler au flot des clubbers venant la nuit. On accède au sous-sol par une porte blindée externe et de là, il est toujours facile de trouver un des accès permettant d'aller se perdre dans les étages. En journée, le va-et-vient par les accès plus ou moins barricadés du rez-de-chaussée permet de se faufiler discrètement. À moins qu'on devienne pote avec une pute qui va officier sur l'avenue voisine, un tox allant taper un peu de monnaie, ou un artiste à la recherche de matos de récup.

La planque de Max :

- L'accès par une porte blindée se trouvant au sous-sol est fermé à clé.
- Autre accès possible par une porte de service donnant sur le réseau métropolitain berlinois.

La planque est un réseau labyrinthique de vieilles caves réaménagées et raccordées à la sauvagerie à l'électricité et au réseau téléphonique. Dans sa « chambre », Max dispose de tous les supports médias standards (PC, internet, fax, téléphone, TV câblée etc.), ce qui explique sans doute qu'on y trouve aussi pas moins de deux cent CD rangés en vrac. Son cercueil est planqué dans une alcôve, derrière un rideau (Max dort à la verticale). Le cercueil est muni d'une fermeture de coffre-fort mécanique et d'un double fond, où sont entreposés tous les documents de valeurs du démon, dont le fameux CD.

Il faut être une bête en intrusion pour crocheter le cercueil (jet très difficile), ou encore placer une microcaméra qui filme la combinaison au moment de l'ouverture et revenir plus tard (ou

aussi le Pouvoir Ouverture, Forme Gazeuse etc.). De plus, la serrure est atypique, pouvant être verrouillée/déverrouillée de l'intérieur du cercueil.

Dans le reste du réseau de caves, on trouve des petits salons privés à la déco kitsch, une salle de briefing démoniaque, des caves humides et obscures et un sauna.

La nuit, il se passe des trucs pas très catho dans les petits salons privés, et une demi-douzaine de vampirettes (comprenez humaines accros au Baiser Vampirique) y squattent et invitent éventuellement quelques convives susceptibles de distraire Max. Les vampirettes surveillent aussi les caves et ont chacune à leur disposition une clé ouvrant la porte blindée. Tout au long de la nuit, elles font des allers-retours entre le sous-sol et les caves, attendant le baiser salvateur de Max qui viendra les libérer de leur souffrance physique.

Le point de vue de Hiurzé/Vénar :

Il va s'incruster à l'intérieur durant la journée, squatter le dancefloor dès qu'il ouvre et attendre que les démons fassent le boulot à sa place. Son argument, c'est qu'il ne doit prendre aucun risque dans l'intérêt de la mission. Hiurzé veut suivre le plan des youyou à la lettre, c'est-à-dire remplacer le CD à l'insu de Max, et donc sans violenter celui-ci. La mission doit être une réussite totale : il n'est donc pas question que Krueger soit escamoté d'une manière ou d'une autre. Enfin, Hiurzé ne veut pas de négociation avec Max, de peur d'éventer la mission d'infiltration.

Le point de vue de Max :

Démons ou pas, ceux qui sont découverts en train de cambrioler, doivent s'attendre à une opposition physique. À la rigueur, Max serait prêt à remettre le CD si l'un des démons était capable de le cracker (difficulté Incroyable) et d'en faire une copie. Max attend en effet la venue d'un expert de chez Vapula dans deux jours. Mais naturellement, ceci implique de négocier avec Max dans le dos de Hiurzé. Max est très occupé, ce soir, à séduire et vampiriser tout ce qui lui tombe sous la main. Un démon ayant un score supérieur à trois en Présence peut s'attendre à être dragué par Max (quel que soit son sexe).

Les vampirettes :

Reines de la nuit gothiques, teufeuses, secrétaires ou encore ex-militaires, les vampirettes sont des humaines totalement dévouées à Max, qui ne savent néanmoins rien du Grand Jeu. Au niveau de leurs motivations, n'allez pas chercher trop loin : elles s'imaginent appartenir à la Mascarade et être en train de se transformer en vampires.

Avec une bonne perception, les démons remarqueront leurs gros suçons dans le cou et leurs allées et venues. Elles peuvent très bien tomber sous l'influence d'un démon utilisant un pouvoir quelconque. Par contre, pour les convaincre par l'utilisation d'une compétence de faire quelque chose qui risque de déplaire à Max, il faut compter avec un malus conséquent.

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Vampirettes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	3	2	1	3	1

TALENTS

Athlétisme 2, Corps à corps 2, Défense 3, Séduction 3, Tir 1 (armes de poing 3), Poses langoureuses et néo romantiques 3

COMBAT

2 PF, BL 2 / BG 4 / BF 8 / MS 12
Petit calibre (pr -2 ; pu +3), coup de boule (pr -2, pu +0)

MAX ET SES INVITÉS :

Le Moskar Club sert de planque démoniaque, et Max, dont la tâche principale est d'être contact de mission, reçoit fréquemment la visite de démons qui viennent chercher un ordre de mission ou s'éclater. Au cours de la soirée, un groupe de démons (Zielbleth, Mörmun et Gerojug) vient recevoir son briefing de mission (ce qui obligera Max à aller chercher des documents dans son cercueil).

Zielbleth, démon de Malphas, grade 0

petite vieille, en apparence inoffensive

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1+	3	3	4	4	3+

TALENTS

Aisance sociale 7, Athlétisme 4, Baratin 4, Défense 3, Discussion 5, Séduction 4

POUVOIRS

Discorde 2, Non Détection 1, Polymorphie 1

COMBAT

13 PP, 5PF, BL 3 / BG 7 / BF 10 / MS 14

Mörmun, démon d'Abalam, grade 0

grand sec, en apparence attardé mental

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	3	4	3	4

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 3+, Baratin 6, Corps à Corps 4, Défense 3, Discrétion 3, Discussion 3, Intrusion 2+

POUVOIRS

Aura de confusion 1, Camisole 1+, Esprit Chaotique, Invisibilité 1

COMBAT

11 PP, 6 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

Gerojug, démon d'Asmodée, grade 0

adolescent, en apparence nerd accro aux jeux vidéo

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	4	4	3	3+

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 3, Baratin 7, Corps à Corps 3, Défense 4, Enquête 4, Tir 2 (armes de poing 3)

POUVOIRS

Charme 1, Illusions 1, Lire les pensées 1, Pari Stupide 1+

COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Petit calibre (pr -2, pu +3)

Ces trois démons sont plutôt du type malin et vicelard en mode coopératif. Ils jouent la carte « zélés serveurs » auprès de Max, n'hésitant pas à repérer des trucs louches qui pourraient se passer, s'ils en ont l'occasion.

Par ailleurs, un démon de Marie Jolie, Yoztkx, dit Hilda, est venu pour s'éclater. Il commence par utiliser son pouvoir de grade pour chercher le partenaire qui lui donnera un max de plaisir. Là encore, ça pourrait bien tomber sur un des démons. Si Hilda s'aperçoit qu'elle est face à un démon de Marie Jolie, la solidarité de prince prend le dessus, sur toute autre considération. Mais tant qu'elle l'ignore, elle joue plutôt dans le camp de Max.

Yoztkx, dit Hilda, démon de Marie Jolie, grade 1

bombe sexuelle, en apparence secrétaire SM

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	3	5	2

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 5, Baratin 4, Corps à corps 5, Défense 5+, Enquête 4, Kama-sutra 5, Séduction 7

POUVOIRS

Absorption d'énergie sexuelle 1, Charme 2+, Élastique 2+, Membre exotique (tentacules), Orgasme Mortel 3

COMBAT

17 PP, 6 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20
Tentacules (pr +2, pu +1)

Enfin, Max est un dandy égocentrique plutôt à la cool sauf quand on l'énerve, et dans ce cas, il ne se calme pas facilement.

Max Frugz, démon de Samigina, grade 1

Brad Pitt, en apparence plutôt cool

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	4	4	3

TALENTS

Acrobatie 4, Aisance sociale 8, Athlétisme 4, Baratin 4, Corps à corps 6, Défense 5, Discrétion 5, Intrusion 4, Séduction 6

POUVOIRS

Baiser vampirique 3, Charme 4, Esquive Acrobatique 3, Forme gazeuse, Membre exotique (cros)

COMBAT

20 PP, 7 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20
Cros (pr +3 ; pu +1)

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains
(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)



Les résultats du loto :

En principe, du moment que Hiurzé ramène le CD, von Michton, qui l'a à la bonne, se montre satisfait et persuade son coordinateur de mission (la cible des démons, on le rappelle) de le laisser rejoindre le réseau.

Si Frugz a été « zappé », à vous de juger : il me paraît improbable qu'un ange fraîchement incarné et a priori pas trop porté basson, arrive à se faire un démon quasi grade 2. Dans ce cas, même von Michton risque d'avoir des doutes. À moins que Krueger ait été obligé d'intervenir pour se faire le démon. Dans ce cas, la mission est un échec, mais si Vénar a le CD, von Michton plaide en sa faveur et ça passe.

Par contre, le réseau angélique ne va pas se rendre compte tout de suite de la « mort » de Frugz, si ce sont les démons qui ont fait le coup. Il est donc possible de baratiner Hiurzé lui-même : comme ça, s'il passe au détecteur de mensonges, il n'aura rien à se reprocher. Surtout, les démons ont intérêt à réfléchir à deux fois avant de « zapper » un collègue. Frugz était en possession d'infos attendues par les services de Samigina. Résultat : s'il revient sur sa Marche en étant persuadé que ce sont des démons qui l'y ont renvoyé, une enquête interne va vite pointer du doigt les PJ. Bilan : un millénaire à barboter sous forme larvaire dans le Styx, avec pour seul passe-temps mordiller les chevilles des sombres pêcheurs.

Conclusion : si ça passe, à peine revenu à Roubaix, Vénar est à nouveau contacté par von Michton. L'ange, enthousiaste, lui explique qu'il va le présenter à son coordinateur de mission. La rencontre aura lieu durant un séminaire de business destiné à renforcer les liens avec un réseau de patrons humains. D'ailleurs, les consultants dont Vénar s'est entouré sont les bienvenus. Le cadre du séminaire est vraiment « paradisiaque » et les thèmes des conférences passionnants. Vénar et sa bande sont attendus à l'aéroport de Milan dans 24 heures.

C'est aussi le moment où Furfalpac va contacter les démons dans le dos de Hiurzé. Pour eux, ça sera donc la première fois du scénario qu'ils sont en communication avec leur contact. Le baron s'exprime évidemment en démoniaque et ne fait preuve d'aucune patience, alternant, lorsqu'on le contredit, les menaces de mort physique et les promesses de sanctions hiérarchiques.

Les exigences du baron sont assez simples :

- Que Hiurzé ne soit pas mis au courant de cet entretien téléphonique.
- Que le démon contacté appelle le numéro utilisé par Furfalpac et qu'il reste en ligne lorsqu'ils seront arrivés à destination. De cette manière, « les troupes » du baron pourront les localiser.
- Que les démons localisent la cible, en prennent une photo, et la transmettent « aux troupes » qui se chargeront de

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

la phase destroy du plan (trois numéros sont fournis email / fax / tel portable).

Quant à Hiurzé, il a évidemment l'intention de traîner les démons à Milan.

4-AU PAYS DES YOUYOUS-TOUJOURS FLASHBACK 3

Une fois à l'aéroport de Milan, les PJ font le trajet jusqu'à la gare en minibus. De là, ils prendront le train pour la Suisse en 1^{ère} classe dans un wagon loué pour l'occasion. À peine une heure plus tard, l'équipe se retrouvera au pied des Alpes du Sud, d'où re-minibus, cette fois jusqu'à destination finale.

D'après les bannières, dans les espaces d'accueil réservés qui jalonnent chaque étape du parcours, le séminaire est sponsorisé par pas moins de six grandes sociétés européennes. Si les démons pensent qu'elles sont complètement aux mains des youyous, laissez-les se faire du souci. En fait, le réseau angélique a tout simplement de bons contacts dans chacune d'entre elles.

À noter que les séminaristes ne connaissent pas, eux non plus, la destination finale (raison de sécurité invoquée) mais qu'ils s'en moquent pour une raison évidente : ils se focalisent sur l'essentiel. Ils ont en effet reçu l'assurance que le séminaire se déroulerait dans un cinq étoiles, qu'ils boufferaient comme des rois et qu'il y aurait un casino et un golf à proximité. En bref, tout ce qu'ils déplorent, c'est que leurs sociétés ne prennent pas en charge les frais d'escort-girls. Du coup, ils se rattrapent par des mains aux fesses bien calibrées sur les hôtesses d'accueil et tout ce qui porte une jupe et passe à leur portée. Et PAF !

La destination finale est St Bobitz, bled de luxe dans les Alpes du Sud, à 1800 mètres d'altitude. Avec ses 344,5 jours d'ensoleillement par an, ses neiges éternelles à portée de vue et son lac aux eaux limpides, le cadre semble en effet paradisiaque. D'autant plus que le séminaire a lieu au Grand Hôtel des Douches, un cinq étoiles avec toute la panoplie : suites, piscines, sauna, salles de conférence, bars, golf et casino à cinq minutes.

Tout le monde s'exclame, et on rivalise de grands « Oh » et de grands « Ah » pendant deux minutes. Ensuite on passe au bar, on commande cigares et cognacs et re-PAF ! Il n'y a donc pas besoin de pouvoirs de grade pour s'apercevoir que toute cette joyeuse compagnie serait plus facilement sensibilisée aux efforts de ceux d'en bas que de ceux d'en haut.

Le but de ce week-end est justement, pour les youyous, de commencer à inverser la tendance, en utilisant des « méthodes douces ». Parmi les séminaristes (thème du séminaire : le rôle des patrons dans l'Europe de demain), on trouve des individus particulièrement récalcitrants aux thèses développées par von Michton et ses potes, et qui ont été repérés de longue date à cause des bâtons qu'ils ont pu leur mettre dans les roues. D'ailleurs, un certain nombre d'entre eux ont déjà été manipulés par les services d'Uphir et de Mammon sans s'en rendre compte. Mais comme par ailleurs le réseau angélique a du pain sur la planche, il

fait d'une pierre six coups. Peltonnel (le coordinateur angélique) veut en effet s'assurer que Vénar est fiable, mais aussi trifouiller un peu la mémoire de certains patrons, voire agir activement dans quelques cas spécifiques, pour empêcher une ou deux âmes de sombrer définitivement. Pour les cas particuliers, donc, Peltonnel compte sur les bienfaits de la MRC.

Il a reçu, en détachement pour le week-end, deux amis des rêves divins (des anges bien balèzes, donc) d'ordinaires spécialistes des failles collatérales dans le Grand Jeu, du genre : avoir une heure pour endormir une classe de collège en faisant des exercices de relaxation, puis modifier le souvenir : grand-blond-avec-des-ailes-qui-a-stoppe-le-bus-avant-sa-chute-dans-le-ravin.

COMMENT ÇA SE PRESENTE :

Le week-end à St Bobitz commence, un vendredi, vers 21h. Les patrons séminaristes viennent de pousser moult « Oh » et « Ah » et s'engouffrent dans le hall du palace, jetant leurs bagages à la gueule du personnel avant de se ruer vers le bar pour les uns, ou de s'enfermer pendant trois plombes dans leur chambre pour les autres. Au total, il y a une centaine de séminaristes, ce qui remplit la moitié de l'hôtel. Reste un quart squatté par d'autres touristes et un quart vide.

Les salles de conférences, douze salons, un restaurant et un bar sont réservés aux séminaristes.

Restent en plus deux autres bars, un restaurant, trois grands salons, le hall, une piscine, le sauna et le complexe fitness accessible à tous. La seconde piscine dite « d'été » un bâtiment annexe simili « architecture en serre », accessible par le sous-sol ou les jardins, est fermée au public (mais a bien été réservée par l'orga du séminaire selon le personnel de l'hôtel).

Dans un premier temps, c'est von Michton qui présentera sa poire en tant qu'orga et qui semble seul, pour présenter le planning du week-end et orchestrer le personnel résident de l'hôtel pour tout ce qui touche au séminaire (service, restau etc.). Mais il y a aussi vingt costards-oreillettes présents pour assurer la protection des séminaristes. À part ça, von Michton dispose de huit séminaristes acquis à sa cause (huit patrons humains lambda) qui vont animer « les groupes d'étude et de réflexion ». Au bar, Michton prend un micro et explique comment ça va se passer.

Les séminaristes doivent s'inscrire à un groupe de travail consacré à un thème spécifique et sous la direction d'un animateur. Il y aura régulièrement des réunions de tous les groupes dans les salles de conférences pour présenter l'avancée des réflexions de chacun, puis des synthèses présentées par des intervenants extérieurs.

Occupés à bavasser au sujet des derniers ragots ou du mobilier de l'hôtel, les séminaristes n'écoutent pas von Michton. Toute la soirée, il va faire des rappels de troupes : « il reste des places dans les groupes, n'oubliez pas de vous inscrire ». Les séminaristes se ruent au restau dès que le souper est servi, puis retournent au bar, vont se coucher, tapent un scandale parce que le sauna est fermé après minuit, ou encore font une virée au

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains
(Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

casino. L'ange parle dans le vide et les séminaristes semblent faire ce qu'ils veulent.

Toutefois, les démons sentiraient que contrairement aux autres, les costards-oreillettes les collent : « Vous ne mangez pas, monsieur ? », « Vous ne pouvez pas aller dans les cuisines : c'est réservé au personnel », « Pourquoi tentez-vous d'escalader le mur de l'hôtel ? », etc.

Durant cette phase (à jouer rapidement), les démons sont donc pris dans le flot. Vous leur décrivez le cours de la soirée en leur laissant peu de place pour des initiatives personnelles.

Ce qu'ils peuvent remarquer en fouinant et en observant :

- Comme on l'a dit, la piscine d'été est fermée, mais d'après le personnel, des membres du séminaire s'y trouvent.
- Les costards-oreillettes n'appartiennent pas à la sécurité de l'hôtel. Ils reçoivent leurs ordres par com' et semblent prévenus des déplacements des démons par vidéosurveillance.

Note : les youyous ont établi leur QG dans la piscine d'été. De là, ils piratent le système de surveillance et l'utilisent pour observer ce qui se passe.

À peine le restau terminé, les séminaristes se dispersent aux quatre coins de l'hôtel et von Michton et Vénar s'isolent. Ce dernier est confiant, et ne veut pas voir les démons s'opposer à cet entretien privé. D'ailleurs, un nouveau protagoniste, Mille Huttenbois, superbe blonde se présentant comme intervenante extérieure et membre de l'ONG Citoyen du Globe, fait son apparition et colle les démons. C'est un ange du réseau.

HIURZÉ SE FAIT PIÉGER :

C'est inéluctable en ce qui le concerne, mais les démons, eux, ont plus de chances de s'en tirer en jouant les humains lambda jusqu'au bout. Si les démons rentrent dès maintenant dans le tas, voir le paragraphe « les démons rentrent dans le tas ».

Hiurzé s'endort rapidement tandis que Michton lui parle : et pour cause, sa nourriture contenait de quoi endormir les quatre cavaliers de l'apocalypse. Elim et Jyel, les deux gradés de Blandine qui se sont fait passer pour des serveurs du restaurant, ont bien observé les différents membres du séminaire. De retour à la piscine d'été, Elim se projette dans la MRC et attire Hiurzé dans une bulle par son pouvoir de Rêve Divin. Toutefois, Elim rêve éveillé, sous hypnose perpétuée par Jyel. Cela permet à ce dernier de savoir ce qui se passe.

Elim se rend compte que Hiurzé est un démon et en fait part à Jyel. Peltonnel, qui assiste à la séance d'hypnose, veut connaître l'identité et la localisation du contact de Hiurzé. Comme le démon l'ignore, les anges se rabattent sur l'équipe de Vénar. Elim et Jyel improvisent dans l'urgence.

Un membre du personnel vient signifier aux démons que M. Vénar et M. von Michton les attendent pour boire le digestif au salon. Sur place, les deux sont face à face. Le temps que les démons présents se rendent compte que Vénar dort les yeux ouverts, ils sont attirés dans son rêve par Elim, au moyen d'un

Siphon Onirique. Ici on ne respecte pas vraiment l'utilisation normale de ce pouvoir. Tous les démons présents sont projetés, sans jet de dés, dans la bulle de rêve (tandis que leur enveloppe physique sombre dans le sommeil) et Elim se retrouve avec un compteur de PP proche de zéro (4 PP par démon).

On considère qu'au moyen du Siphon, Elim peut fouiller la mémoire des démons pour retrouver la localisation de Furfalpac, mais qu'il ne peut modifier leur mémoire. C'est donc maintenant qu'Elim et les démons font un jet résisté Siphon Onirique contre Foi. Finalement c'est bien la chance des démons. Siphon Onirique n'est pas un pouvoir qui s'acquiert aussi rapidement que Rêve Divin. Contre ce dernier, les démons n'auraient pas eu de grandes chances. Mais là, au milieu d'un plan improvisé, Elim utilise son Siphon avec un niveau 3. Sur tous les démons présents, tirez une seule fois les dés pour Elim et chaque PJ fait son test séparément. Celui qui obtient la meilleure marge finale devient le démiurge de la bulle : c'est lui le boss et zou en route pour la MRC !

OPTION – LES DÉMONS RENTRENT DANS LE TAS

Bien joué ! Que vont faire des pauvres petits grades 0 face à des anges gradés, qui de surcroît disposent de vingt soldats de Dieu ? La chasse est ouverte !

Dès lors que les démons se « dévoilent », parce qu'ils tapent ou simplement, par leur comportement anormal (refuser de manger au restau, assommer un costard-oreillette, grimper sur le toit de la piscine d'été, en forcer un des accès etc.), les anges tentent de les capturer avec leurs pouvoirs mentaux et spirituels sans faire de vague.

Vous avez de quoi vous amuser un moment.

Au final, Hiurzé est de toute manière shooté. Il sombre et se fait piéger par Elim. Côté PJ, il vous faut en capturer au moins un pour la dernière séquence dans la MRC. On considérera que les autres, sont en fait des chimères de la bulle : ils se transforment en lapins nains et fuient.

Le PJ capturé joue seul la dernière séquence.

OPTION – ESCAMOTAGE LINÉAIRE

Vous jouez la soirée à l'hôtel en tentant d'aller jusqu'au moment où les démons sont aspirés par le Siphon. Quand ils commencent à trop partir en vrille (et risquent d'être grillés par les anges), vous les coupez et les envoyez direct dans la MRC. Vous leur décrivez par la suite comment ils se sont retrouvés dans la bulle (Option Flash back 3,5 – description).

Dans tous les cas, le jet résisté Siphon contre Foi doit déterminer qui est le démiurge.

5 - WHO IS THE BOSS? - MRC

ACTION

Les démons fuient l'île aux lapins nains syndicalistes en bateau. Le ciel et la nuit éclatent comme mille morceaux d'un vitrail céleste. Les démons naviguent en plein jour sur le lac de St

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Bobitz et sont sur le point d'accoster au pied d'une montagne. Sur la rive, les séminaristes, vêtus de toges blanches, attendent en rang comme à la messe face à un autel d'église.

Le lapin blanc, habillé en curé, court en zigzaguant vers l'autel. Il s'exclame : « En retard... » En approchant de l'autel, il prend les traits de Hiurzé et commence un sermon.

OPTION- ELIM EST DÉMIURGE DE LA BULLE

Les démons sont encore sous la forme adoptée lors du combat de l'épisode précédent (Elim a grillé leur nature : c'est foutu, il n'y a plus rien à faire de ce côté-là). Hiurzé montre du doigt les démons et les accuse de tous les maux de la Terre. Les séminaristes se retournent au fur et à mesure, et, voyant les formes démoniaques, s'enfuient, horrifiés.

La blonde du laboratoire archi-traumatisant, apparaît bientôt, croquant dans une pomme au pied d'un arbre (voilà qu'Elim continue à blasphémer). Elle se fait l'avocat des démons face à Hiurzé : n'ont-ils réellement fait que le mal ? Hiurzé déballe alors un épisode à Vénar Cie, dans lequel les PJ ont fait quelque chose qui ressemble à une BA (comme par exemple, convaincre Noisetier de renoncer à l'adultère forcené). Elim (la blonde) profite de cet aveu pour tenter de faire dire aux démons qu'ils ont trouvé ça sympa, de faire le Bien (aucune incidence, c'est juste pour faire un peu de roleplay dogmatique entre anges et démons).

Si Elim est démiurge et qu'il a obtenu une marge de réussite finale d'au moins deux contre un des démons lors du test résisté, celui-ci révèle l'identité et la localisation du contact.

OPTION- UN DES PJ EST DÉMIURGE

Tous les démons ont leur apparence normale. La vision est la même que précédemment et Elim tente de discuter avec les démons (pour la beauté du sport). Le démiurge peut modifier une fois à sa guise le décor et les figurants (faites-lui comprendre qu'il n'a pas forcément le contrôle sur eux : ainsi, s'il fait apparaître des « zombi méchants », il se peut que ceux-ci attaquent tout le monde indifféremment). Laissez les démons se lâcher à leur guise. Si le démiurge dispose des pouvoirs Rêve, Cauchemar etc., il peut les utiliser contre Elim, et éventuellement savoir qui est le coordinateur angélique et où il se trouve. Dans les deux cas, Cthulhu finit par sortir du lac et emporte dans le néant le décor, les figurants et les témoins à coups de tentacules. Fin de l'épisode MRC.

6. HONG KONG - FLASHBACK 0 / MRC

DESCRIPTION

Les démons sont à bord d'une limousine roulant à travers les rues de Hong Kong. Ils sont face à un chinois obèse en kimono, un démon du nom de Furfalpac qui leur explique leur mission (tout ce que vous avez déjà dit dans le flash-back 1). Bientôt, la limousine rentre dans la cour intérieure d'un bâtiment de style néo-traditionnel. Furfalpac dévoile alors son aura de baron,

histoire de se la raconter un coup, mais des ninjas débarquent de partout. Le baron s'exclame : « Encore ces renégats à la con ! » S'ensuit une grosse baston sanglante où les ninjas se font exploser. Si un des démons révèle l'identité du baron, ce fait est expliqué en jeu par la présence de la blonde durant toute la scène, qui semble invisible aux yeux de Furfalpac.

7. SOIRÉE À L'HÔTEL DES DOUCHES - OPTION ESCAMOTAGE LINÉAIRE - FLASHBACK 3,5

DESCRIPTION

Si vous ne l'avez pas joué précédemment, décrivez aux PJ comment ils se font « siphonner » dans la MRC.

8. COMME UNE BONNE VIEILLE QUERELLE QUI REMONTE À LA CHUTE DE LUCIFER

Le final est ouvert et dépend des options précédentes.

Dans tous les cas :

A. Les démons qui ont perdu tous leurs points de SR dans la MRC se réveillent avec 0 PP au compteur, et les autres, en fonction de ceux qu'ils ont dépensé/récupéré ou non dans le flash-back 3 (moins éventuellement ceux dépensés par un PJ démiurge utilisant un Pouvoir Rêve etc.).

B. Ceux qui ont réussi un jet de Narcolepsie en déclarant qu'ils voulaient sortir de la MRC à un moment ou un autre se réveillent légèrement avant les autres et bénéficient éventuellement d'un effet de surprise.

POUR LA PREMIÈRE FOIS DU SCÉNARIO, LES DÉMONS JOUENT DANS LE PRÉSENT DE LA MARCHÉ TERRESTRE.

OPTION - LES DÉMONS ONT ÉTÉ DÉMASQUÉS PAR ELIM ET/OU ONT DÉVOILÉ LEUR NATURE (ACTIONS DANS L'HÔTEL).

Tout ça pour un jet de dés à la con raté ! Plutôt marrant, non ? Soyez arbitraire et sans pitié : les démons se réveillent ligotés

CHAPITRE CINQ

vengeance des lapins nains
(personale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

deux gros hors-bord qui les emmènent de l'autre côté du lac avec dix costards-oreillettes et Mlle Huttenbois. Enfin... Les démons sont attachés sur un des hors-bord avec quatre costards pour les surveiller. Les autres se chamaillent dans l'autre bateau lorsque les costards coupent les moteurs.

En effet, les soldats de Dieu ont l'intention de couler le bateau avec les démons et de faire péter des charges de plastique placées à bord, une fois que le paquet sera au fond du lac. Une méthode fiable, selon eux, pour exterminer les démons. Je veux bien y croire. Sauf que Huttenbois ne veut pas d'explosion sous-marine, ça va chambouler l'écosystème du lac. Elle conclut la dispute en rappelant par un flash de son aura qui est le plus fort. Les deux hors-bord repartent pour une rive tranquille, au pied des montagnes, où les costards vont flinguer les démons. De quoi avoir le temps d'improviser quelque chose ?

Si s'en sortent, il faudra encore que les démons trouvent le moyen de démasquer Peltonnel...

OPTION - LES DÉMONS ONT ENTOURLOUPÉ ELIM.

Elim n'a plus de PP, il va roupiller un bon moment. En attendant, la séance d'hypnose s'est conclue par un RAS d'Elim, puis la description d'un rêve érotique. C'est pourquoi Jyel a préféré couper le contact avant que ça dégénère. Les anges pensent que les PJ sont des humains manipulés par Hiurzé.

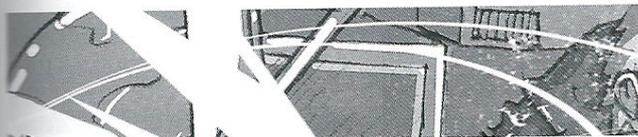
Ce dernier a été transporté à la piscine d'été. D'ici douze heures, un ange de Walther débarquera pour l'exorciser (escorté par Hans Krueger). Les PJ sont collés par von Michton qui tente de comprendre leurs motivations et cherche à les ramener dans le droit chemin.

Le séminaire suit son cours. Le lendemain matin, la moitié des participants ne se sont pas levés et les autres s'en foutent complètement. Toutefois, un speech de Huttenbois va commencer à inverser la tendance, surtout grâce à son physique explosif. Les participants vont s'assagir et commencer à s'investir dans les réflexions de groupes. Peltonnel, la vieille retraitée anglaise, fera alors son apparition et sa connaissance des sphères financières épatera la galerie. Les salamalescs que Huttenbois et von Michton font à la vieille devraient convaincre les démons qu'il s'agit bien de leur cible.

L'intervention de la cavalerie :

Il s'agit de dix démons de Bélial, anciens traîtres repentis (cf. Fire & Ice) que la hiérarchie oblige à porter des costumes de ninja à la con dès qu'il fait nuit (costume inspiré des renégats qui sévissent à Hong Kong). Ils interviennent une heure après que l'identité de la cible leur a été transmise.

Celle-ci se fera exterminer à coup sûr et discrètement, mais après, les ninjas se taillent sans se préoccuper du reste. Par conséquent, si les démons n'ont pas transmis la bonne photo ou s'ils sont encore sur le site au moment de l'opération, ils ont du souci à se faire.



CONCLUSION

BARÈME

Peltonnel zappé	+ 8 PA
Par autre ange exterminé	+ 1 PA
Par démon exterminé (autre que PJ)	- 1 PA
Copie du CD volé par Frugz en possession de la hiérarchie démoniaque	+ 1 PA
Si Furfalpac est localisé par les anges, il se fera zapper rapidos	- 8 PA

Le talisman/alliance de Non-détection possédé par chaque démon tombe en poussière à la fin du scénario.

PNJ

Hiurzé, alias Claude Vénar

Démon de Zanag, grade 0

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	3	4	4	3

TALENTS

Aisance sociale 5, Baratin 7, Corps à corps 2, Culture générale 2 (église 3), Défense 3, Discussion 5, Discrétion 4, Enquête 4, Intimidation 3, Savoir d'espion 2 (procédure angélique 3), métier (patron véreux 4), Séduction 5, Être faux-cul 7

POUVOIRS

Apparence angélique 1, Lire les pensées 1, Psychométrie 1, Volonté supra-normale 1

COMBAT

12 PP, 6PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Coup de poing (pr + 0 ; pu - 3)

Egwael, alias Herr von Michton

ange d'Yves, grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	5	4	5

TALENTS

Aisance sociale 7, Baratin 4, Corps à Corps 3, Culture générale 4 (philosophie 5), Défense 3, Discussion 7+, Enquête 5, Langues (anglais, espagnol, français), Métier (patron honnête) 4, Savoir occulte 2 (conspis 3), Séduction 4, Tir 1+ (jet d'eau bénite 4), Avoir la larme à l'œil 5

POUVOIRS

Esprit multiple 2, Jet d'eau bénite 1+, Philosophie 3+, Polymorphie 1, Volonté supra-normale 2

COMBAT

17 PP, 8PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Coup de poing (pr + 0 ; pu - 3), eau bénite (pr + 2 ; pu + 5)

LA VENGEANCE DES LAPINS NAINS*

(* Spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième œil)

Peltonnel, alias Miss Rightway

ange de Marc, grade 2

Miss Rightway est une vieille retraitée anglaise qui a eu la révélation après s'être enrichie sur le dos des fonds de pensions. À mi-chemin entre Thatcher et Ally Mac Beal, Peltonnel est depuis son incarnation un ange à la conduite quasi exemplaire. Ses seuls travers sont le thé et le golf.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	5	4	6

TALENTS

Aisance sociale 8, Baratin 5, Combat 2 (armes improvisées 4), Corps à corps 2+, Culture générale 4 (économie 8), Défense 5, Discrétion 2, Discussion 8, Enquête 6, Informatique 4, Langues (allemand, français, espagnol) Métier (finances) 6, Séduction 5, Rester digne et raide 6

POUVOIRS

Caméléon 1, Charme 3+, Contrat Divin 4, Détection du Mensonge 3, Esquive acrobatique 1, Lire les pensées 3, Trait d'énergie 2+, Vitesse 1

COMBAT

25 PP, 8PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Club de golf (pr + 0, pu + 0)

Mlle Huttenbois

ange de Novalis, grade 1

Huttenbois est volontaire et enthousiaste. Elle ne se fâche pas, sauf pour déconner, et comme elle porte des vêtements très moulants, son augmentation de force lui donne un petit côté miss Hulk, la peau verte en moins.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	3	5	4

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 4, Baratin 3+, Corps à Corps 5, Culture générale 3 (écologie 6) Défense 6, Discussion 4+, Discrétion 4, Informatique 3, Intimidation 3, Séduction 4, Survie 3 (montagnes 4), Hobby (alpinisme) 4, Mettre en avant son physique explosif 4

POUVOIRS

Augmentation temporaire de force 2, Aura de pacification 2+, Pollen 3, Vol 1

COMBAT

20 PP, 6PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Coup de poing (pr + 0 ; pu - 3)

ELIM ET JYEL

Ce sont deux faux jumeaux, aux traits quasi androgynes. Elim, le garçon, fantasme qu'il est sa sœur dans la MRC, tout en pirant le physique de Huttenbois. Jyel, sa sœur, peut difficilement l'ignorer. Elle cherche à le « ramener à la raison », mais passe surtout le plus clair de son temps à couvrir ses écarts de conduite.

Elim, ange de Blandine, grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	4	4	4	4	6

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 4, Corps à corps 3, Culture générale 3 (jeux vidéo 4) Défense 3, Déguisement 4, Discussion 8, Discrétion 5, Hobby (relaxation) 5, Narcolepsie 6, Savoir occulte 4 (MRC 6), Séduction 8, Fantasier sur sa sœur et sur les démons 5

POUVOIRS

Siphon Onirique 3, Sommeil 4, Rêve 4, Rêve Divin 6

COMBAT

34 (0) PP, 28 SR, 6PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20
Coup de poing (pr + 0 ; pu - 3)

Jyel, ange de Blandine, grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	4	4	5

TALENTS

Aisance sociale 4, Athlétisme 3, Baratin 4, Corps à corps 4, Défense 6, Déguisement 3, Discussion 6, Discrétion 4, Hobby (relaxation) 4, Hypnotisme 5, Narcolepsie 5, Savoir occulte 2 (MRC 4), Séduction 5, Veiller sur Elim 7

POUVOIRS

Charme 2, Invisibilité 1, Sommeil 3, Rêve 3, Rêve Divin 4

COMBAT

23 PP, 18 SR, 7PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Coup de poing (pr + 0 ; pu - 3)

Hans Krueger, ange de Laurent, grade 1

Pour un exterminateur, Hans présente l'avantage de ne pas penser qu'en terme de grosse épée.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	3	3	3	4

TALENTS

Athlétisme 5, Baratin 2, Corps à corps 5, Combat 2 (épée 8), Culture générale 1+ (Hard Rock 2), Défense 5, Discussion 2, Discrétion 5, Intimidation 5, Savoir militaire 3 (tactique 4), Tir 4 (armes d'épaule 5), Ne jamais être fun 6

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Esquive acrobatique 3, Juste Lame 3, Vol 1

COMBAT

19 PP, 8 PF, BL 8 / BG 16 / BF 24 / MS 32
Épée démontable (pr + 0 ; pu + 2), gros flingue (pr - 2 ; pu + 4)

Costards-oreillettes, soldats de Dieu

Ils ressemblent étrangement aux hommes du gouvernement de la MRC.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	2	2	2

TALENTS

Acrobatie 2, Athlétisme 3, Combat 2 (poignard 3), Conduite 2, Corps à corps 3, Défense 3 Discrétion 2+, Savoir militaire 2, Survie 2, Tir 3, Aimer casser du démon 3

POUVOIRS

Arme exaltée 1, Armure 1
9 PP, 5 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Poignard (pr + 0 ; pu + 0), gros flingue avec silencieux (pr - 2 ; pu + 4)

CHAPITRE CINQ

La vengeance des lapins nains
(spéciale dédicace à Jeff, l'homme au troisième vil)

Stupides ninjas, démons de Bélial punis, grade 1

Les stupides ninjas font le minimum syndical, grillent un max de PP pour protéger leurs fesses, puis se taillent.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	3	4	3

TALENTS

Acrobatie 6, Athlétisme 6, Combat 3 (katana 6), Conduite 3, Corps à corps 4, Défense 7 Discrétion 6, Savoir militaire 3, Séduction 4, Tir 5 (jet de flammes 5+), Faire le ninja 2

POUVOIRS

Adhérence 1, Immunité contre le feu, Incendie 1, Invisibilité 1, Jet de flammes 2 Vitesse 1, Peur irraisonnée du feu

COMBAT

PP 7 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Katana (pr -1 ; pu +3)

ANNEXE - ANTIJEU DU VENDREDI SOIR ET RACCORDS SCÉNAR

Il est probable que vos joueurs, craignant dès le début du scénario que leurs personnages soient en train de se faire manipuler, sabotent leur mission. Il est aussi possible qu'ils partent en vrille prématurément.

Dans un cas comme dans l'autre, vous ne pourrez peut-être pas jouer tous les épisodes du scénar. Voici quelques raccords possibles, d'abord en mode « clinique », puis, si ça ne marche pas, en mode « linéaire ».

Flash-back 1 – clinique – Les démons refusent de se rendre à Roubaix ou de provoquer l'incarnation de Hiurzé.

Laissez-les minutieusement faire n'importe quoi (et notamment s'avater le chauve). Puis accélérez le temps de jeu : 2 minutes de temps réel pour une journée de jeu. Au bout de cinq jours de jeu et dix minutes de temps réel, donnez-leur un quart d'heure pour faire le point des éléments de jeu qu'ils ont en main : nada, niet. Puis, un grade 2 d'Andromalius les convoque pour leur passer un savon et les renvoie à Roubaix avec - 5 PA et un avertissement sans frais par tête.

Flash-back 1 – clinique – les démons font n'importe quoi à Vénar Cie.

Lors de sa venue, von Michton les grille. Et si von Michton tré-passe, il y a encore Thérébanto puis Hans Krueger. Ça se termine par une grosse baston à l'usine.

Option vous êtes un ange – Les démons capturent Krueger ou von Michton (compteur PP et PF épuisé). Furfalpac dépêche d'urgence un démon de Beleth pour fouiller la mémoire du captif. Les démons rentrent dans la MRC avec le Beleth.

Jouez le deuxième épisode MRC – l'île aux lapins nains syndicalistes – et remplacez Maxime la Peine par un avatar de votre choix représentant l'ange captif.

Les démons obtiennent l'identité et la localisation du coordinateur de mission. Toujours l'hôtel des Douches à St Bobitz, mais avant le séminaire.

On peut considérer que les vingt costards-oreillettes ne sont pas là, mais que Peltonnel est en négociation avec une délégation internationale de groupe d'anges de grade 1 (séminaire – le libre arbitre et le Grand Jeu). Dans le tas : des Laurent, des Michel, des Dominique.

Les stupides ninjas se font ramasser lorsqu'ils interviennent. Bonne chasse !

Option vous êtes un démon – Les démons se font ramasser à l'usine et capturer (toujours pour cause de compteurs épuisés). Par exemple, Krueger est venu leur rendre visite avec les vingt costards-oreillettes en tenue de combat complète.

Vous jouez les épisodes deux et trois de la MRC. Sauf qu'à la fin, Jyel intervient en plus sur un des démons avec son pouvoir de Rêve Divin (afin de localiser Furfalpac).

Les démons se réveillent en train de couler dans un vieux rafirot au large de Dunkerque. S'ils s'en sortent, ils devront encore expliquer pourquoi la mission est un échec et comment un baron d'Uphir a bien pu être exterminé...

Flash-back 1 et 3 – clinique – Les démons n'assurent pas et se font griller à Roubaix ou à Berlin (la nuance avec « ils font n'importe quoi » c'est que dans l'hypothèse présente, ils ont fait des efforts).

Hiurzé se fait crocher dans son pavillon par les youyou : il « donne » les démons contre son exfiltration côté angélique (quel hypocrite !).

Les démons, convoqués chez lui, le trouvent endormi et se font siphonner.

Jouez les épisodes de la MRC restants, avec le test d'opposition des démons contre Elim.

Au réveil, ils sont dans le pavillon face à Kruger, von Michton, Huttenbois, Elim et Peltonnel.

Les anges leur proposent soit de passer de leur côté (contrat divin), soit une bonne baston finale.

Linéaire – En fonction du moment où vous abandonnez le clinique, trop parti en vrille, vous jouez les épisodes de la MRC, puis un flash-back qui explique comment ils se sont fait siphonner (choisissez une des options précédentes, ou le flash-back 3,5).

Gardez simplement à l'esprit que les démons jouent dans le présent uniquement une fois que vous avez conclu les épisodes de la MRC, et qu'ils savent comment ils se sont retrouvés dans un rêve collectif.



LA RÉVOLUTION N'EST PAS UN DÎNER DE GALA

« DONDE SE CAE UNA INJUSTICIA,
SE BROTA UNA REVOLUCIÓN »

Un scénario Magna Veritas pour des anges diplomates et pas trop intégristes.

Le monde d'INS/MV n'étant pas le nôtre, il n'est pas nécessaire de vous documenter pendant un mois sur l'Amérique du Sud : relisez plutôt Tintin. De toute façon, la Bolivie n'est pas un pays réaliste.



Pilar nettoya une dernière fois les deux clous avec sa manche avant de se les enfoncer dans les paumes. Elle se mit à saigner, sans pour autant éprouver de douleur, ni pouvoir se l'expliquer. Elle leva lentement ses deux bras en croix et ouvrit subitement les mains. La foule qui ne voyait que ses blessures poussa un murmure subjugué à la vue du sang. Très vite, quelques vieilles femmes se signèrent, un indien poussa un alléluia, et le chant reprit avec une ferveur passionnée. Personne n'osait quitter la jeune fille des yeux, et elle appréciait d'être l'objet de leur dévotion. Elle regrettait simplement que ce soit dans ces circonstances. Jouer les stigmatisées dans un trou perdu était gratifiant, d'autant que le spectacle ramenait à chaque fois un peu plus d'argent pour la communauté. Mais c'était sans avenir. Sa sympathie pour le culte s'arrêtait à son affection pour les sœurs et leurs protégés. Elle réprouvait cette religion absurde et son Seigneur aux voies impénétrables. D'ailleurs, si Dieu avait fait quoi que ce soit pour tous ces malheureux, elle n'aurait pas la lourde tâche de faire de la prestidigitation de bazar pour les nourrir. Tôt ou tard ils devraient se débrouiller sans elle. Elle ne vivrait pas dans la misère en attendant un hypothétique royaume des cieux. Ce premier rôle en appelait d'autres. La réputation de ses miracles allait croissant : tôt ou tard quelqu'un la remarquerait et lui paierait le voyage jusqu'à la capitale. Là-bas, tout serait possible, même devenir actrice. Star de cinéma. Elle s'en sentait capable, elle le voulait, elle l'aurait. Et alors ils seraient des millions à se prosterner devant elle.

Rosalía sentit son cœur se serrer quand la gamine commença son numéro. Et comme à chaque fois, elle demanda pardon à Dieu, à Marie et à tous les saints. Tout ceci n'était qu'une mystification dont elle était partiellement l'instigatrice. Ce péché la hantait d'autant plus cruellement qu'elle n'avait personne à qui le confesser. Abuser les fidèles était indigne d'une nonne. Mais sans ce mensonge, comment parviendrait-elle à faire vivre la mission ? L'Église se moquait bien de ses brebis les plus éloignées, et les cardinaux préféraient se vautrer dans le luxe du Vatican pour bavasser sur la capote plutôt que d'affronter la misère. Elle n'en serait pas arrivée là si l'archevêque de La Paz avait écouté, ne serait-ce qu'une fois, ses doléances. Elle laissait volontiers les dissertations sur la vertu et la propagation de la foi aux autres. À ces pontes hypocrites de l'Église pour qui le quotidien n'avait rien d'un chemin de croix. Le rôle d'un chrétien était de faire le Bien, d'utiliser tous les moyens possibles pour cela. Dieu lui pardonnerait. Mais, s'Il existait, pourquoi acceptait-Il tant d'injustices au sein même de sa maison ? Et comme à chaque fois, un doute effrayant envahit son âme.

Ramon fit courir sa mire jusque sur la silhouette de la jeune fille qui semblait le centre du spectacle. Il avait encore un peu de temps avant de prendre l'hélicoptère qui le ramènerait en ville, et l'addition du dîner de ce soir se jouerait au score. Autant gonfler son tableau de chasse d'une tête ou deux avant d'y aller. Cette petite putain d'indienne clôturerait l'année en beauté. Ça lui apprendrait à animer des processions religieuses. Allez, crève. Mais le coup ne partit pas et le fusil tomba en pièces détachées. Impossible, il entretenait ses armes quotidiennement. Ou alors... Ramon se releva et tourna un regard haineux vers le ciel étoilé.

« Qu'est-ce que ça veut dire ? Pas le jour de l'anniversaire de ton fils, c'est ça ? Hier oui, mais aujourd'hui non ? C'est ça, ta morale de merde ? Je peux massacrer ces gens toute l'année, mais pas le soir de Noël, hein ? Tu crois que tu me fais peur ? Tu crois que je vais me repentir parce que j'ai senti ton regard ? Tu étais où quand je prenais du bon temps au Chili ? Quand je jetais tes créatures dans la mer, du haut d'un avion, pour le compte de Pinochet ? On a même découpé des bonnes sœurs, tu regardais ailleurs ? Ou peut-être que le spectacle te plaisait ? Tu m'entends vieux salaud ? Tu réponds pas, hein ? Dieu de PD va ! »

Ramon poursuivit sa diatribe contre le ciel silencieux jusqu'à la lassitude. Il déposa alors les pièces de son arme dans le coffre de la jeep, et tout en démarant, se promit de revenir.

J'AI DES PETITS PROBLEMES DANS MA PLANTATION

Alberto Suarez y est presque. Après un cursus politique des plus classiques (escroc, élu véreux, puis secrétaire d'état), le voilà ministre de l'agriculture, à la faveur d'un opportun chambardement politique. D'un pays oublié et secondaire aux yeux du grand jeu, c'est vrai, mais ministre tout de même. Et ce n'est qu'un début. Porté par son élan arriviste, il compte bien devenir président provisoire de Bolivie dès la prochaine crise gouvernementale, qui ne saurait tarder.

Ce n'est pas que ça l'amuse : démon d'Uphir, il a mieux à faire, mais c'est l'occasion rêvée d'œuvrer un grand coup pour son maître. Il lui suffirait de tenir le poste quelques jours pour pouvoir enfin, sous prétexte de lutter contre la culture de la coca, balancer au dessus de cette saleté de jungle quelques milliers de tonnes de défoliant. En affichant l'ambition de façade d'œuvrer contre les narcotrafiquants, il est sûr de s'attirer le ressentiment populaire et le soutien inconditionnel de ces abrutis de gringos. Il compte d'ailleurs mouiller la DEA pour parvenir à ses fins, histoire de décrédibiliser au passage le plan de Washington contre la drogue. Suarez n'est pas seul. En plus de Nicanor, son Malphas de bras droit, il a deux complices : le narco Abigaël Linarès, Nisroch ancien combattant du Sentier Lumineux, et Ramon Carne, Caym vétéran du plan condor et commandant des forces spéciales.

Divisées et peu nombreuses, les forces du Bien locales ne voient rien venir. Elles se composent d'un chaudronnier de Michel, ange rouge et pro-indien qui joue les bandits au grand cœur dans l'arrière-pays ; et d'un Laurent, officier US détaché à l'antidrogue, naïf et manipulé de longue date par les démons. Les deux anges se sont déjà rencontrés, mais rien n'y fait. Non seulement ils ne peuvent pas se saquer, mais chacun considère l'autre comme une menace pour la juste cause.

Et voilà qu'à cause d'une ridicule histoire d'orpheline stigmatisée, les youyous envoient dans les pattes de Suarez une paire de touristes dont il doit se débarrasser. Quand une seconde équipe débarque, il est prêt à les recevoir. Malheureusement pour lui, ce sont vos PJ.



LA NIÑA SANTA

Les personnages sont à bord du vol A112 de Delta Airlines à destination de La Paz, Bolivie. Ils sont envoyés par Notre-Dame pour mettre la main sur deux anges disparus depuis une semaine dans ce beau pays d'Amérique du Sud.

Quelques heures plus tôt, un bagagiste bègue leur a confié à la cafétéria de Roissy où ils étaient convoqués la mission suivante : À en croire la rumeur colportée par certains médias locaux et quelques touristes, la Bolivie abrite une nouvelle affaire de miracles : une jeune novice autochtone, sœur Pilar Mantes, serait frappée de stigmates à chaque Noël. Rodée aux affaires de guérisons subites et autres apparitions de la vierge, Notre-Dame a tranquillement dépêché les pères Stanley et Livingstone, spécialistes reconnus de ce genre de cas, pour juger s'il s'agissait d'une bizarrerie mystique ou d'un énième canular. Plus de nouvelles depuis dix jours, un silence qui paraît suspect. Il va falloir découvrir ce qui a bien pu leur arriver. Car même avec toute la mauvaise foi dont on la sait capable, l'administration n'ose mettre en doute la loyauté de ces deux anges, l'un de Dominique, l'autre de Joseph, et penche pour la thèse d'une mort forcément violente. De plus, le bagagiste leur a fait part des doutes grandissants de la hiérarchie sur le Novalis qui devait servir de guide aux deux prêtres, un indigène sans doute drogué nommé Chico, dont on est aussi sans nouvelle.

Après avoir confié aux personnages une énorme malle à demi vide, il les a prévenus qu'un ange de Laurent s'occuperait de les accueillir et leur a tendu comme une hostie les billets d'avion, puis s'est laissé emporter par un tapis roulant. La malle contenait des appareils photo, des guides touristiques, des sombreros ainsi qu'un dossier avec photos sur chacun des trois anges disparus où sont énumérées leurs vertus, mais pas leurs pouvoirs. On y apprend que Stanley et Livingstone étaient très bien notés, et qu'on ne devait pas s'éclater avec eux tous les jours. Chico, dont on attend une thèse sur les bienfaits spirituels du cactus depuis maintenant sept ans, passe, lui, pour le branle-couilles de service. Il y a aussi une note sur Pilar qui précise qu'elle a 17 ans et vit dans la mission de Santa Lucia, dans le village de Chacomambo, à deux cent kilomètres à l'est de La Paz.

Seize heures de vol et une escale à Atlanta plus tard, ils atterrissent à La Paz. On est à 4000 mètres d'altitude, il fait très froid, le pays est porté à ébullition par une vague de protestations, et personne ne porte de sombrero à moins de deux mille kilomètres à la ronde. Mais heureusement, un ami est là. L'effet « Vamos a la playa » : Certains, qui souvent ne parlent pas un traître mot d'espagnol, s'imaginent qu'on peut l'apprendre en vacances. Si parler une langue se limite à commander un coca en discothèque, peut-être. Sinon, c'est faux, mais dans le cadre de ce scénario on considère que c'est vrai pour vos anges. Ceux qui désirent profiter du voyage pour l'apprendre acquièrent les bases en réussissant un jet difficile de volonté (s'ils ont 4 ou plus, pas de jet : c'est automatique). Les heureux gagnants n'ajoutent pas Espagnol à leur fiche mais peuvent désormais se débrouiller pour communiquer dans la langue de Cervantès.

AMERICA PERDIDA

Les PJ sont accueillis dans le hall de l'aéroport par une haie d'honneur de bérets verts. Douglas Backtouch, l'ange de

LA RÉVOLUTION N'EST PAS UN DINER DE GALA

Laurent incarné en commandant américain, espère sincèrement que ça va leur faire plaisir, parce que la dernière fois, les deux prêtres n'ont pas aimé. Il a même emmené le jeune Brandon O'Fish, clairon parachutiste enthousiaste, qu'il faudra frapper pour obtenir le silence. Il est venu les chercher dans son rutilant camion qui explosera dans une belle gerbe de fumée dès la clef de contact tournée. Faites rouler quelques dés derrière votre écran et distribuez une blessure légère à tout le monde. Si l'un des personnages dispose de détection du danger, trichez et considérez que ça n'a pas marché. De toute façon, il n'était pas vraiment en danger. Cette aimable plaisanterie, orchestrée par les forces du Mal, était un test : elles voulaient juste vérifier que les arrivants étaient bien des anges eux aussi. Evidemment, tout le monde l'ignore, et Douglas jure de tirer les choses au clair. D'autant qu'il y a des blessés parmi ses hommes, et même un mort, un expert en détournement de fonds du FMI, victime d'un infarctus alors qu'il marchait vers son taxi. Pour lui, le commanditaire ne fait aucun doute : c'est Tupac, un ange déviant de Michel qu'il accuse péle-mêle d'être lié aux réseaux de Nisroch et à ceux de la 3^e force. Douglas laisse son fidèle clairon attendre les secours et, malgré l'incident, conduit prestement les PJ vers son QG, un ancien hôtel. Là, il met un point d'honneur à les équiper d'une jeep en parfait état de marche et de leur poids en flingues, chargeurs et grenades.

Potdemiell, de son petit nom d'ange, n'aurait raté pour rien au monde l'arrivée des PJ. Ses occasions de parler du bonheur de servir Dieu sont trop rares, et il a hâte de pouvoir prier avec eux. Il a déjà choisi un passage de l'Évangile approprié aux nouvelles rencontres entre collègues. Douglas aime dissenter sur sa mission sur terre : il ne cache à personne qu'il est là avec son unité spéciale de la DEA pour faire cesser la culture de la coca. Il est curieux de connaître la mission exacte de l'équipe, même s'il est trop débordé pour les aider. Il a lui-même accueilli Stanley et Livingstone, des anges purs et motivés dont la disparition est une perte terrible. Bien que ne les ayant pas revus depuis

leur départ de La Paz, il a tout de même un avis sur ce qui a pu leur arriver. Ils auront certainement croisé la route de Tupac et, craignant le rapport que les deux anges intègres allaient inmanquablement lui coller, ce bandit les aura assassinés. Peut-être même que leur guide Chico, l'endormi de Novalis, cachait bien son jeu et agissait de concert avec le Michel. Pour ce qui est de Pilar, Douglas expliquera aux personnages que les indiens sont des analphabètes superstitieux, toujours prêts à colporter les affabulations les plus grotesques, mais que peut-être le Seigneur, dans sa mansuétude, aura dépêché quelque serviteur de Didier pour guider ces indigents vers la lumière. Il sait très bien pourquoi ce n'est pas à lui qu'on a demandé d'enquêter sur la disparition des prêtres ou les miracles : les indigènes ingrats se méfient des blancs et plus spécialement des États-Uniens, comme on dit dans cette autre Amérique. Des Européens auront une bien meilleure marge de manoeuvre.

GOOD MORNING BOLIVIA

Et si vos joueurs ne font pas confiance à Douglas, qu'ils flairent le crétin et comprennent que la bombe leur était destinée ? L'enquête sur la bombe ne mènera nulle part. Le camion a passé la journée au garage, surveillé par un soldat qui avouera honnêtement s'être endormi à son poste. Il n'y avait pas de caméra, les lieux n'ont rien d'une forteresse et n'importe quel professionnel aurait pu faire le coup. La question est : qui était au courant de leur venue ? La réponse : à peu près tout le monde, merci Doug.

À la tête d'une centaine d'agents, du soldat de Dieu au diplomate, équipé de gros moyens pour de maigres résultats, Douglas est amené par ses fonctions à fréquenter l'élite du pays, et s'avère trop bavard. L'ange n'est pourtant pas qu'un couillon fan de flingues et de bon-dieuseries. Dès



CHAPITRE SIX

La révolution n'est pas un dîner de gala

son arrivée dans le pays, il a trucidé tous les démons de Nisroch qui y oeuvraient au grand jour, sans pour autant résoudre le problème de la coca. Il faut dire qu'à l'époque, ces rougeauds privés de patron étaient en freelance et ne pouvaient pas trop compter sur le soutien de l'administration. Il n'en est resté qu'un, Abigaël, qui au lieu de contre-attaquer, s'est associé aux démons du coin pour manipuler l'ange, conscient que sa mort n'aurait pour seul effet que de hâter l'arrivée de son remplaçant. La stratégie est payante, Doug est désormais l'induc inconscient des forces du Mal qu'il prend pour ses amis. Et ça, les PJ devraient finir par s'en rendre compte.

En discutant avec ses hommes ou avec les officiels boliviens qui tournent autour, ils apprendront que l'officier américain prépare en secret une petite surprise aux *narco*s, une opération coup de poing montée avec l'aide du ministre Suarez, l'un des rares membres intègres du PDRB (Parti démocratique révolutionnaire bolivien, pro-US et actuellement au pouvoir) qui se charge de convaincre le président. Questionné sur ce point, Douglas se confiera sans peine : il compte vaporiser un défoliant sur les champs de coca de la région voisine des Youngas. Fourni par la société Banzer, le produit a été conçu pour n'affecter que cette maudite plante. Il en a confié un échantillon à Chico et s'en mord les doigts, ne doutant plus que l'interlope indigène n'ait partie liée avec Nisroch. Il demandera aux PJ de rester discrets : une grogne des indiens pourrait tout mettre à l'eau. En revanche, il acceptera avec plaisir de leur présenter ses alliés sur ce coup, tout en remarquant que ça n'a guère de rapport avec leur mission, et organisera un dîner à l'Austria, le meilleur restaurant de la ville.

Ce sera l'occasion de rencontrer Greta Banzer, femme d'affaire bolivienne ronde et blonde de quarante ans. De son grand-père, obligé de fuir l'Allemagne à l'époque où le mythe du bon aryen ne faisait plus *führer*, elle a hérité d'une immense fortune aujourd'hui investie dans les coups foireux. Rodée aux entourloupes, elle vantera sa société de chimie aux PJ et tentera de masquer le fond de l'affaire. Suarez lui a proposé une magouille des plus classiques : en tant que ministre, il lui cède pour presque rien de vieux fonds de cuves de défoliants qu'elle réétiquette au label de sa société afin de les revendre à l'état comme des produits neufs. Ils doivent se partager ensuite la manne issue de ce banal tour de passe-passe. Greta ignore qu'il ne s'agit pas de vieilles cuves, mais d'un produit expérimental créé par des serviteurs d'Uphir. Elle ne sait pas non plus pourquoi les deux prêtres, que Douglas lui a présentés il y a quinze jours dans le même genre de circonstances, ont tenu à l'interroger sur cette affaire en cachette de l'américain. Elle s'imagine les avoir roulés mais n'abordera pas le sujet d'elle-même, cela va sans dire. En la perçant à jour, les personnages obtiendront d'elle, outre des aveux, l'emplacement du site de reconditionnement du produit, sous-traité à Air Condition Sky, une boîte conseillée par Suarez.

Ce dernier n'est pas joignable. Le président Tortilla vient d'accepter d'enterrer sur le sol du pays les déchets d'une célèbre société de microprocesseurs, moyennant une forte somme, hélas déjà portée disparue quelque part entre Zurich et Bâle. Excédés par ce dernier avatar de la thérapie de choc suggérée par le FMI, des milliers de mineurs, campesinos, indios et

autres crève-la-faim en « os », ont quitté leurs champs pour venir tâter les grenades lacrymogènes de La Paz. La marche a commencé depuis plusieurs jours et la foule des mécontents ne devrait plus tarder. Le face-à-face entre forces de l'ordre et manifestants fera comme toujours plusieurs dizaines de victimes, du côté des mécontents. Les politiques, préférant se tenir loin des troubles, ont déjà déserté la ville pour passer quelques jours en famille. Suarez, qui s'est retiré dans la riche et souriante région de Santa-Cruz, ne fait pas exception. Ses subalternes au ministère raconteront qu'il est au chevet de sa vieille mère mourante.

Par contre son sbire, Nicanor Duende, se présentera aux PJ, si possible lors du dîner. Écrivain mondain et grand ami de tout le monde ici – c'est le Jean-Claude Brialy local –, le démon de Malphas joue l'entremetteur entre Doug et les hautes sphères boliviennes. Il cherchera à devenir l'ami des personnages, dans la catégorie vieux sage malicieux. Ce dandy au look de retraité de la salsa s'occupe déjà d'entretenir la discorde entre Doug et Tupac : il saisira la première occasion pour manipuler les PJ. Son objectif est simple, ils doivent finir par dessouder l'un ou l'autre des anges, idéalement les deux. Si les choses venaient à tourner mal, il prendrait aussitôt la fuite, quitte à se griller.

Enfin, dernier invité remarquable, Esteban Alcazar est le seul ami sincère de Doug. Opposé à la vision manichéenne de l'ange dont il ignore la vraie nature, ce jeune lieutenant-colonel est ambitieux mais intègre et aimerait en finir avec le trafic sans briser la population. Il redoute par-dessus tout que le gouvernement lui ordonne de tirer à balles réelles sur les manifestants, et ne sait vraiment pas comment il réagirait à un tel ordre. Au courant du projet de défoliant de l'Américain, il demandera aux personnages de l'aider à l'en dissuader, ce qui est hélas presque impossible. Alcazar prendra du grade à chaque fois que l'équipe reviendra à La Paz pour finir général à la fin du scénario, une ascension fulgurante qui devrait servir les PJ s'ils se lient d'amitié avec notre homme.

Au MJ d'inventer d'autres relations à Douglas – banquiers véreux, politiques arrivistes, journalistes serviles ou experts du FMI –, autant de membres d'une élite décidée à profiter jusqu'au bout du pillage du pays par les multinationales toutes puissantes.

Enquêter à La Paz sera très dur à cause des troubles. La ville vit à l'heure du mécontentement populaire et la plupart des bâtiments publics seront fermés. Les citoyens importants ou fortunés s'isolent dans leurs quartiers de luxe, abandonnant le centre aux manifestations. Malgré leur nombre et les caisses de dynamite ramenées par les mineurs de Potosi, les opposants se feront sauvagement réprimer. Si certains bataillons, comme celui d'Alcazar, sympathisent avec la rue, d'autres massacrent impunément, sans que la contestation s'essouffle, bien au contraire. La violence et le chaos s'étendent un peu plus chaque jour.

Mais il est probable que l'équipe ne s'intéresse aux dangereuses fréquentations de Douglas que dans un second temps, privilégiant d'abord la piste de Pilar. Après tout, c'est par là que sont partis les deux pères. Quitter La Paz ou y revenir demandera du temps et des détours, les *cocaleros* qui se chargent de bloquer les routes sont organisés, et un passage en force ferait sans doute d'innocentes victimes.

LA REVOLUTION N'EST PAS UN DINER DE GALA

AMERS INDIENS (NO PA SIN BA)

De La Paz, il faudra cinq heures de jeep sur une piste montagneuse et accidentée pour se rendre dans le village de Chacomambo (une centaine d'habitants) où se situe Santa Lucia. La mission, bâtie du temps des conquistadors, est aujourd'hui une ruine aux murs jaunis, située à deux cents mètres en hauteur du village. De-ci, de-là, des sacs poubelle sont fixés sur les murs pour pallier à leurs insuffisances et protéger les habitants de la pluie et du vent qui s'engouffrent dans les brèches. Santa Lucia héberge une demi-douzaine de soeurs et le double d'orphelins, venus de toute la région et âgés de 2 à 12 ans. Autant on y rentre comme dans un moulin, autant les personnages devront négocier avant d'y poser leur sac : la maison fait office d'orphelinat, pas d'hôtel. Bien sûr, on y respecte l'hospitalité chrétienne, mais il y a tout de même le Gringo Paradise Guest House, hôtel situé à peine à cinq heures de marche dans le village de Guaga. D'habitude, c'est plutôt là-bas que vont dormir les touristes. De plus, les PJ vont être confrontés à un petit souci : au monastère, personne n'est au courant de la présence d'anges sur terre. Même si Jean-Paul n'est pas situé bien haut dans son estime, Rosalia, la vieille mère supérieure, reconnaît l'autorité du Vatican, mais à moins que l'un des personnages ne soit prêtre par sa couverture, elle aura beaucoup de mal à voir en ces étrangers des envoyés du Très Haut, encore moins des supérieurs hiérarchiques. Dans ce cas, faire un petit miracle ne sera pas considéré comme une entorse au principe de discrétion : il s'agit quand même d'une communauté on ne peut plus chrétienne. Mais cela ne résoudra rien : qu'est-ce qui prouve que les PJ ne sont pas des suppôts de Satan ? À eux de prouver leurs bonnes intentions et leur connaissance de la Foi (si vos joueurs sont comme les miens, bonne chance les gars!).

Pilar, enfant abandonnée et succube, ignore tout du Grand Jeu qui le lui rend bien. Pour aider son orphelinat à recevoir des dons, elle use de son pouvoir d'illusion et joue la stigmatisée tous les soirs de Noël, sur les contreforts de la cordillère des Andes. Jeune métisse d'aujourd'hui dix-sept ans, elle fut recueillie par les sœurs et élevée dans un culte catholique qui la laisse dubitative. Elle ne croit tout simplement pas en Dieu. Oh, elle n'est pas mauvaise, non, mais ce n'est pas une sainte non plus, et si elle dispose toujours de son hymen, c'est uniquement grâce à la régénération. Elle ignore l'origine de ses pouvoirs et se croit mutante, à la façon des personnages de comics dont quelques exemplaires sont passés entre ses mains. Tous ignorent ses pouvoirs, et quand on l'interroge, elle se lance dans un baratin de première sur la douce chaleur mystique qui l'envahit et chasse la douleur à chaque fois que son corps se couvre de stigmates sanglants. Un merveilleux miracle, comme dirait la mère supérieure qui en matière de douce chaleur, n'a que son imagination pour comparer. Athée depuis toujours, elle est aux limites de l'apostasie, mais si on lui laisse le temps de découvrir le Grand Jeu, elle sera terrifiée à l'idée d'appartenir aux forces du

Mal, et malgré son peu de disposition pour la bonne cause, se fera violence pour rejoindre le camp angélique. Notez que les PJ peuvent aussi l'exécuter : après tout c'est une créature du malin. À eux de choisir et d'assumer les conséquences, les jeunettes guidées par la grâce divine ont toujours beaucoup de succès.

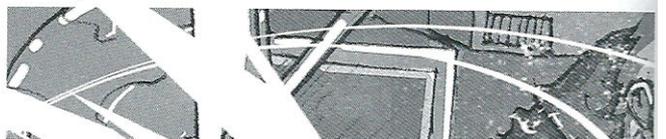
Rosalia sait pertinemment que Pilar simule ses stigmates, mais elle se fiche du trucage et sera la première surprise de réaliser qu'il s'agit bien de magie, ce qui dans son esprit est une diablerie. Elle aime la jeune fille comme son enfant, apprécie ses efforts, même malhonnêtes, pour attirer les dons et la couvrira à son corps défendant, consciente que c'est la meilleure chose qui soit jamais arrivée à sa communauté. À Chacomambo, c'est encore pire ! C'est une manne pour le village, qui accueille de plus en plus de *campesinos* et de touristes à chaque grande fête religieuse. La « sainte » fait la fierté des habitants qui sont prêts à l'irréparable pour défendre ce don de Dieu. Lyncher les étrangers ou les jeter dans un ravin, par exemple et par hasard.

Au fait, personne à Santa Lucia n'a vu l'ombre d'un des deux pères, ni n'est au courant d'une visite programmée par l'Église. Pour tout dire, les deux anges disparus n'ont jamais mis un pied à Chacomambo.

L'équipe risque de passer un peu de temps dans deux localités indiennes, Chacomambo et Huallap. Pour réussir, les personnages auront besoin de se faire bien voir de la population. Ce ne sera pas si difficile à condition d'y mettre du sien. Ils ont tout intérêt à être serviables et dynamiques, d'autant que les *indios* ne cachent pas leur mépris pour les feignants. Le dénuement des habitants du cru – pas d'eau courante ni d'électricité dans la plupart des petits bleds – devrait d'ailleurs inciter les anges à leur apporter un peu d'aide. Donnez-leur de temps en temps des occasions qui soient dans leurs cordes, et tenez compte de chacune de leurs tentatives pour être sympathiques : jouer avec la marmaille omniprésente, réparer le tas de ferraille qui sert de minibus au village, retrouver un lama égaré dans la montagne...

Le revers de la médaille, c'est que les indiens sont pragmatiques. Ainsi, si la rumeur court que l'un des PJ est un bon médecin qui soigne gratis, des dizaines de matrones descendront des hauts plateaux pour lui exhiber hémorroïdes et cors au pied. Par contre, les PJ seront tenus au courant de ce qui se fait et de ce qui se dit dans la région, patates aux riz et bière deviendront subitement gratuites, et on mentira aux étrangers pour cacher leur présence s'ils le souhaitent. Nos héros pourraient ainsi apprendre qu'un groupe de soldats et une bande de narcos sont sur leur piste.

Reste le risque de partir en vrille. Si vos joueurs pètent un plomb, et que leurs personnages abusent de leurs pouvoirs pour se faire apprécier, ils peuvent finir par se faire adorer comme des idoles et ramasser de gros ennuis à leur retour en France. Ils peuvent aussi se faire haïr, en méprisant les villageois, leur cuisine fade, leurs restes de cultes païens et leurs T-shirts Jean-Claude Van Damme. De là à ce qu'un indien excédé les livre à la bande d'Abigaël, il n'y a qu'un pas.



QUAND LAMA FÂCHÉ...

Sur ces entrefaites, Buddy débarque l'appareil photo au vent. Et ce, où que soient les PJ. Ce quadra australien plein aux as est décidé à passer toutes ses vacances au bout du monde, il en a déjà pratiquement fait le tour et on ne la lui fait plus. Enthousiaste, exaspérant, Buddy parle fort, des capacités de son zoom, de son 300m_ à Sidney et des ravages de la tourista principalement. Mais il sait quelque chose qui devrait intéresser les personnages. Voilà déjà dix jours, il a croisé deux prêtres et un indien dans la Cordillera Real. Leur jeep était tombée en rade. Le bus de Buddy s'est arrêté pour les ramasser, ce qui lui a donné l'occasion de leur parler un peu. Ils sont descendus dans le village de Choruro pour y rencontrer un certain Tupac.

Les joueurs peuvent trouver le hasard un peu gros et la confiance des anges surprenante : ils auront raison. Ce brave Buddy s'est fait refaire la mémoire par Nicanor, qui prépare d'autres témoignages contre l'ange de Michel, et des plus croustillants. Accusation de meurtre et de trafic de drogue par une vieille indienne par exemple. Le problème, c'est qu'habitué à la compagnie de Doug, le démon de Malphas prend un peu les anges pour des buses et pourrait en faire trop. Il suit leur périple à une demi-journée de distance, en compagnie de Ramon et de quelques-uns des hommes du Commando Jaguar, son unité d'élite. Un petit convoi de cinq jeeps en tout. Le démon de Caym, qui fait très bien le lama, viendra de temps en temps observer l'équipe sans trop se mouiller.

Abigaël parachève cette surveillance. Lui aussi en jeep, il est venu avec une douzaine de ses hommes pour faire du tir aux youyous. Des sniper Guarani allumeront les PJ quand ça vous amuse. Profitant de la majesté des paysages et de la portée des armes modernes, les tireurs se tiendront toujours très loin de leurs cibles, au risque de faire plus de dégâts collatéraux que de mal aux anges. Qu'importe : c'est pour les emmerder, pas pour les tuer.

Il faut qu'ils aillent faire la peau à Tupac, convaincus que ce sont ses hommes qui les harcèlent. D'ailleurs, le démon de Nisroch est peu pressé d'en finir, et compte bien profiter du voyage pour divertir sa bande. Pour les amuser un peu, il paiera des gamins qui mettront de la cocaïne dans les sacs ou le véhicule des personnages, avant de les dénoncer à la police qui accourra dans l'espoir de soutirer un maximum d'argent à nos emplumés de gringos.

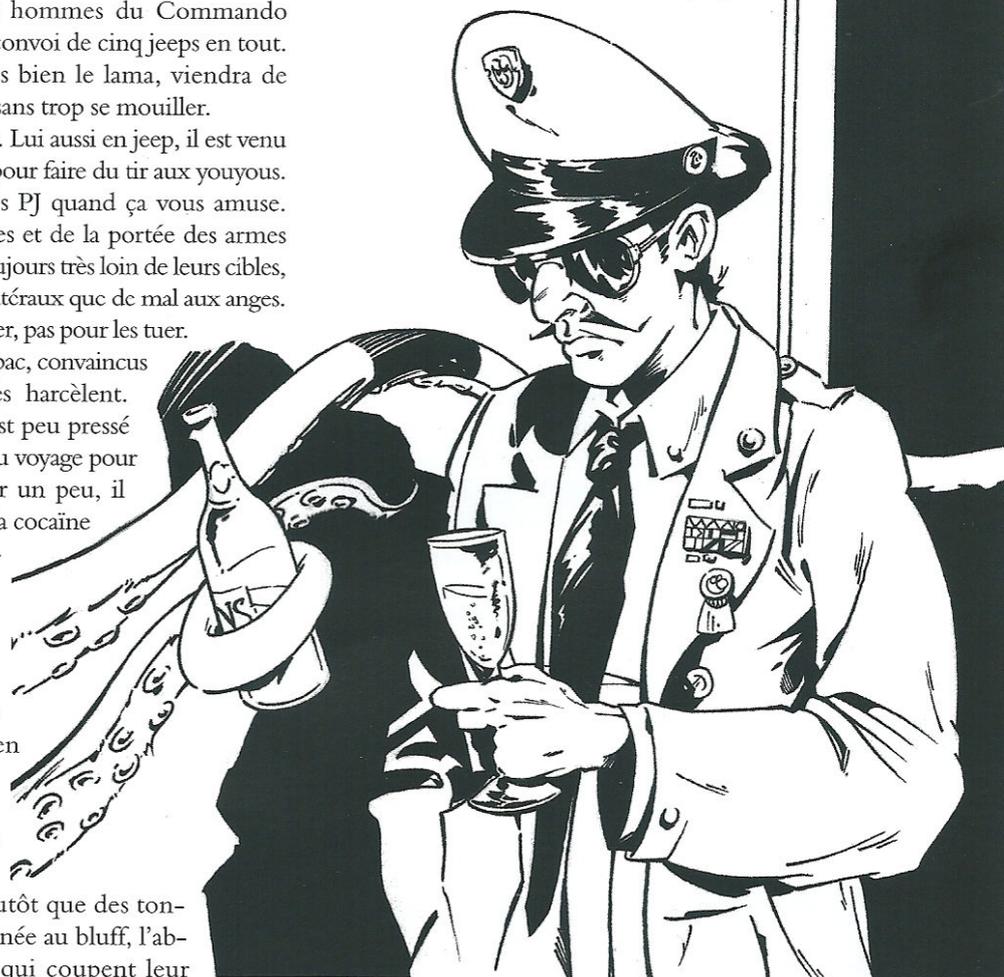
Si l'équipe a l'air dangereuse, les démons passeront à l'attaque en envoyant leurs servants humains monter une embuscade sur l'une de ces petites routes sinueuses et escarpées où l'à-pic est si profond qu'on y fait des loopings plutôt que des tonneaux. Et entre la circulation alternée au bluff, l'absence de bitume et les camions qui coupent leur

moteur dans les descentes, ce serait dommage de ne pas y placer une petite poursuite. Quant ils se seront lassés, ils utiliseront leurs positions sociales pour faire passer les PJ pour des hors-la-loi et les faire intensément rechercher. Vu l'état du pays, l'ordre ne sera pas suivi partout, ni tout de suite et encore moins à la lettre.

HASTA LA VICTORIA, SIEMPRE !

Dès qu'il entendra parler d'un groupe de gringos hors normes en maraude dans l'arrière-pays, et il a l'ouïe fine, Tupac se mettra en route. Il viendra aux devants des PJ leur tendre une embuscade «amicale» : il ne tirera pas tout de suite (mais, selon l'opinion qu'ils se sont faite de lui, peut-être qu'eux, si !). Et même pas du tout si les personnages lui montrent qu'ils sont des anges.

Tupac, incarné dans le corps d'un Aymara comme il se doit pour cet ancien héros indio, vit caché dans les montagnes, entouré de l'ELP (armée de libération populaire), une demi-douzaine de soldats de Dieu peu orthodoxes qui craignent encore les esprits ancestraux de l'Altiplano. Les PJ peuvent gagner sa confiance et son aide s'ils ne sont pas rigoristes. Le bandit n'hésitera pas à les inviter chez lui, ce qui



LA RÉVOLUTION N'EST PAS UN DINER DE GALA

leur donnera l'occasion de voir que ni lui ni ses troupes ne sont très à cheval sur le dogme. Les guérilleros sacrifient quotidiennement des verres de bière et des cigarettes à Pachamama sans que leur boss y trouve quoique ce soit à redire. Leur camp, en fait un minuscule village anonyme de cinq maisons abandonnées, sera difficile à localiser : les fiers *indios* estiment que ce serait trahir gravement leur peuple que de donner la planque de ce bienfaiteur. Car Janus ne renierait pas l'activité principale d'« El lobo » et de ses hommes : voler aux riches pour donner aux pauvres. Braquages de banques, détournements de camions de vivres, tous les coups sont bons pour améliorer le quotidien de la population. Parce que ses colères sont amusantes, parce que c'est un chef généreux et un guerrier hors pair, il est très populaire dans la région et peut lever en un clin d'oeil une troupe de quatre cents volontaires, peu disciplinés, mal armés et mal entraînés mais connaissant bien le terrain.

Au contact de la petite bande, les PJ pourront apprendre bien des choses intéressantes en discutant avec les soldats de Dieu. Pêle-mêle :

– Ils n'ont pas rencontré Stanley et Livingstone mais ils ont entendu parler de deux prêtres européens disparus aux environs de Huallap.

– Tupac est un ami de Marco Moralès, le très influent leader indien et candidat déçu à la présidence. Il envisage de le rejoindre à La Paz, où il coordonne les manifestations avec d'autres chefs. L'ange de Michel n'est pas sûr que faire le coup de feu contre l'armée régulière soit une grande idée et compte y aller en simple protestataire. L'ELP est d'ailleurs à même de faire circuler les PJ normalement en cas de blocage des routes de par sa réputation auprès des *cocaleros*. Si l'équipe est amenée à croiser Moralès, ils tomberont sur un simple humain, mais si ça vous amuse, ce syndicaliste aymara pourrait être un agent du Sanctuaire. (cf. Les Petites Apocalypses, supplément disponible dans tous les temples païens).

– Douglas et Tupac se sont déjà rencontrés il y a plusieurs années.

Ce dernier point est vrai et Tupac l'admettra un peu honteux. À son arrivée il y a cinq ans, c'est un Backtouch plein de bonnes intentions envers les indiens qui s'est mis à la recherche de son collègue, et ce dernier s'est présenté à lui. Malgré leurs différents idéologiques, ils étaient à deux doigts d'une franche poignée de main lorsqu'une brouille les a irrémédiablement séparés. L'un comme l'autre revendiquaient le surnom envié d'« El lobo » et aucun n'était prêt à l'abandonner à son collègue. Le ton est monté, les deux anges ont failli en venir aux mains et se sont quittés fâchés. Depuis, il n'y a plus eu de contact, mais les hélicos de la DEA ont canardé l'ancien camp de Tupac, et c'est un miracle qu'il n'y ait pas eu de victime. Depuis ce jour, il s'est juré d'avoir la peau de son collègue.

La vérité, vous vous en doutez déjà, est qu'un démon de Malphas, Nicanor Duende, assistait en témoin à l'entretien sans que les deux porte-flingues du bon Dieu ne soupçonnent sa vraie nature. Ses pouvoirs ont fait le reste.

LA MALÉDICTION DE CHOQUENARD ET FAUGNE

C'est bien beau, les balades en montagne, mais où sont donc passés les deux anges envoyés par Notre-Dame ?

Ils se sont tout simplement arrêtés en route. Cette histoire de miracle paraissait secondaire à côté de ce que nos deux vieux renards avaient flairé. Accueillis par une vraie délégation de politiques, leurs pouvoirs les renseignèrent bien vite sur le degré de corruption et l'influence diabolique qui régnait à La Paz. Après avoir vertement engueulé Douglas pour son indiscrétion et mené une brève enquête sur Banzer et Suarez, ils ont filé vers le Sud. Ils sont partis fouiller Maldita Cruz, le site de reconditionnement du produit mis au secret par ce fort suspect ministre de l'agriculture. Les joueurs devront faire de même s'ils veulent retrouver leur trace. Malgré les embuscades, Chico, Stanley et Livingstone sont arrivés entiers jusqu'au lieu du mystère, pour mieux s'y faire tailler en pièces par le service d'ordre. À Huallap, le village attendant au site, à quinze heures de jeep au sud de La Paz, tout le monde se souvient très bien d'eux mais personne ne veut en parler. Les forces spéciales sont venues terroriser les trois cents habitants et les menacer du pire s'ils ébruieraient la disparition des gringos. Interrogés sur leur éventuelle visite, les habitants s'enfermeront dans un mutisme effrayé qui sera déjà un indice. À force de patience, de gentillesse et de preuves d'indépendance vis-à-vis du pouvoir honni, les PJ obtiendront un rendez-vous dans la montagne avec un jeune homme nommé Carmelito. Après avoir supplié les PJ de ne pas attirer les repréailles de l'armée sur son village, il avouera avoir hébergé les deux curés et leur guide dans sa maison. Ils sont partis de nuit vers Maldita Cruz, pour n'en jamais revenir.

Bâti dans une vallée encaissée, le site de Maldita Cruz est desservi par une large piste qui part de la route, mais ce n'est pas pour autant qu'il y a beaucoup de passage : un bus d'ouvriers qui rentre à 7 h et qui repart à 19 h. Les lieux, bâtis sur un vieux cimetière indien, appartiennent théoriquement au ministère de l'agriculture mais sont gardés par des mercenaires anglophones depuis plusieurs années sans que l'État n'y trouve rien à redire, ce qui exaspère la population. Depuis la grille qui tombe en lambeaux, on aperçoit clairement des bâtiments et des types qui font leur jogging en treillis. Les soldats de fortune ne sont qu'une douzaine et les défenses sont insignifiantes : l'approche paraît facile. En réalité, c'est un peu plus complexe que ça. Le français Paul Choquenard, polytechnicien dément et adorateur d'Uphir, gère la mise en fûts du défoliant. C'est lui le patron de Maldita Cruz, du moins aux yeux des ouvriers et des gardes, qu'il n'hésitera jamais à envoyer se faire tuer en guise de diversion. Avec son condisciple Faugne, adorateur recruté dans l'annuaire des anciens, il œuvre à l'avènement d'un monde jetable au sein d'Air Conditioned Sky, sa société. C'est à leurs deux cerveaux malades que l'on doit le produit hautement toxique qu'ils ont modestement baptisé « malédiction de Choquenard & Faugne », conçu pour encourager les plans de coca au détriment de tous



CHAPITRE SIX

La révolution n'est pas un dîner de gala

les autres végétaux, mais surtout faire naître des générations d'enfants aux yeux globuleux dans les régions affectées. Ils sont téléguidés en sous-main par Viiv' n' dyys, le familier shoggoth de table de Suarez, qu'ils prennent pour une divinité venue de Pluton. Ce dernier, posé comme une idole impie sur le bureau de Choquenard, guette et prévient ses petits camarades de jeu par télépathie au moindre problème. Az'ed'eff' et Toho T'aal, deux démons de combat aux angles impossibles, sont chargés de veiller sur le stock comme à la prune de leurs yeux et vivent comme des bêtes dans le sous-sol interdit au personnel. Seuls le familier et les deux polytechniciens connaissent leur existence mais n'auront aucun scrupule à la révéler au personnel en les lançant contre les PJ. Az'ed'eff' et Toho T'aal ont des tronches indicibles, mais comme chez Asmodée on ne craint pas de regarder l'horreur venue du fond des âges dans le blanc des yeux, sachez qu'elles sont vertes et gluantes, avec des tentacules.

Le bureau de Choquenard, en plus de sa thèse audacieuse sur les connaissances perdues des Incas en marketing, comporte tous les documents requis pour comprendre les effets du produit, l'implication de Suarez, ses projets et sa vraie nature. Il y même un dossier, monté au cas où, destiné à faire chanter Greta Banzer.

UN PUEBLO UNIDO JAMÁS SERA VENCIDO

Au moment que vous jugerez opportun, le président Carlos Tortilla y Queso décèdera subitement d'un infarctus dans sa villa. Malgré une peine bien naturelle face à la disparition de cet ami du peuple, les prostituées mineures et trafiquants internationaux présents à ses côtés vendront aussi sec le scoop à la télé nationale. Un vent de panique soufflera alors sur la Bolivie. Les élus de tout bord rentreront précipitamment à La Paz pour être de la redistribution des portefeuilles et évidemment, les camions en travers des routes et les barrages d'indiens ingrats ne s'écarteront pas pour les laisser passer.

L'actuel vice-président s'étant enfui aux États-Unis pour échapper à la justice de son pays, les candidats à la fonction suprême mais provisoire seront légion. Tous les analystes donnent cependant Suarez gagnant. Récupéré par un avion envoyé par Ramon, il devrait aisément s'imposer à une assemblée encerclée « pour sa protection » par les hommes du Commando Jaguar. Sa première décision après avoir prêté serment sera de faire disperser les manifestants à la mitrailleuse lourde, la seconde de vaporiser le produit.

Et les PJ ? S'ils ont remonté la piste de Maldita Cruz, ils devraient prendre conscience du danger que représente l'ascension du démon et s'y opposer. C'est à leur portée : ils seront prévenus de la vacance du pouvoir, par des Boliviens ou par la radio, en même temps que leurs ennemis. S'ils ont joué finement et collectionné les alliés au lieu de les dessouder, ils auront les moyens d'organiser la riposte. L'aide de Tupac, d'Alcazar (qui n'a encore fait torturer personne dans sa carrière et ferait un bon candidat) ou même de Pilar, seront autant d'atouts

dans leur manche pour foncer à La Paz, passer les barrages indiens et empêcher Suarez d'entrer au parlement (ou d'en sortir vivant). Motiver Doug pour intervenir sera délicat : il se sent naturellement proche du pouvoir soutenu par Washington, mais si on lui prouve que Suarez et Nicanor sont des démons qui se paient sa tête depuis le début, il sera le premier à crier sus. Ramon, Abigaël et leurs hommes défendront coûte que coûte leur chef, quitte à devoir se fortifier dans l'édifice coloniale où siègent les politiciens corrompus. Apprenant l'arrivée du ministre honni, les leaders indiens tenteront d'y entrer en force, ce qui tournera très vite à la boucherie. Si les personnages sont en bons termes avec l'ELP, ils pourront peut-être éviter ce massacre inutile. Le sort de la malheureuse Bolivie repose entre leurs mains... jusqu'à la prochaine insurrection.

SEÑORITA Y CABALLEROS

Pilar, fausse vierge miraculeuse et vrai succube

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	4	3	4	3

TALENTS

Baratin 4 Défense 2 Prestidigitation 4 Survie 2 (altilano 3), Simuler des crises mystiques 2, Rêver d'Hollywood 2+

POUVOIRS

Aura d'apaisement 1, Gag absurde 1, Illusions 3, Régénération 1

COMBAT

PP 10, PS 5, BL 4 BG 8 BF 12 MS 16

Tenue de nonne en piètre état, illusions sur le monde
Pilar est aux limites de l'apostasie et son aura se grise un peu par endroits ! (cf. Jésus revient, l'extension préférée du pape, downloadable sur le site du Vatican)

Ramon « el perro » Carne, grade 2 de Caym

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	4	3	2	3

TALENTS

Combat 6, Défense 6, Discrétion 6, Tir 3 (arme d'assaut 6), Savoir militaire 3 (représailles sur les civils 4), Hobby (tresser des colliers d'oreilles) 2, Survie 3 (Altilano 4)

POUVOIRS

Augmentation temporaire de perception 3, Caméléon 3, Événtration 3, Membre exotique (griffes), Transformation 2

COMBAT

25PP, 7PF, BL 6, BG 12, BF 18, MS 24
Griffes (65, RU+6, M+8) ou M-16 (55, RU+4, M+5)

Tête de gendre idéal, bel uniforme, nombreuses médailles

LA RÉVOLUTION N'EST PAS UN DINER DE GALA

LE PAYS QUI N'EXISTAIT PAS

La Bolivie est un pays de bandes dessinées : on y trouve pêle-mêle des déserts de sel glacés, des montagnes de plus de 7000 m, de la jungle, des guérilleros, des narcotrafiants, des indiens et leurs lamas, des geysers, des militaires putschistes, des Allemands en short, des révolutionnaires communistes, des flamands roses, des cactus hallucinogènes, des hippies sur le retour, des mines d'or, des mormons, des crocodiles, d'anciens nazis grabataires et même des empreintes de dinosaures... Parce que l'un de ses innombrables dictateurs avait fait fouetter et renvoyer nu sur le dos d'une mule l'ambassadeur d'Angleterre au prétexte qu'il ne buvait pas assez de bière, la Reine Victoria déclara que la Bolivie n'existait pas et la fit effacer des cartes britanniques. Pourtant, la contrée qui vit mourir Che Guevara est bien réelle. Grande comme deux fois la France, six fois moins peuplée, catholique à 95%, elle est réputée pour sa cocaïne et son PIB de supérette. La capitale sur le papier est Sucre, au sud, mais c'est à La Paz, au nord, que siègent les élus d'une république qui, après cent révolutions et le double de coups d'état en moins de deux siècles, se stabilise doucement.

Comme son voisin du nord le Pérou, avec lequel elle n'a longtemps fait qu'un, la Bolivie se situe au cœur de l'ancien empire inca et sa population est en majorité constituée d'indios partagés en trois ethnies. Chacune parle son propre dialecte, et l'espagnol est pour les natifs une seconde langue mal maîtrisée, ce qui contribue à les maintenir loin du pouvoir pour le plus grand bonheur du FMI.

Les Guaranis, qui vivent à l'est dans la forêt amazonienne, sont restés très proches de leurs traditions ancestrales, n'hésitant pas à cacher la télé quand les touristes viennent les prendre en photo. Ils ne réduisent plus de têtes, et préfèrent vendre des « trek aventures » dans la jungle payables en cash. Les Aymaras et Quetchua cultivent les hauts plateaux de la cordillère des Andes que leurs ancêtres ont nivelés en terrasses. Avec un litre de sang de plus que la moyenne humaine et des poumons hypertrophiés, ces hommes petits et trapus sont d'authentiques mutants, adaptés aux altitudes délirantes qui les

accueillent et les protègent de la convoitise occidentale. Fiers et nostalgiques, ils rêvent encore de la grandeur qui fut la leur avant l'arrivée des blancs, et respectent les valeurs de l'ancien empire inca : travail, honnêteté et solidarité. Ce sont, par culture, des communistes tribaux, mais attention : ils n'ont rien de marxistes, n'ont pas lu le Capital et ne comprennent pas qu'on puisse être athée matérialiste. Eux-mêmes naviguent entre spiritualité et superstitions, émaillant le quotidien de petits gestes magiques tels que verser une bière par terre, laisser une cigarette se consumer seule au pied d'une idole ou enterrer un fœtus de lama momifié dans les fondations de leur maison. Les indios sont tous très catholiques – et l'Église locale le leur rend bien, prenant pour une fois la défense des démunis – mais vénèrent aussi Pachamama, la déesse mère, et prennent soin de ne pas fâcher les esprits des montagnes qu'on sait susceptibles.

Le soulèvement populaire est à la Bolivie ce que la fraude fiscale est à la France : un sport national. Durant le scénario, les marches et les grèves, ajoutées à la faiblesse générale des infrastructures, rendront le pays particulièrement chaotique. À chaque fois qu'un joueur fait un double aux dés, l'électricité saute sur toute la région pendant RU heures. Si c'est un triple, les routes sont bloquées pendant RU/2 jours ce qui peut pousser les PJ à opter pour la marche à pied s'ils n'arrivent pas à baratiner les indiens en colère aux barrages. Il n'y a qu'un seul train en Bolivie – on n'est pas dans une pub pour du café – et seulement des bus solidaires de la contestation ou des 4x4 à louer. Partant du principe que les PJ opteront pour la dernière solution, les durées des trajets sont données pour ce dernier type de transport. Multipliez par deux pour obtenir la durée en bus. L'armée, pour se faire un peu d'argent, accepte couramment d'embarquer des particuliers à bord de ses vols de liaison, assurés par de vieux mais robustes coucous à hélices. Sachez enfin que dans toutes les villes dignes de ce nom, on trouve le téléphone, Internet, une gare de bus ressemblant à un marché au poisson (la vente des tickets se fait parfois à la criée), et une place d'arme carrée, adaptée aux rassemblements de protestation comme aux régiments chargés de les faire taire.

Abigaël Linares, grade 2 de Nisroch

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	4	5	3	3

TALENTS

Baratin 6, Combat 4, Défense 6, Discrétion 4, Tir 3 (armes d'assaut 6), Hobby (inventer des citations marxistes) 3+, Savoir criminel 2 (narco guérilla 6), Savoir militaire 2 (guérilla 3), Survie 3 (altiplano 4)

POUVOIRS

Accoutumance 3, Caméléon 3, Corps gazeux, Esquive acrobatique 2, Membre exotique (langue barbelée), Polymorphie 2

COMBAT

25PP, 7PF, BL 5, BG 10, BF 15, MS 20
Langue barbelée (55, RU+4, M+6) ou kalachnikov (55, RU+4, M+5)

ÉQUIPEMENT

Petit livre rouge, sac de cocaïne, kalachnikov

Abigaël et Ramon sont très joueurs, ça fera bientôt quinze ans qu'ils chahutent à travers l'Amérique du Sud qu'ils prennent pour un superbe terrain de paint-ball à balles réelles. Quand l'un rejoint une narco-guérilla, l'autre fonde le commando chargé de l'anéantir. À chaque Noël, ils se retrouvent et celui qui a fait le plus de victimes civiles se fait offrir le dîner par le perdant.

Nicanor Duende, grade 2 de Malphas

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	5	5	4	5

TALENTS

Aisance sociale 7, Baratin 6, Défense 4, Tir 2+ (jet de flammes 3+), Hobby (embrouiller les PJ) 4+, Métier (devenir votre ami) 7+

POUVOIRS

Corps gazeux, Esprit multiple 2, Discorde 5, Jet de flammes 2, Rêve 4, Volonté supra-normale 3

COMBAT

29PP, 7PF, BL 4, BG 8, BF 12, MS 16
Jet de flammes (64, RU+7, M+4)

ÉQUIPEMENT

Panama, chemise décontractée, sourire fripé, lunettes noires, canne de dandy

Alberto Suarez, grade 2 d'Uphir

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	3	5	4	4

TALENTS

Aisance sociale 7, Baratin 6, Combat 5, Défense 4, Tir 1+ (jet d'acide 5), Métier (détruire le monde) 3+, Savoir criminel 2 (politique 6), Science 2 (chimie 4)

POUVOIRS

Esprit multiple 2, Graisse 3, Jet d'acide 3, Membre exotique (tentacules), Peau acide 3, Vengeance toxique 3, Volonté supra-normale 3

CHAPITRE SIX

La révolution n'est pas un dîner de gala

COMBAT

29PP, 7PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Tentacules (65, RU+7, M+5)

ÉQUIPEMENT

Costume hors de prix, carnet d'adresses fourni, belle tête de méchant

Douglas Backtouch, grade 1 de Laurent

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	5	4	2	3	4

TALENTS

Combat 4 (épées 7), Défense 5, Tir 3 (armes automatiques 5), Savoir militaire 2 (Chargez ! 4), Se faire rouler dans la farine 4+, jouer des chansons country à la guitare 2+

POUVOIRS

Aura de courage 3, Champ de force 3, Juste lame 4, Lumière céleste 3

COMBAT

23PP, 7PS, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Sabre de cavalerie (66, RU+7, M+7)

ÉQUIPEMENT

Lunettes de poseur, bel uniforme, idées préconçues sur les indiens, guitare sèche, nostalgie du Colorado

Tupac « el lobo », grade 1 de Michel

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	5	5	3	3	4

TALENTS

Acrobatie 5, Combat 4 (lance 7), Discrétion 5, Tir 4 (armes automatiques 7), Savoir militaire 3 (guérilla 4), Survie 3 (Altiplano 4+)

POUVOIRS

Aura de courage 3, Caméléon 4, Contrôle des animaux 3, Esquive acrobatique 3, Maîtrise martiale 5, Régénération 3, Sens surdéveloppés

COMBAT

25PP, 8PS, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Lance bénite mineure (66, RU+8, M+8)

ÉQUIPEMENT

Poncho miteux, bonnet andin, kalachnikov, idées préconçues sur les gringos, photo du Che

Viiiv' n' dyys, familier de Suarez

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1	3	3	3	2	3

TALENTS

Défense 3, Discrétion 3, Onduler sur des rythmes antédiluviens 2+

POUVOIRS

Élasticité 1, Télépathie 2

COMBAT

8PP, 4PS, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

ÉQUIPEMENT

Viiiv' n' dyys ressemble à une éponge de bain couverte d'yeux et de petits tentacules

LA HOJA DEL DIABLO

Depuis cinq mille ans, les indiens des Andes mâchent la coca, qui permet de tenir le coup durant les longues journées de labeur à plus de quatre milles mètres. Cadeau des dieux, elle donne quatre récoltes par an, pousse en pente et en altitude, et révèle même l'avenir aux initiés. Ils y lisent l'arrivée des espagnols mais pas ce qui suit : l'extermination et l'esclavage. Les blancs déclarent l'herbe sacrée, création du Malin puis, comprenant qu'elle améliore la production dans les mines, se ravissent : c'est l'œuvre de Dieu ! Bien plus tard ils découvrent ses vertus thérapeutiques, la consomment d'abord sous forme de vin (ou de soda) pour enfin la mélanger avec du kérosène et de l'acide chlorhydrique et s'en mettre plein les narines : la cocaïne est née. Quand un riche meurt, c'est grave, et au début du 20^e siècle, l'Occident déclare ce luxueux plaisir illégal. Son prix s'envole, son commerce devient le plus rentable au monde. Un stupéfiant concours de mauvaise foi commence alors entre blancs qui la transforment et la sniffent, et *indios* qui la cultivent.

Pour les indigènes, la coca n'est destinée qu'à une consommation traditionnelle, eux-mêmes en mâchent ou en boivent en tisane toute la journée. Sous ces formes, elle n'est guère plus efficace, ni plus dangereuse, qu'une banale tasse de café. En vérité le gros de la production est racheté pour une misère par les *narcos*, et les cultivateurs (*cocales*) se fichent pas mal qu'un gringo fasse une overdose très loin de chez eux. Pour l'Occident, et surtout les USA (50% de la consommation mondiale), il est plus commode d'accuser des étrangers que ses propres concitoyens, pourtant les victimes et les bénéficiaires du trafic : la culture doit être éradiquée, quitte à faire crever de faim des milliers de familles, et il n'y a de différence que sémantique entre le mélange chimique et la plante au naturel.

Az'ed'eff' et Toho T'aal, démons de combats d'Uphir

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	3	2	2	5	3

TALENTS

Coup de tentacule 6, Défense 5, Intimidation 5, Tir 1 (jet d'acide 4), Contempler l'abîme du temps 3

POUVOIRS

Apparence horripilante 5, Élastique 2, Forme de combat 5, Immunité à l'acide, Jet d'acide 3, Membre exotique (tentacules), Peur 3, Vengeance toxique 1

COMBAT

14 PP, 9 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36
Tentacules (66, RU+8, M+8) ou Jet d'acides (65, RU+6, M+7)

Indio typique

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2	2	2	2	2+

TALENTS

Défense 1+, Maudire ces enfoirés de gringos 2, Rêver d'avoir un pick-up 2, Savoir occulte 1 (catholicisme maison 2), Survie 2 (altiplano 3), Technique 1 (mécanique 2)

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 13

ÉQUIPEMENT

Poncho, couvertures en laine de lama, chapeau ridicule

Les indiens, majorité opprimée, sont pour la plupart analphabètes. Ce n'est pas faute d'avoir été à l'école, c'est juste qu'on y apprend principalement à tricoter des pulls pour les gringos. Miraculeusement peu aigris, ils sont malgré tout accueillants avec les étrangers.

DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE

(SPACE DEVILS)

AS

cénario pour In Nomine Satanis, bouclable en une grosse séance de jeu par des démons de grade 0 ou de bas grade 1.



Quelque part à New York, dans une suite cinq étoiles, vingt-quatre étages au dessus de l'asphalte, des clochards et des sandwiches thon-mayonnaise.

Un quarantenaire en peignoir de soie fait les cent pas, un cellulaire à l'oreille :
– Bien sûr, que les actions Nanane Espace, c'est archi ringard... Qu'est-ce que je t'ai dit, déjà ? Qu'est-ce que je t'ai dit ? Tu mises tout sur Lockheed Martins ! Tout ! Tu me vendes ton slip et la pension alimentaire de ta grosse s'il le faut, j'en veux un max ! Beaucoup plus... Ne me dis pas que ça va se voir comme un cerge planté dans le fondement d'un curé. On est dans un pays libre, ici. Alors tu m'arroses la commission et tu proposes de racheter au double de sa valeur, à la liste des actionnaires que je t'ai faxée. Tu « proposes, » j'ai dit. Il y a des tas de manières de proposer... Tu utilises les dossiers sur leurs activités que je t'ai joints. Tu pensais que c'était pour ta culture gé?... Quoi, illégal ? Oublie ça, c'est un mot qui a été inventé pour les pauvres, t'es pas communiste au moins ? Oui, exactement, sans moi le fisc te ratissait le yacht, ne m'oblige pas à devenir désagréable. Et pas de cas de conscience, hein ? Le temps c'est toujours plus d'argent.

Le quarantenaire raccroche et jette le cellulaire dans un seau à champagne rempli de glace. Haussant les épaules, il se dirige vers une vaste penderie :

– Ces humains... toujours prêts à faire les pires horreurs de leur propre initiative, mais dès qu'on les manage, ils font les saintes-nitouches...

– À qui le dis-tu, mon détestable serviteur...

Dans le reflet d'un miroir, une longue silhouette au costume impeccable inspecte la garde-robe. L'homme au peignoir se retourne et rampe jusqu'à une main pleine de bagues tendue vers lui. Il les embrasse amoureusement.

L'homme aux bagues s'impatiente :

– Suffit, Gojgat ! Lèche plutôt mes bottines en croco... Dick Cheney les a portées lors de la cérémonie d'investiture du second mandat de Junior.

– Oh oui, ô mon Prince, fait le serviteur, d'un air mi-contraint, mi-lubrique. Une coupe de champagne ?

– C'est bien le minimum que tu puisses m'offrir, vieil avaro. Et n'essaie pas de faire passer ça en note de frais auprès de l'administration... cette fois.

Gojgat se précipite vers le frigo et revient avec une coupe, qu'il tend à genoux.

– Bien joué, cupide, mais je n'ai pas entendu le bruit de la bouteille qu'on débouche. Tu essaies de me fourguer ta piquette de la veille, pas vrai ?

Gojgat sourit, d'un air flatté :

– Que me vaut l'honneur... ?

– Ça spéculer sur le secteur aérospatial. Quelqu'un met toutes ses billes chez Lockheed Martins, en ce moment. Plutôt étrange, non ? Faut être naïf comme les parents d'un jeune fan de Michael Jackson... À moins qu'une grosse catastrophe survienne lors de la prochaine mission de lancement d'un de ses concurrents... par exemple, Nanane Espace ?

– 25 % des plus-values, ça vous tenterait, ô mon très bas ?

– Corruption d'un prince démon... hum, voyons, ça va chercher dans les mille ans de sévices ultra-fourchus, ça...

Le prince saisit un exemplaire du Coran dans une poche de costume.

– Tiens, ça me rappelle : on a vu le n°3 d'Al-Qaeda, Abu Al Bawr, y'a pas deux jours, en train de se dorner la pilule en Guyane... Tu serais pas en train de la faire à l'envers à Ouikka, par hasard ? Moi je dis ça, de toute manière, je t'ai collé une mission officielle au train...

– Excusez du peu, mais là, vous ne favorisez pas beaucoup l'initiative individuelle.

– Erreur, je ne mise pas tous les bénéfices sur la même jument. Il ne faudrait pas que j'aie l'air d'avoir trempé dans la combine. Mais voilà toujours l'adresse du contact de la mission off... sans

CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

briefing, les pros vont avoir du mal à te retrouver. Et puis, si je n'étais pas un lâche qui utilise ses employés pour faire écran, je ne mériterais pas mon titre. Alors je prendrai 66.6 % de ton chiffre d'affaire si ton plan marche.

– ... ! À ce tarif, je couvre à peine mes frais !

– C'est bien normal. Dans un sain mécanisme de libre entreprise, c'est le patron qui s'en met plein les fouilles. Les autres creusent.

Quelque part en France, au 114 allée des Groseilles.

Un démon de combat, vient ouvrir à Gojgat.

– Tiens mon gros lapin, c'est un cadeau pour toi. Tu sais ce que je veux, n'est-ce pas ?

– Cadô, fait le démon d'un air ahuri.

Tandis que des hurlements proviennent du bureau, Gojgat admire sa silhouette polymorphée dans un miroir : « C'est pas mal en minijupe, mais je me préfère en barbu, ça coûte moins cher en pressing. »

LE YUKIE DANS LE YUKA

Prévu pour un groupe de trois à cinq démons cartonnant à 100-120 PA pièce, ce scénario ravira aussi les plus gros poissons, en trafiquant un peu les stats des PNJ. Bon, on ne va pas parler de l'intrigue maintenant, mais plutôt passer directement au hors-d'œuvre.

REQUIEM POUR UN NON BRIEFING

Les démons se trouvent dans leur lieu de villégiature habituel lorsqu'ils reçoivent individuellement, devinez un peu quoi : un ordre de mission portant le sceau officiel démoniaque.

Le pli est délivré par un livreur de Spaza' Trente en cyclomoteur, passant dans la rue, jaillissant du sol ou de dessous le lit de la chambre à coucher (ah oui : dans ce dernier cas, s'il y avait un témoin humain dans le lit, mieux vaudrait le faire disparaître). Vu que le livreur est cul-de-jatte, s'il cale, il faudra l'aider à redémarrer. L'ordre de mission commande de rentrer en contact avec le démon Ujkze, habitant le 114 allée des Groseilles, dans le chef-lieu du coin (ou celui de votre domicile) et dans les délais les plus brefs.

Le 114 est un pavillon se trouvant dans une zone résidentielle aux rues plutôt désertes. À l'intérieur, un démon de combat (avec de grandes cornes et tout et tout) fait les cent pas, un gros pot de sucettes *Chubie Chuba* à la main. Ça, c'est ce qu'on peut observer par la fenêtre. Si on sonne, il vient ouvrir.

Dans tous les cas, face un interlocuteur, il tente de dissimuler maladroitement son pot de sucettes dans son dos, et transpire la culpabilité. Ce démon s'appelle Miju. Il dispose du quotient intellectuel d'un enfant de huit ans et s'exprime comme tel, la grosse voix en plus. Il prétendra que Ujkze n'est pas là pour le moment et qu'il faut repasser plus tard, tout comme il affirmera ne rien cacher dans son dos si on lui demande.

Si on le cuisine un peu, Miju ne tardera pas à se mettre à table. La seule chose qu'il ne faut pas faire, c'est proférer à son encontre des menaces physiques ou lever la main sur lui. Dans un tel cas de figure, Miju se fâcherait tout rouge (caractéristiques de Miju : bouquin de base V4, démon de combat, P127). La terrible vérité ne devrait donc pas tarder à éclater : Nicole Kidman est passée dans la matinée et a offert un pot de sucettes *Chubie Chuba* à Miju en échange d'un petit service : éradiquer Ujkze de la surface du globe et faire disparaître les dossiers de son bureau. Un pot de sucettes, c'est donc le triste prix à payer pour corrompre Miju (en utilisant le pouvoir Corruption du prince Mammon s'entend).

Ujkze, le contact des démons, a donc fait PLOP. Quant aux dossiers, eh bien Miju les a jetés à la poubelle (« Nan, pas celle-là, la grande de dehors »). Petit flash-back au moment où les démons comprennent que Miju a jeté des dossiers ultraconfidentiels de la hiérarchie dans une poubelle en plastique, sur une voie privée attenante à une voie publique : les démons se souviennent avoir croisé le camion des éboueurs en arrivant (qu'il soit quatre heures de l'après-midi, ou deux heures du mat', on s'en bat l'os, les poubelles viennent d'être ramassées). Une seule solution donc, détourner le camion poubelle et mettre les deux mains dedans ! Alors bien sûr, on compte ici sur le professionnalisme des uns et des autres. Fouiller le camion sur la voie publique attirera l'attention de ces saletés de fouisseurs d'humains, et entraînera des complications en chaîne.

Au final, une fouille minutieuse permettra de récupérer des fausses cartes de la DST et des faux passeports avec des identités bidons, mais néanmoins les photos des couvertures des démons. Il y a aussi des accréditations pour rentrer sur la base spatiale de Kurukuku, Guyane, et des billets d'avion sur le prochain vol en partance. Y va falloir mettre la gomme !

En option, si vous voulez éviter de jouer en niveau de difficulté « demi-dieu », les démons trouveront aussi un dossier technique assorti de leur objectif de mission.

Le dossier présente les plans du lanceur Nanane 5 et des satellites de télécommunication qu'il emmène vers leur orbite, dont le fameux Yukie 3, de manufacture norvégienne. D'après l'ordre de mission, Yukie 3 a été trafiqué et va donner des nouveaux canaux de fréquence sécurisés anti-youyou aux sbires terrestres du prince Ouikka. L'opération a été baptisée Têtard du Cosmos. Les démons doivent s'assurer que Yukie 3 va bien être mis en orbite. En effet, des rumeurs persistantes tendraient à suggérer qu'une tentative de détournement de Nanane 5 va avoir lieu au décollage (le comble pour Ouikka, non ?).

Quant au décollage, eh bien il s'effectue dans douze heures : quasiment le temps qu'il faut aux démons pour arriver sur le site spatial de Kurukuku.

LE 97, SON CLIMAT PARADISIAQUE, SA STATION SPATIALE, SES TERRORISTES D'ALQAEDA...

Sous un climat équatorial, la Guyane abrite 20 % de chômeurs et la station spatiale franco-européenne Nanane Espace, qui rapporte à elle seule 25 % de son PIB. Les démons atterrissent

DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE (SPACE DEVILS)

à Kurukuku, mais ils n'auront pas trop le temps de faire du tourisme en ville : en taxi, et zou, en route pour la base ! En exhibant leurs accréditations à la sécurité, les démons seront escortés jusqu'au centre de commandement (le CoC). La base abrite notamment la rampe d'assemblage du lanceur (le BIF), l'espace de stockage des satellites (le BAF), la rampe de lancement (le Truz), le complexe R&D (le RuD), et le centre logistique (le LOG) avec tout plein de tonnes de produits chimiques prêts à faire BOOM. Les démons traversent en jeep pas moins de six check-points avant d'arriver au CoC. Cœur de Nanane Espace : de la tour de contrôle (sise à l'intérieur du CoC), cent cinquante ingénieurs s'apprentent à piloter le décollage du lanceur. Depuis leur open space rempli d'ordinateurs et de joujoux technologiques, les ingénieurs ont les

yeux rivés sur les écrans de contrôle, avec en arrière-plan les baies vitrées et la rampe de décollage du lanceur. Depuis les sas de coordination surplombant l'open space, quatre coordinateurs orchestrent la manœuvre. Sont aussi présents dans cette pièce les douze directeurs techniques ayant dirigé la construction des satellites, la directrice de Nanane 5, Mademoiselle Geogie Pepelkuet, et le responsable de la sécurité Marcsoin Debonnaire. Globalement, le personnel humain de la base est là pour faire de la figuration. Il pousse des « Hourra ! » ou des « Mon Dieu ! » selon la situation. Geogie et Marcsoin vont être les principaux interlocuteurs des démons.

- GEOGIE PEPELKUET

Petite brune au style impeccable, elle semble diriger le CoC d'une main de fer. Elle ne se laissera pas impressionner par les cartes de la DST, et va dans un premier temps considérer les démons comme de simples subalternes. Les incidents qui vont survenir au décollage, puis par la suite sur l'orbite de transfert, vont mettre ses nerfs à rude épreuve. D'abord dans un état de colère, elle « craque » petit à petit, jusqu'à s'en remettre totalement aux mains des démons si ceux-ci s'avèrent être les « hommes de la situation ».

- MARCSOIN DEBONNAIRE

Grand métis baraqué, Marcsoin est aux petits soins pour Geogie et traite les autres avec le plus grand mépris. Il s'avérera complètement infoutu de faire face, mais s'attribuera cependant le mérite de toute initiative issue d'autrui. Les démons sont escortés jusqu'au sas de coordination, et pour au moins deux minutes, la balle est dans leur camp. Si, par exemple, ils mettent suffisamment la pression à Marcsoin, celui-ci leur propose d'appeler le centre de sécurité pour leur prouver que tout est O.K.

Au centre, la réponse est : « Sur la vie de la Mecque, RAS ».

En bref, douze créoles, branche locale d'Al-Qaeda et simples humains, ont réussi à s'infiltrer avec de faux badges de sécu et pris le contrôle du centre de sécurité du CoC. De là, ils contrôlent le verrouillage des accès internes et externes du bâtiment et l'ensemble des appareillages de vidéosurveillance.



CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

À ce moment précis, les terroristes se répartissent ainsi :

- Deux terroristes contrôlent le centre de sécurité.
- Six terroristes, par équipe de deux, attaquent les trois accès à la tour de contrôle (sas de coordination et open space). À coups d'Uzi munis de silencieux, ils se débarrassent des agents de sécurité.
- Les quatre derniers vont faire irruption dans le sas de coordination.

Pendant ce temps là, à Santa Cruz, la tour de contrôle procède à la mise à feu : « 5, 4, 3, 2, 1... »

Bien sûr, va falloir me mettre tout ça en scène.

Quand les démons pénètrent dans le sas de coordination, vous prenez par exemple votre plus belle voix synthétique pour imiter le haut-parleur : « Procédure de mise à feu déclenchée –

Turbines Vulkainkain – O.K.

Panneaux externes – O.K.

Azote liquide – O.K.

Windows XP – Patché... »

Là, Marcsoin vient à la rencontre des démons afin de connaître le motif de la visite d'agents de la DST. Avec un peu de chance, vous arrivez à placer l'épisode : « Sur la vie de la Mecque, RAS », et ensuite vous balancez le compte à rebours et vous faites des rrrrrrrrrrrrrrou avec la bouche pour imiter le décollage du lanceur.

DÉTOURNEMENT DE NANANE

Si les démons ne font rien dans les deux minutes, quatre terroristes font irruption dans le sas en hurlant : « Sur la vie de la Mecque, à terre tout le monde ». En réponse, les membres du personnel crient : « Oh mon Dieu ! » et se jettent au sol (un démon attentif notera d'ailleurs que Marcsoin en profite pour attraper Geogie par la poitrine afin de la propulser au sol). Ensuite, les terroristes font feu sur les terminaux de contrôle, et la mission est foutue.

Mais gageons que les démons ne leur laisseront jamais commettre de tels actes.

Si les démons ont réagi dans les deux minutes, ils peuvent se faire les terroristes dans les coursives, trouver une échelle externe pour grimper jusqu'au centre de sécurité, etc. Bref, même leurs initiatives les plus fumeuses doivent fonctionner.

Dans les deux hypothèses, les démons sont face à de simples humains. Ils mènent la danse et doivent ressentir les bons côtés de l'incarnation terrestre pour un démon, être imbus de leur propre puissance, bref : pouvoir se la raconter un max.

Conclusion : Nanane 5 débute sa course vers les étoiles et les terroristes sont maîtrisés.

Mais pendant la lutte, un nouvel épisode de notre drame survient. Un des terminaux du sas de coordination, surnommé affectueusement Robert Mitchum, plante. Dans l'agitation qui s'ensuit, un démon qui serait resté dans le sas verra un directeur technique profiter de la panique générale pour introduire une clé dans un autre ordinateur du sas.

Dans les haut-parleurs, la mauvaise nouvelle résonne : « Robert Mitchum ne répond plus, on passe en manuel ». Et les figurants de dire : « Oh mon dieu ! »

Alors, Geogie Pepelkuet décroche le téléphone et appelle le SCP (le centre de télémessure, localisé à Toulouse, et qui surveille le bon déroulement des opérations jusqu'à la mise sur orbite). Geogie prononce alors ces cinq mots, qui sans nul doute resteront dans les annales : « Toulouse, nous avons un problème. »

DIX HUIT MINUTES

Revoyons la scène au ralenti. Le directeur technique ayant introduit en douce une clé USB dans un des ordinateurs du sas de coordination se nomme Andrej Belowahf. C'est le chef de projet norvégien de Yukie 3. Sous cette couverture, se cache le démon Shaksaya, au service de Vapula. Il appartient à l'équipe démoniaque ayant apporté toutes les modifications nécessaires à la mise en place d'un protocole de communication anti-youyou sur Yukie 3.

Donc, à la base, il roule pour la même cause que les PJ. Sauf que depuis, il a été lui aussi corrompu par le pouvoir de Mammon (200 000 \$, c'est tout de même plus coquet qu'un pot de sucettes *Chubie Chubba*). Profitant de sa couverture, il est là pour saboter sa propre mission de base, à savoir le projet Têtard du Cosmos.

Shaksaya a fait planter Robert Mitchum grâce à son pouvoir Poltergeist. Mais il s'agit d'une vulgaire diversion sans lendemain. Son but était bien d'introduire la clé. Dessus, il y a un petit script qui, dès que la clé est reconnue par l'ordinateur, envoie un signal au réseau informatique du CoC.

Une des stagiaires du centre, sur laquelle nous reviendrons plus tard, a trafiqué l'architecture du réseau pour déclencher le grand bug de Nanane Espace dès que le signal précité serait envoyé. Pour l'instant, le grand bug n'a donc pas eu lieu. Il va survenir dans dix-huit minutes, au moment où le lanceur largue les satellites sur leur orbite de transfert.

Reprenons maintenant le cours des événements.

• Minute Une

« Toulouse, nous avons un problème. » Les ingénieurs s'agitent dans tous les sens en criant des « Oh mon Dieu ».

Soit un démon a repéré les petites manigances du chef de projet norvégien, soit les démons ayant une perception supérieure à trois remarquent son attitude en revenant dans le CoC. Alors que tout le monde se bouscule pour regarder les écrans de contrôle et constater que Nanane 5 conserve sa trajectoire de base, le Norvégien se rapproche discrètement de la porte, comme pour s'esquiver.

Les démons pourront le travailler dans les toilettes. D'abord, Shaksaya se débat. Ensuite il se rend, et ensuite, il tente de tenir dix-huit minutes avant de révéler ce qu'il sait. À savoir les éléments précédemment évoqués, plus :

- 1) C'est Tom Cruise qui lui a donné 100 000 \$, il y a deux jours (plus la clé USB), pour saboter l'opération de lancement.
- 2) Shaksaya propose aux démons de le laisser partir en échange de ses 100 000 \$.

DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE

(SPACE DEVILS)

3) Si les démons arrivent à fouiller la mémoire de Shaksaya (Rêve) : le seul démon qui savait pour Yukie 3 en plus de son équipe se nomme Gogjat. Il est au service de Mammon, et Shaksaya se fait des « virées » avec lui de temps à autre.

• Minute trois

Pepelkuet se sort les doigts et persuade son équipe de reprendre son calme. En gros, et sur l'air de la Marseillaise ou de « I Will Survive », Nanane 5 est toujours sur la bonne trajectoire et devrait atteindre dans quinze minutes l'orbite de transfert.

• Minute quatre

Les coordinateurs passent un message sur les haut-parleurs (oui, il y en a aussi dans les toilettes et les coursives pour que les démons entendent bien) : « Marie-Madeleine est demandée à son poste ». « Marie-Madeleine, » c'est le surnom d'un des ingénieurs, en raison de sa manière ostentatoire de vouloir convertir ses collègues à la doctrine catholique.

En fait, Marie-Madeleine est en train de se tailler en douce après avoir averti la Youyou Powa qu'il se passait des trucs pas très catho. Si les démons contrôlent les accès, ils peuvent l'attraper. C'est un serviteur de Dieu infiltré. Il ne sait strictement rien, à part ce qui arrive en minutes cinq à sept.

Note : la Youyou débarque en minute cinq. Non pas qu'elle mette seulement cinq minutes à intervenir, mais bien que Marie-Madeleine a repéré les terroristes il y a une heure (normal, c'est son job, à Marie-Madeleine : il est plus balèze qu'un simple humain de la sécurité). Si Marie-Madeleine n'a pas prévenu la sécu, c'est que la Youyou pensait arriver à temps. Elle se trompait.

Si Marie-Madeleine se taille maintenant, c'est qu'il sait que des anges arrivent, et que l'intervention inopinée de membres de la DST, non prévue au programme, lui paraît plus que louche.

• Minute cinq

Des tirs d'armes automatiques résonnent à l'extérieur. Debonnaire (ou son assistant, si le premier a déjà été escamoté par les démons) hurle des ordres dans son com' sans rien comprendre. Les démons doivent réagir maintenant s'ils veulent participer au show.

• Minute cinq à sept

Vingt parachutistes de l'armée française prennent d'assaut Nanane Espace. Le reste du régiment (en garnison à Kurukuku) est en train d'encercler l'extérieur de la station. Ils agissent avec le feu vert de la défense, en raison d'indices graves et concordants, présumant d'une menace terroriste dans les parages (en gros, la cavalerie arrive après le film).

Comment les paras sont un peu sourds, ils progressent vers le CoC et font des cartons sur la sécurité si celle-ci ne se rend pas. Dix paras ont été parachutés à l'extérieur du CoC et opèrent une manœuvre concentrique autour des check-points. Huit ont été parachutés sur le toit du CoC, et deux ont loupé leur atterrissage (l'un est suspendu au CoC, et l'autre s'est planté à trois kilomètres de là).

Si les démons ne font rien : en minute sept, la sécurité s'est rendue, après que deux de ses membres aient été grièvement blessés.

À l'extérieur, les paras encerclent le CoC (contrôle des check-points). À l'intérieur, ils ont pris le contrôle du centre de sécurité et bloquent les accès à la tour de contrôle.

Si les démons se bougent :

On envisage deux aspects. En premier lieu, il faut prendre le commandement de la sécurité à la place de Debonnaire, et la diriger par le biais des com' (en baratinant la sécu ou son responsable). Le démon responsable fait un jet d'opposition tactique contre le capitaine des paras. S'il réussit, il obtient au mieux une sécu retranchée à l'intérieur du CoC. S'il rate : peau de zob + deux morts et douze blessés graves parmi le personnel de sécurité.

En deuxième lieu, l'enjeu principal reste le centre de sécurité qui, permet de commander le verrouillage et le déverrouillage des portes.

Le capitaine Dupont et le lieutenant Trondin sont deux anges bien frappés sous couverture. Le hic, c'est qu'ils supposent avoir affaire à une présence démoniaque. Or, les paras sous leurs ordres sont de simples humains ne connaissant rien du Grand Jeu. De ce fait, les six paras qui ont débarqué sur le toit avec eux tiennent la position, tandis que les deux anges évoluent vers le centre de sécurité. Ils n'appellent leurs hommes qu'une fois qu'ils contrôlent le centre.

Dans le doute, les anges n'utiliseront leurs pouvoirs que si les démons ont commencé à utiliser les leurs (comme ça, ils pourront dire « c'est toi qu'a commencé »). Après, s'il y a des témoins humains appartenant à la sécu dans les parages... « Tuez-les tous et Dieu reconnaîtra les siens ».

Dans mon idée, les anges, qui sont deux gros faf exterminateurs, devraient obliger les démons à se retrancher dans la tour de contrôle. Après, c'est pas très sympa de trafiquer les jets de dés derrière l'écran (hé, Dieu te regarde, là, alors fais gaffe). Éventuellement, si les rougeauds présentent une opposition trop musclée, les anges se retranchent sur le toit avec les paras. Et là, il y a des limites à leur angélisme et à leur fair-play. Si les démons utilisent leurs pouvoirs devant les paras, les anges font de même. Les paras sont galvanisés par leurs chefs et font front. Ce qu'ils ne savent pas encore, c'est qu'une grenade salvatrice les enverra ensuite au paradis (oui : normalement, la procédure commande d'appeler les services de Blandine, mais dans l'urgence...).

• Minute huit

Robert Mitchum est à nouveau en service (fin des effets Poltergeist).

• Minute huit à dix

Trois cas de figure :

- 1) Les démons sont retranchés dans la tour de contrôle.
 - 2) Les démons tiennent le CoC et les anges sont sur le toit.
 - 3) Anges et démons se battent comme des chiffonniers sur le toit.
- Dans tous les cas, Dupont entame les négociations (« Et vous faites quoi, après le service ? ») ou plutôt : « Nous sommes là pour nous assurer que la mission de lancement soit une réussite », ou plutôt encore : « Et pourquoi vouloir faire échouer la mission de lancement, ô stupide saleté infernale ? »).

Ce que les démons devraient comprendre en la jouant fine :

A) A priori, Notre-Dame a infiltré la défense française de longue date.

CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

B) Qui dit intérêt dans la défense française dit intérêt dans Nanane Espace

C) Si cette mission de lancement est un échec, il n'est pas impossible que ce soit la dernière, vu que Nanane est déjà au bord du dépôt de bilan.

Sur ces trois premiers éléments, les démons n'ont pas de certitude, mais faites-leur comprendre que c'est une très forte probabilité s'ils se posent – et vous posent – des questions. Ensuite :

D) Les démons ne sont pas obligés de croire la version des anges. C'est pourtant vrai : ils sont là pour protéger les intérêts franco-européens.

E) Du moins, tant que les anges ne sont pas au courant du projet Têtard du Cosmos.

F) Si Shaksaya n'a pas encore fait PLOP, les démons ont intérêt à faire gaffe à ce qu'il ne tombe pas entre les mains des anges (risque qu'il révèle le projet).

Sur cette première base, il faut ajouter que Pepelkuet et tout le personnel humain du CoC ne vont pas ignorer bien longtemps, la situation à l'extérieur, ne serait-ce que parce que les militaires multiplient les contacts pour connaître la situation à l'intérieur du CoC (d'abord ils posent le rapport de force, et après ils discutent). On rappelle que leur mission est de prendre le contrôle du lieu et de s'assurer que le CoC puisse terminer son travail. Certes, ils n'ont pas fait dans la dentelle, mais à quoi bon lorsqu'on a la puissance de feu de son côté ? Le personnel humain ne fera pas front bien longtemps derrière les démons. Dehors, l'armée française est prête à passer à l'assaut, et les ingénieurs ne sont pas là pour tenir le siège.

CONCLUSION :

- Un régiment de paras est sur le point de passer à l'assaut.
- Une fois le « quiproquo » sur les objectifs des démons dénoué, les anges ont plutôt dans l'idée d'attendre que les satellites soient sur orbite, avant d'aller se foutre sur la gueule dans la jungle avec leurs collègues d'en face (Trève).
- Shaksaya ne doit pas révéler ses infos aux anges. Sinon, ils tentent de saboter l'alimentation du centre et son générateur de secours. En cas de réussite, la mission des démons est plantée. Médiatiquement, les services de Didier trouveront la parade : « Al-Qaeda sabote la mission 179 de Nanane 5 ».
- Arrangez-vous pour que les démons (enfin, au moins l'un d'entre eux), même s'ils veulent fuir comme des gros lâches, soient encore dans le CoC à la minute dix-neuf. C'est le moment où un nouvel épisode catastrophe vient égayer notre drame.

LE GRAND BUG DE LA MINUTE DIX-NEUF

(Allez, quoi ! Vous avez bien une musique d'ambiance type téléfilm catastrophe au rabais qui traîne, non ?)

Dans la tour de contrôle, la pression est telle que même les murs transpirent.

« Orbite de Transfert, OK. Séquence de séparation enclenchée.

- Les satellites sont sur orbite. Déclenchement des logiciels de vol automatique. Micro propulsion O.K.

- Séquence de séparation réussie.»

Ce dialogue est donc suivi immédiatement d'un « HOURRA » général. Là, faut que vous agitez les bras en l'air, pour bien montrer que vous êtes content (vous pouvez aussi sauter partout comme un idiot). Pour un peu, un capitaine Dupont présent dans le sas embrassera un des démons !

Et dans les trois secondes, tout le réseau informatique de la tour de contrôle plante. Ce qui s'ensuit immédiatement, d'un coup de téléphone de la station d'Okinawa, Japon. En raccrochant, Geogie Pepelkuet est pâle comme une goule : un des satellites, Yukie 3, n'a pas enclenché son logiciel de vol automatique.

Le bug des ordinateurs de Nanane Espace, au sol, empêche la transmission de l'ordre. Ce qui veut dire que tant que le réseau est planté, côté Nanane Espace, personne ne peut rien faire. Ce qui veut dire aussi que Yukie 3 ne peut pas déployer son générateur solaire, et que dans exactement 799 minutes, il sera privé d'énergie et commencera à fondre comme une vulgaire aspirine. Consécutivement, les ingénieurs s'exclament : « Oh mon Dieu ! ».

Rapidement, Pepelkuet fait venir l'ingénieur maintenance réseau, Herbert Podzeron. Il tente de faire croire qu'il maîtrise la situation, mais il a l'air à moitié hébété. Faudra pas le brusquer beaucoup pour qu'il avoue qu'il ne comprend rien à ce qui se passe. C'est alors que Pepelkuet pose la question qui l'achève : « C'est pourtant vous qui avez refait toute l'architecture du réseau, il y a trois mois ? »

Podzeron vire alors au cramoisi et avoue son lamentable crime : il était au golf, et c'est sa stagiaire, M^{lle} Annette Ferrojite, qui s'est tapé tout le boulot. Il l'a virée il y a une semaine lorsqu'elle a prononcé le mot qui fâche. En bref, personne sur le centre spatial n'a la capacité de remettre le réseau en état de marche.

Un démon avec une compétence Informatique supérieure à 3 comprendra qu'il est face à un travail de petit génie qui a eu trois mois pour organiser son sabotage informatique. Certes, il pourrait faire repartir le réseau, mais il lui faudrait un paquet d'heures, voire de jours.

Maintenant, comment éviter que votre table se transforme en arène à pit-bulls ? Anticipons dès maintenant deux cas de figure. Le premier, classique : un démon avec une compétence Informatique supérieure à 3 se met au travail dès qu'il voit Shaksaya introduire une clé USB dans un ordinateur du sas de coordination. Il constate qu'un programme enregistré sur la clé a immédiatement envoyé un signal au réseau, mais il lui faudrait des heures pour comprendre de quoi il s'agit.

Le second, à ne jamais négliger : même chose que dans l'hypothèse précédente, mais le démon fait 666 à son jet de dés. Résultat : il sait tout ce qui va se passer à la minute dix-neuf, du bug jusqu'au logiciel de vol automatique qui ne s'initialise pas, en passant par le fait que le saboteur informatique a déployé une capacité surhumaine. Mais il ne peut rien faire, à part couper l'alimentation. Dans ce cas, Nanane 5 continuera bêtement sa course dans l'espace. Échec de la mission. Ah oui : en option, il trouve aussi une vidéo hot de Margaret Thatcher, sous sa douche, dans un palace londonien.

DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE

(SPACE DEVILS)

FERROJITE AÏGUE

RÉSUMONS-NOUS UN PEU.

Les terroristes d'Al-Qaeda ne savent rien. Et pour cause, c'est leur patron, ayant donné l'ordre de « détournement », qui a été corrompu. Et leur patron va être difficile à contacter, vu qu'il est en train d'entraîner des jeunes recrues dans un camp *top-siwète* au Soudan.

Shaksaya a dit tout ce qu'il savait, moins le fait qu'il s'est gardé 100 000 dollars de côté. Il déteste les anges et n'a pas l'intention de leur révéler quoi que ce soit (plutôt faire PLOP). Néanmoins, il pourrait y voir un moyen de pression sur les démons pour qu'ils le laissent filer. Par contre, selon les circonstances, si les anges le capturent, leur boss, un expert de chez Joseph, va débarquer et le faire parler (comptez trois heures).

Pepelkuet récupère l'adresse de M^{lle} Ferrojite à Kurukuku. Les démons peuvent en faire de même, en arrivant à s'introduire dans les bâtiments administratifs et en fouillant les fichiers du personnel. Mais s'ils ont bien joué leur coup, Pepelkuet compte sur eux pour ramener la stagiaire dans les plus brefs délais. Elle leur donne donc l'adresse sans qu'ils aient besoin de faire leur cirque.

Bon, les démons peuvent avoir mal joué leur coup : par exemple, s'être mis à dos tout le personnel de la tour de contrôle en ayant proféré des menaces de mort, en refusant de négocier avec l'armée française, etc. Vous avouerez que ce genre d'attitude serait anormal, venant d'individus censés appartenir à la DST. Pepelkuet aurait alors tendance à chercher du soutien du côté du capitaine Dupont et du lieutenant Trondin.

Si les anges et les démons ont négocié une trêve :

Les anges cherchent à comprendre pourquoi les démons veulent sauver la mission de lancement. L'idée d'une attaque terroriste commanditée par un démon agissant sans l'aval de la hiérarchie peut les convaincre. Dans cette hypothèse, les démons seraient là simplement pour récupérer les bêtises de leur petit camarade. Néanmoins, les anges continuent à exploiter le moindre indice que les démons tentent de leur dissimuler. Ils veulent naturellement accompagner les démons chez Ferrojite et fouiner partout.

Si les anges et les démons sont en guerre :

Les démons vont devoir trouver le moyen de quitter le centre spatial encerclé par un régiment de paras. Après leur départ, les anges apprendront les informations sur Ferrojite et ne tarderont pas à débarquer à son domicile. Les anges sont censés être là pour mettre des bâtons dans les roues aux démons pendant tout le scénario. Il serait dommage qu'ils PLOPent, prématurément.

STAGIAIRE FERROJITE, MADEMOISELLE GRAX

Annette habite un immeuble de standing au sein d'une résidence coquette du quartier du Lac au Diable. La location de son vaste appartement (90 m²) est payée par sa famille, résidant sur le territoire métropolitain. Agissant en douce pour le compte de Gojgat, le démon Grax, serviteur d'Haagenti et

expert en informatique, a été recruté il y a trois mois, et a eu toute latitude pour saboter le réseau informatique de Nanane Espace, selon les critères souhaités par son corrupteur.

Dans l'esprit de Gojgat, le bug informatique est le plan A destiné à saboter le projet Têtard du Cosmos. Il a rajouté ensuite les terroristes d'Al-Qaeda pour brouiller les pistes. Quant à Grax, sa mission terminée, il a réclamé un vrai contrat de travail à Podzeron, sûr que celui-ci le mettrait à la porte et que son départ paraîtrait ainsi normal.

Mais Gojgat, voulant s'assurer de ne pas laisser traîner des indices derrière lui, a trouvé un moyen de faire taire Grax. Un démon d'Abalam corrompu (qui n'apparaîtra pas dans le scénario) a réussi à rendre Grax fou de manière permanente. Bah ouais, Gojgat n'avait pas de tueur sous la main, et puis en plus, c'était une erreur de laisser une marge de manœuvre aussi fantaisiste à un démon d'Abalam. Parce que maintenant, Ferrojite est encore sur place, alors qu'il aurait suffi de lui filer un aller simple pour la Chine et Yukie 3 était foutu. Enfin... au moins c'est pas Grax qui témoignera contre Gojgat.

La folie de Grax consiste en effet à se prendre pour sa couverture humaine. Consécutivement, il ne peut pas avoir agi pour saboter un projet démoniaque et n'arrive pas à s'en souvenir. Pour autant, Ferrojite est toujours douée d'une compétence hors pair en informatique, et face au réseau de Nanane Espace, comprendra instinctivement comment remettre tout ça en état en moins de dix minutes. Et pour cause : c'est elle qui a conçu le « bug ».

Tout le problème, va être d'arriver à convaincre Ferrojite de retourner au centre. Ça vous paraît simple ? Et bah ça ne l'est pas. En effet, Ferrojite, stagiaire brimée, ne veut pas retourner au centre. Et quand on cherche à forcer la jeune femme à faire quelque chose qu'elle ne veut pas, Grax reprend le dessus, un peu comme si Ferrojite était possédée.

Lorsque Grax se manifeste, il n'est qu'un monstre colérique sans véritable conscience de lui-même. Déclenchant ses pouvoirs, il tape dans le tas et avale tout ce qui bouge jusqu'à ce que sa crise passe. Et si les démons le détruisent, eh ben ils peuvent s'asseoir sur leur mission.

ANNETTE ET LA CONFITURE DE GOYAVE

Grax, devenu Annette, a analysé son départ de Nanane Espace comme étant un renvoi. Elle y voit un grave échec, dont elle compense la frustration en s'empiffrant de confiture de goyave devant des soap depuis une semaine. Annette, la jeune stagiaire timide et complexée aux nerfs fragiles, s'est d'ailleurs jadis suicidée après un échec amoureux. C'est ainsi que son enveloppe a accueilli Grax.

C'est Annette qui a besoin de confiture de goyave pour compenser, mais Grax qui en mange des tonnes. Et pour rassasier un démon de la gourmandise, toutes les confitures de goyave de Guyane ne suffiront peut-être pas. Ainsi, les démons trouveront Annette devant la télé, dans un appartement rempli de pots de confiture vides. Parce qu'Annette est très fragile, les démons pourront lui faire croire des tas de bobards, voire lui faire faire n'importe quoi.

CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

Ce principe appelle deux remarques.

1) Il y a quelque chose qu'elle ne croira jamais, même si c'est vrai : que Nanane Espace lui propose un emploi. Elle s' imagine qu'on veut l'attirer là-bas pour l'exploiter à nouveau. Elle refuse donc catégoriquement.

2) Lorsqu'on est trop méchant avec Annette, Grax se met en rogne. On peut donc l'obliger à s'inscrire au Club Med, voire à vendre son âme au diable, mais pas la maltraiter sans devoir essuyer la colère de Grax.

À l'inverse, plus fort que toute la puissance de l'Enfer, il y a le complexe d'Annette.

Exemple : avec un Charme réussi, Annette se sentira proche du démon. Mais si le charmeur veut l'emmener à Nanane Espace, Grax se met en colère. Il ne s'en prend pas au charmeur, mais à d'autres personnes présentes, voire au mobilier.

Une Possession ne peut pas marcher sur un démon.

Une Camisole rendra Annette encore plus dingue.

Une Corruption marcherait, certes, mais il faut au moins un million de dollars pour qu'Annette oublie son amour-propre blessé.

Un Pari Stupide ? On va considérer qu'il n'est pas stupide de parier qu'Annette n'est même pas cap' de réparer le réseau informatique.

Non : ce qu'il faut faire, c'est redonner confiance en elle à Annette. Oui, vous avez bien lu : être sympa ! Et pour un

démon, c'est le pire des aspects de l'incarnation terrestre : se forcer à être gentil. De la prostitution !

Le complexe d'Annette s'est cristallisé sur son échec amoureux avec Wilmid Cancan, ce qui la poussa à se jeter par la fenêtre, de désespoir. Les démons vont donc devoir lui faire croire au prince charmant et lui sortir le grand jeu (excusez le blasphème) : dîner aux chandelles, balade en limousine au bord de l'océan Atlantique, voire le coup de la panne sèche en pleine jungle !

Ah, et naturellement, plus Annette reprend confiance en elle, plus facilement Grax se met en colère lorsqu'elle est contrariée. Là où les démons peuvent vraiment avoir la classe infernale, c'est s'ils arrivent à convaincre le lieutenant Trondin de faire le sale boulot de prince charmant à leur place !

Par contre, un démon qui maîtriserait les pouvoirs de Rêve ou de Lire les pensées (on considère qu'Annette pense à Wilmid tout le temps) devrait faire gaffe à ne pas trop jouer avec l'image mentale de Wilmid, s'il possède aussi Polymorphie. Certes, Annette serait ravie de voir son amour de jeunesse venir lui faire des excuses. Mais si Wilmid commence à lui faire une déclaration enflammée avant de disparaître pour cause de compteur à PP dans le rouge, Grax se mettra bien évidemment en rogne.



DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE

(SPACE DEVILS)

L'ARRIVÉE DU COLONEL LOUIS MOUSTACHE

Avec ce troisième ange, on va considérer que la youyou powa en résidence permanente dans le 9-7 est au complet. C'est l'ange de Joseph évoqué précédemment. Sous couverture d'un haut gradé de l'armée, il a autorité sur le régiment de paras actuellement en manœuvre, et entretient d'excellentes relations avec la préfecture et la gendarmerie.

Les anges sont tous trois de grade 1, mais ils ont chopé un très mauvais travers terrestre, qui consiste à se référer à leur grade de couverture. Moustache dispose donc d'une espèce d'autorité morale sur ses deux acolytes.

Pendant que ceux-ci sont à la poursuite des démons, voire en mode coopération, Moustache, qui débarque à la Minute dix-neuf + deux de l'opération de lancement de Nanane, gère le bataillon de paras qui a pris position autour du centre spatial. Au bout de deux heures, pendant lesquelles il attend des nouvelles de ses deux collègues, un admirateur anonyme lui fait parvenir un dossier classé *top-sicwète* et baptisé Têtard du Cosmos.

Le projet est exposé dans tous ses détails. Seulement, on n'apprend pas à un vieux moustachu à se lisser les poils. Le colonel n'exclut pas qu'il s'agisse d'une manœuvre démoniaque visant à manipuler les anges, et que ce projet soit en fait une grosse intox. Mais dans le doute, il procède à une enquête minutieuse.

Si Shaksaya est tombé entre les mains de l'armée française, Moustache le fait parler à Minute 181 sur 799 (Torture). Dès lors, Moustache est convaincu de l'existence du projet Têtard du Cosmos. Bâillonnant son patriotisme franco-catholique, il ordonne à Dupont et Trondin d'éliminer Annette Ferrojite en priorité, et de voir ensuite s'il leur reste un créneau pour se faire les démons.

Les deux anges, bien qu'exterminateurs, vont procéder avec finesse et subtilité (hum, enfin sous réserve des stocks disponibles). Par exemple, Trondin va tout d'un coup accepter de « chauffer la grosse ». Dans le but de pouvoir se retrouver en tête-à-tête avec Annette.

Si Shaksaya n'est pas entre les mains des anges : soit Moustache tente de le capturer, soit il va directement retrouver ses acolytes et ils essaient de capturer un des démons en douce, pour le faire avouer (Torture, toujours).

Dans ce cas de figure, les démons ont encore une marge de manœuvre très réduite pour faire croire aux anges qu'ils sont juste là pour rattraper les bêtises d'un collègue, et que Yukié 3 est un simple satellite de télécommunication.

GOJGAT RENTRE EN SCÈNE

Ce démon de Mammon roule pour lui-même. Il va se faire un paquet de pognon si Yukié 3 plante, et pourra ensuite proposer le projet Grenouille du sub-espace à Ouikka. N'allez pas croire qu'il est juste là pour profiter des plaisirs terrestres et se tamponne du combat du Bien contre le Mal. Simplement, il veut beaucoup de fric, pour avoir beaucoup de puissance et prouver à ses supérieurs qu'il a des super plans pour remporter

des victoires décisives sur le camp d'en face. De ce point vue, certains démons se trouveront peut-être des atomes crochus avec Gojgat – gagner en s'affranchissant du joug de la hiérarchie, pourquoi pas ? Simplement, c'est pas Gojgat qui va se taper un débriefing avec Ouikka et devoir lui expliquer pourquoi Yukié 3 n'a pas déployé son générateur solaire.

Gojgat surveille l'opération depuis le début, mais de loin. Des employés humains de Kurukuku, Toulouse et Okinawa le tiennent informé de la situation. Il sait que les démons sont en train de s'agiter dans tous les sens, mais ignore ce qu'ils fabriquent exactement. En effet, pour lui, Grax a été mis hors d'état de nuire. Gojgat ne s'en soucie absolument pas. Par contre, s'il a envoyé le dossier Têtard du Cosmos à Moustache, c'est dans l'espoir de voir celui-ci s'opposer aux démons, voire de les renvoyer en Enfer. Le temps qu'ils donnent leur version des faits, la hiérarchie aura conclu que des démons renégats ont aidé des anges à saboter Yukié 3, et Gojgat ne sera pas inquiet. Si Gojgat n'est pas assez téméraire pour tenter de corrompre les anges, il va essayer son pouvoir sur un des démons.

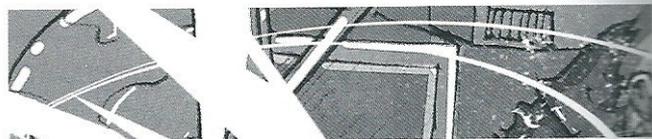
Par téléphone, il propose un rendez-vous « neutre », se présentant sous l'identité d'Abu Al Bawr, N°3 d'Al-Qaeda (élu le barbu de l'année par un sondage CNN). Naturellement, il parle en démoniaque et promet des informations sur le projet Têtard du Cosmos. Si Gojgat se présente seul et polymorphé en barbu au rendez-vous, il a néanmoins corrompu le préfet. Si des individus se faisant passer pour des agents de la DST appellent les forces de l'ordre pour procéder à l'arrestation d'un membre d'Al-Qaeda, la gendarmerie déclenche le plan Pépépervier et tente d'arrêter les démons pour usurpation de fonction publique.

Au rendez-vous, Abu Al Bawr, se la joue profil bas. Les démons ont quasiment réussi à sauver le projet Têtard du Cosmos, ils sont trop forts, etc. Néanmoins, s'ils acceptent cet humble numéro de compte bloqué en Suisse, et pourvu de la modeste somme d'un million de dollars, peut-être qu'ils pourraient oublier un peu Yukié 3 et le laisser s'abîmer dans les tréfonds de l'espace, non ?

À ce prix, on va considérer que les démons sont corruptibles, le Pouvoir est lancé sur un seul d'entre eux et si possible, plutôt celui qui a le profil « butor ». Bien sûr, s'il s'avère que ce démon se la joue « loyauté sans faille envers la hiérarchie », on considérera qu'il est incorruptible et que le Pouvoir n'a aucun effet sur lui. Mais vous en connaissez beaucoup, vous, des démons au profil butor qui se la jouent « loyauté sans faille » ?

Dans tous les cas, le ou les démons repartent avec un crédit d'un million de dollars (la condition pour que Gojgat puisse utiliser son Pouvoir). Gojgat, quant à lui, tente de fuir, en cas de grabuge, en utilisant son pouvoir de Téléportation.

Si les démons n'attaquent pas et que Gojgat a réussi à corrompre l'un d'entre eux, il lui révèle le projet Grenouille du sub-espace (voire « l'histoire, parce que vous le voulez bien »), sur place ou plus tard, par téléphone.



CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

PENDANT CE TEMPS LÀ, ANNETTE ET LES MOUSTACHUS

Les démons ont des tas de possibilités dans la manière de procéder. Il faudra considérer qu'à partir d'un certain moment, la nature démoniaque d'Annette la fait pencher de leur côté. Par exemple, si on donne de l'ange à manger à Grax alors qu'il est en pleine crise, il sera rassasié pour un moment, et Annette sera dans de bonnes dispositions pour faire ce que veulent les démons.

Une fois Annette convaincue de remettre le réseau en état de marche, il faut encore réussir à la faire entrer dans le CoC. Si les trois anges ont été détruits, les paras laisseront passer sans problème des agents de la DST attendus par Pepelkuet. Idem si les anges sont vivants, mais n'ont pas découvert le projet Têtard du Cosmos (ensuite, ils proposent un bon vieux règlement de compte à l'ancienne). Dans le cas inverse, s'infiltrer dans le centre avec Annette peut devenir plus compliqué.

Enfin, il faut veiller à ce que Grax n'ait pas de crise tandis qu'Annette bidouille le réseau. Grax pourrait se mettre en colère si Podzeron venait faire des excuses minables à Annette, par exemple. À la minute 800, les ingénieurs s'exclameront « Oh mon Dieu » ou « Hourra », en fonction du déploiement ou non du générateur solaire de Yukie 3. En cas de réussite, c'est aussi à cette minute que Pepelkuet propose un RV à un des démons.

Dans tous les cas, c'est encore à cette minute que chaque démon reçoit un pli Chronopost contenant un ordre de mission officiel et un billet d'avion pour Kuala Lumpur. Ordre est donné de rapatrier Grax sur place, et aussi Shaksaya s'il est toujours dans les parages.

DEBRIEFING

Alors bien sûr, ne pas se rendre sur place, c'est devenir illico renégat. Les démons seront accueillis dans un temple bouddhiste (réaménagé en mosquée) par un enfant de huit ans, qui n'est pas pressé de dévoiler son aura de prince démon, mais exige de ses invités qu'ils dévoilent la leur. Le gamin entame la conversation dans le style : « Les enfants, faut en avoir une sacrée paire pour vouloir détourner un lanceur de Nanane 5... y'a pas à dire, respect... je salue la démarche... Ça vous dirait, un petit stage de pilotage d'Airbus ? »

Là, les démons sont censés nier avoir fait une telle chose, et Ouikka demande alors pourquoi ils ont un compte d'un million de dollars en Suisse. Précisons d'ailleurs que le compte a été habilement récupéré, et servira pour alimenter le budget Bagdad 2005. Les démons, eux, ne verront jamais la couleur des dollars.

La conversation continue comme ça, le temps que les démons fassent leur rapport. Ouikka veut leur faire croire qu'il est persuadé qu'ils ont tenté de saboter le projet Têtard du Cosmos. En bref, il attend que chacun accuse son petit camarade d'avoir fait ceci ou cela (Shaksaya, le démon éventuellement corrompu, etc.). Ceux des démons qui feraient les fortes têtes et ne voudraient pas se plier à ce sain exercice de dénonciation de

groupe gagneront la limitation bombe humaine de la table de Ouikka. En fait, il faut analyser ça comme une impression très positive laissée au prince. Du coup, il veut se les garder sous le coude pour plus tard (si possible, mieux vaut éviter les transports en commun durant les prochaines semaines).

Une fois les rapports effectués, la sentence tombe et tout dépend en fait des résultats de la mission :

• Yukie 3 est irrécupérable

Ouikka présente Gojgat aux démons. C'est un créatif des services de Mammon qui lui a proposé une idée géniale pour récupérer le coup : le projet Grenouille du sub-espace. Les démons repartent avec un paquet de PA en moins. Ouikka n'est pas dupe des manigances de Gojgat, mais aime favoriser les serveurs qui savent prendre des initiatives. Vous pourrez réutiliser Gojgat plus tard comme PNJ, avec encore plus de pognon pour corrompre son petit monde.

• Yukie 3 est sur orbite

Les PJ gagnent un stage d'une semaine en Afghanistan. Ouikka leur présente une grosse grenouille qui s'appelle Gojgat. Le PJ le moins efficace ou le plus corrompu voit illico tous ses PA gagnés dans la mission transformés en acquisition du familier : la grenouille Gojgat. C'est Mammon qui a balancé son serviteur à Ouikka pour lui apprendre l'humilité. Le même PJ reçoit aussi pour ordre de veiller sur Annette tant que le démon Grax n'a pas retrouvé ses esprits.

• Le Grand Jeu n'a pas été respecté

Les démons meurent dans un accident d'avion, de retour de Kuala Lumpur. Ils sont illico réincarnés dans des grosses grenouilles guyanaises. Leur mission : déstabiliser l'écosystème de leur étang. Même sort si les démons ont cru qu'ils pouvaient s'attaquer à l'avatar de Ouikka. Sauf qu'ils meurent dans l'explosion de la mosquée une seconde après que le prince démon se soit téléporté ailleurs.

RÉSULTAT DE LA MISSION

Par ange exterminé	+ 1 PA
Yukie 3 sur orbite	+ 6 PA
Gojgat démasqué	+ 3 PA
Shaksaya détruit	- 1 PA
Yukie 3 foutu	- 6 PA
Par PJ corrompu et dénoncé	+ 1 PA

ANNEXES

L'HISTOIRE, PARCE QUE VOUS LE VOULEZ BIEN

Yukie 3, satellite de télécom norvégien, doit prochainement être mis sur orbite avec quelques petits camarades à l'aide du lanceur Nanane 5, depuis le port spatial de Kurukuku, Guyane. Yukie 3 a été légèrement amélioré par un sbire émérite de Vapula, le démon Shakhshaya. Grâce à ce traficotage du Yukie, les réseaux terrestres du prince Ouikka vont disposer de nouveaux canaux de fréquences sécurisés anti-youyou.

Il s'agit là du projet Têtard du cosmos.

Les fréquences seront d'abord utilisées par divers réseaux terroristes humains, puis, si elles s'avèrent fiables, équiperont les serveurs de Ouikka, avant d'être proposées à l'usage de tout le réseau démoniaque terrestre. Fort beau projet, certes, mais Gojgat, humble serviteur de Mammon de grade 1, qui aime à

DE DOLLARS ET D'EAU FRAÎCHE

(SPACE DEVILS)

corrompre ses collègues pour savoir sur quoi ils planchent, ne l'entend pas tout à fait de cette oreille.

C'est-à-dire qu'en premier lieu, Gojgat vise le sabotage d'une des missions de Nanane 5 depuis belle lurette. Il a convaincu avec brio un des concurrents (obscur multinationale humaine, sans intérêt dans le scénario) de Nanane Espace de financer une vaste opération de sabotage industriel. Un échec fracassant du lanceur, déjà déficitaire, sonnerait le glas de l'aérospatiale franco-européenne et limiterait d'autant l'influence de Notre-Dame de Paris sur le secteur (et surtout, permettrait à Gojgat d'embaucher les 50 % « à la finition »).

Incidemment, Gojgat a donc appris l'existence de Têtard du Cosmos en graissant la patte de Shakshaya. Son sabotage était prévu sur une mission de lancement de Nanane 5 ultérieure. Mais il s'est dit qu'il y avait là matière à faire cracher Ouikka au bassinnet, en proposant le projet Grenouille du sub-espace une fois qu'il aurait orchestré avec brio le sabotage de Têtard du Cosmos.

Parallèlement, Mammon, qui a un don pour sentir que l'argent va changer de main, a grillé Gojgat en train de spéculer sur les valeurs du secteur aérospatial en bourse, anticipant discrètement les changements résultant de la catastrophe à venir. Mammon trouve ça bien. Il sait que Gojgat viendra le voir pour qu'il touche deux mots du plan Grenouille du sub-espace à Ouikka.

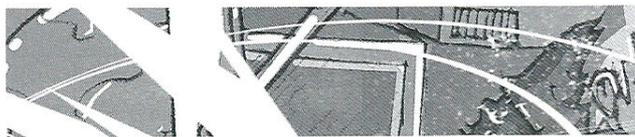
Mais Mammon ne voudrait pas avoir l'air de tremper dans la combine. Il joue cinquante/cinquante :

Ouikka, les sens empoudrés par le C-4 irakien, n'a pas senti qu'un détournement du lanceur Nanane 5 se préparait. Mammon envoie une mission officielle (pour vérifier les rumeurs d'attentats terroristes et les prévenir le cas échéant), tout en faisant passer un pli à Ouikka par l'intermédiaire des services de Baalberith, pour l'avertir de son inquiétude :

« J'ai oui dire que quelqu'un chercherait à détourner votre Yukie. J'envoie quelques prolos pour faire bonne mesure.

P.S : est-il vrai qu'on peut trouver des vidéos d'Abou Ghraïb dans les vidéoclubs de Bagdad ? Si tel est le cas, ramenez-m'en une, je ne vous rembourserai pas. Rien à vous, Mammon. »

Mais Mammon veut bien que le plan machiavélique de son serviteur aboutisse. Il prévient donc Gojgat de la localisation du contact qui doit briefer l'équipe de la mission officielle, constituée des PJ.



DES PERSOS ET LEURS CARACS

Branche locale d'Al-Qaeda

Jeunes créoles en mal de sensation forte, ils aiment la barbe, les rendez-vous virils à la mosquée et le crépitement caractéristique du Uzi. Ils ne savent rien, et sont là avant tout pour mettre un peu d'action et flatter l'orgueil de vos PJ. À noter qu'une utilisation de pouvoirs en leur présence déclenche une crise mystique aux effets variables.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	1	1	1

TALENTS

Athlétisme 2, Baratin 1+, Conduite 2, Corps à Corps 2, Défense 1+, Tir 1+ (Uzi 2), Jurer sur la vie de la Mecque 3

COMBAT

3 PF, BL 3 / BG 6 / BF 9 / MS 12

Parachutistes en opération

Ils ont toujours une anecdote subtile sur le dernier bordel dans lequel ils ont mis les pieds. Ils font front derrière leurs supérieurs anges, mais ignorent tout du Grand Jeu. S'ils sont témoins de trucs surnaturels, ils deviennent fous, à tendance berserk suicidaire.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2	2	1	1	1

TALENTS

Athlétisme 3+, Conduite 2, Corps à corps 3, Défense 2, Hobby (parachutisme) 3, Savoir militaire 2 (fermer sa gueule 3), Tir 2 (armes d'épaulé 3), Attendre la solde 3+

COMBAT

4 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16

Shaksaya, alias Andrej Belowahf

démon de Vapula, grade 1

Chef de projet norvégien de Yukie 3, il utilise sa belle gueule pour avoir l'air sympa, les yeux tendres et la mèche de cheveu à moitié rebelle. Ce démon est encore grade 1 uniquement parce que le logiciel Vapulesque censé attribuer les grades 2 a donné le sien à un grade 0. C'est pour ça qu'il a légèrement les nerfs, et qu'il en est devenu corrompible.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	4	3	3

TALENTS

Athlétisme 2, Aisance sociale 3, Baratin 4, Conduite 4, Corps à corps 3, Défense 4, Discussion 5, Discrétion 4, Enquête 3, Informatique 6, Intrusion 2+, Science 3 (astrophysique 4), Technique (télécommunications) 8, Tir 3 (armes lourde 6)

POUVOIRS

Corps liquide, Déguisement Superficiel 3, Esprit multiple 1, Invention 5, Jet d'acide 2, Langage universel, Non détection 2, Poltergeist 3, Psychométrie 2, Télépathie 2, Volonté supra-normale 1

COMBAT

22 PP, 7 PF, BL 5 / BG 10 / BF 15 / MS 20

Jet d'acide (pr +2 ; pu +6)

Lieutenant Trondin, ange de Laurent, grade 1

Comme Blondin dans « le bon, la brute et le truand », il parle peu et c'est censé être le héros du film. Dès le début, il ne désire qu'exterminer la racaille démoniaque, mais attend l'aval du capitaine Dupont. Il comprend son rôle sur Terre comme ayant pour objectif d'éradiquer tous les démons et laisser ensuite les humains s'exterminer entre eux. De toute manière, il n'est pas pressé.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	3	4	3

CHAPITRE SEPT

De dollars et d'eau fraîche

TALENTS

Acrobatie 4, Athlétisme 5, Baratin 2, Corps à corps 4, Combat 3 (épée 7), Conduite 2, Défense 5, Discrétion 4, Intimidation 5, Hobby (parachutisme) 4, Savoir militaire 3, Survie 3, Séduction 3, Tir 3 (armes automatiques 5), Parler rarement 6

POUVOIRS

Épée bénie mineure (pr +2 ; pu +4), Esquive acrobatique 1, Juste Lame 2, Vol 1

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 7 / BG 14 / BF 21 / MS 28
Famas (pr-2 ; pu +5)

Capitaine Dupont, ange de Laurent, grade 1

La mission avant tout, ce qui l'oblige donc à être consensuel dans ce genre de situation. Mais ça ne gêne pas Dupont, au contraire : il adore discuter des heures avec le camp d'en face avant de se mettre sur la gueule. Contrairement à Trondin, il a plutôt tendance à penser qu'il faut prêcher la bonne parole. Il trouve son collègue légèrement cynique, mais apprécie son engouement pour l'extermination.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	3	3	3

TALENTS

Acrobatie 4, Athlétisme 5, Baratin 3, Corps à corps 3, Combat 3 (épée 7), Conduite 2, Défense 4, Discrétion 4, Discussion 3, Intimidation 5, Hobby (parachutisme) 4, Savoir militaire 3 (tactique 5), Survie 3, Tir 3 (armes automatiques 5), Vouloir négocier 4

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Épée bénie mineure (pr +2 ; pu +4), Juste Lame 2, Vol 1

COMBAT

17 PP, 7 PF, BL 7 / BG 14 / BF 21 / MS 28
Famas (pr-2 ; pu +5)

Colonel Moustache, ange de Joseph, grade 1

Du genre « missionnaire », il a toutefois, un peu trop barouddé sur Terre. Il se prend parfois plus pour un barbouze agissant pour les intérêts supérieurs de la nation que pour un ange.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	2	3	4	2	5

TALENTS

Aisance sociale 3, Athlétisme 3, Baratin 4, Corps à corps 3, Combat 3, Conduite 2, Défense 3, Discussion 4, Discrétion 3, Enquête 4+, Fouille 3, Savoir militaire 2 (« guerre totale » 4), Survie 2 (jungle 3), Torture 7, Tir 2 (armes de poing 3), Se lisser la moustache 5

POUVOIRS

Détection du mensonge 2, Invisibilité 1, Jet d'eau bénite 1+, Psychométrie 2, Torture 3
19 PP, 8 PF, BL 7 / BG 14 / BF 21 / MS 28
Gros calibre (pr -2; pu +4), jet d'eau bénite (pr +2 ; pu +5)

Gojgat, alias Kidman, alias Cruise, alias Bawr démon de Mammon grade 1

Malin, vicieux, avare, généreux, narcissique, ambitieux, Gojgat ne connaît pas ses limites.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	3	4	4	4

TALENTS

Aisance sociale 5, Athlétisme 2, Baratin 5, Corps à corps 2, Culture générale 2 (économie 6) Défense 3, Discussion 5, Discrétion 3+, Enquête 5+, Informatique 3, Savoir criminel 3 (blanchiment d'argent 4), Séduction 4, Tir 1+ (armes de poing 2)

POUVOIRS

Charme 2+, Corruption 3+, Lire les pensées 2, Non détection 1, Polymorphie 1, Téléportation 1

COMBAT

20 PP, 6 PF, BL 4 / BG 8 / BF 12 / MS 16
Petit calibre (pr -2; pu +3)

La grenouille Gojgat, familier

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
1	4	3	3	2	3

TALENTS

Acrobatie 3, Aisance sociale 3, Athlétisme 2, Baratin 3, Culture générale 1 (économie 3), Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 3, Survie 1 (étangs 3), Mal digérer 4

POUVOIRS

Anaérobiose, Caméléon 1, Contrôle des animaux 1, Vol 1

COMBAT

6 PP, 4 PF, BL 2 / BG 5 / BF 7 / MS 10

Grax alias Annette Ferrojite, démon d'Haagenti, grade 1

Jeune femme complexée et timide possédée par un démon colérique et insatiable.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	3	4	2	3

TALENTS

Aisance sociale 2, Athlétisme 2, Baratin 3, Corps à corps 5, Culture générale 2 (soap 4), Défense 4, Discussion 3, Discrétion 3, Informatique 6, Hobby (cuisine) 5, Séduction 1, Manger des confitures de goyave 7

POUVOIRS

Goinfrerie 3, Graisse 2, Membre exotique (croc), Peur 2

COMBAT

18 PP, 8 PF, BL 6 / BG 12 / BF 18 / MS 24
Crocs (pr +3; pu +1)

UN COUP DANS LE VRAI !
UN COUP DANS LE POT,

C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !

M

maintenant, tu la découpes avec la chignole !!

- Vous êtes sûr ?

- Ne t'arrête pas ! Tu es en train de tout gâcher ! Que connais-tu à l'art ? Qui es-tu pour oser défier le maestro. C'est moi l'artiste, toi tu es mon pinceau, mon outil ! Je sais ce qu'il faut faire.

Découpe la ! Prends la chignole et creuse-lui le cerveau ! Allez, et vite ! Et toi, Rambo, arrête avec ton tournevis.

- Mais Maître, j'aime bien. Je lui visse le cul !

- Et j'en fais quoi, de la chignole ?

- Mais je t'ai dit de lui percer la tête : la tête, c'est pas son cul ! Continue comme ça et tu sors, client ou pas client, tu me gâches la fête avec tes ondes négatives.

- Pardon Maître, désolé, regardez je le fais, regardez je lui perce la tête. Regardez ça y est. Je lui ai bien foré la tête, hein Maître, hein ?

- Et moi je lui visse le cul. Adrienne !

- Tu cesses immédiatement avec tes citations stupides tu vois bien que tu fais débander tout le monde.

- Désolé mais moi, Stallone, ça me fait bander.

- Mon pauvre enfant...

- Ben pourquoi vous dites ça, Gros Dégueulasse ? C'est vrai, ça me fait bander, pas vous ?

- Non pas vraiment. Jésus, Marie, Joseph...

- Non mais vous vous croyez où ? Dans un salon de thé !? On fait de l'art, on étri-pe une jeune fille là, hein ? Alors on se concentre.

- Ca y est, le trou est fait. Dans sa tête, je veux dire. Je fais quoi, maintenant, avec ce trou ? Maître ?

- Ben tu y mets ta bite, pauvre con !

- Ah non, ça, je peux pas.

- Moi je peux, Rambo peut tout ! Vas-y, prend le tournevis et laisse-moi faire. Et hop ! Comme un petit oiseau, c'est bon, c'est chaud, c'est mou, c'est gluant. Adrienne !!!

- Et qu'est-ce que je fais avec le tournevis, moi ? »



C'EST UNE BELLE HISTOIRE

Un jeune cadre dynamique aux dents longues se retrouve au chômage suite à une arnaque qui passe mal. Cherchant à émuler Worldcom et autres Enron, il a bidouillé ses chiffres de vente, mais, comme eux, pas assez subtilement. Il est donc viré avec perte et fracas et, le monde de la finance étant petit, il est irrémédiablement grillé sur la place parisienne. Pas assez courageux pour quitter la France, trop con pour se remettre en question, il devient donc malheureusement chômeur comme des millions de laissés pour compte de cette superbe société de concurrence où tout est possible, surtout crever la gueule ouverte. Au bout de quelques mois, sa copine lui montre tout l'intérêt qu'elle a pour lui en le quittant, ne supportant pas de vivre avec un type qui ne soit plus pété de thunes et avec qui elle ne peut pas briller dans les soirées à la con. Désœuvré, notre ex-goldenboy augmente sa consommation de coke et d'alcool et se met à aller aux putes. Au début, il va voir des call-girls, puis à mesure que ses économies fondent, il passe aux putes de la rue Saint Denis pour enfin arriver aux petites jeunes des Maréchaux.

Un soir où il patiente devant un groupe de jeunes filles exploitées, ne sachant laquelle choisir, il réalise la somme phénoménale d'argent qui passe entre leurs petites mains graciles. Ne trouvant pas de travail, discrédité dans son milieu professionnel, il décide de devenir maquereau, mais d'y mettre une touche de goldenboy et d'ultralibéralisme. Les filles ne seront pas de pauvres jeunes filles exploitées mais des « partners » avec business plan et tout et tout.

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

Étant convaincu que ce qu'il a appris dans son école de commerce correspond à la vraie vie et peut, et même doit, s'appliquer à tout, il se met en contact via Internet avec des professionnelles indépendantes, auxquelles il propose de devenir leur « agent ». L'expérience est très mitigée, car les très rares vraies indépendantes tiennent à le rester et les autres sont bien évidemment déjà en main, et à l'ancienne. Il insiste lourdement auprès d'une jeune Roumaine qu'il croit prête à rejoindre son écurie naissante, mais celle-ci le dénonce à ses maquereaux, et il se fait casser les jambes par deux Roumains un peu obtus qui gèrent une dizaine de filles sur Paris. Afin de lui faire encore plus peur et étant superstitieux eux-mêmes, les deux gitans lui gravent un pentacle sur la poitrine et le menacent des pires maléfices dans un français très approximatif.

Aigri, frustré, haineux, il profite de sa convalescence pour ruminer sa vengeance et notamment lire des bouquins d'ésotérisme afin de leur faire encore plus peur. Le sang appelle le sang et il compte utiliser leur superstition contre eux. Les huit semaines dans son fauteuil roulant aux frais de la sécu deviennent un savoureux cocktail de morphine, de médicaments anti-infectieux, d'alcool et de haine. La santé mentale de notre ex-trader chavire et il tente sa première invocation de démon qui ne fonctionne bien évidemment pas, ou du moins pas complètement. Il entrecoupe en effet le rituel d'explications alambiquées sur son plan pour devenir le maître du monde des putes de Paris et casser la gueule à tous les souteneurs, surtout les Roumains, parce que merde... Hornet, nouveau prince démon mais toujours archimage, perçoit sa complainte et entrevoit dans son délire un truc à tenter. Étant nouveau dans ses fonctions de prince démon, il n'est pas prisonnier de la routine ou des idées reçues, aussi envoie-t-il un de ses démons répondre à l'invocation, mais avec un plan à lui.

Quelques heures après son rituel pathétique, Gildas – car notre Tapie du bordel s'appelle Gildas – est en train de cuver les

diverses substances incompatibles présentes dans son système sanguin, avachi dans son fauteuil roulant, au milieu de son spectacle, couvert de sang de hamster et de chicken Mac Nuggets (on prend les composants qu'on peut !), lorsqu'un type en costard trois pièces le réveille en lui disant s'appeler Trixi et être un archidémon du septième cercle (ce qui est faux et ne veut rien dire mais un démon a bien le droit de se faire mousser un peu !). Bien qu'étant entré par la porte non verrouillée, il lui explique avoir été invoqué et être apparu à sa demande, bien qu'avec du retard en raison d'embouteillage sur le périphérique de la cité des anges déchus. Afin de prouver ses dires, il lui montre un échantillon de ses pouvoirs et lui parle en démoniaque. Trop heureux et encore « stoned », Gildas n'en croit pas ses yeux. Ainsi commence leur fructueuse collaboration.

BUSINESS IS BUSINESS AND THERE'S NO BUSINESS LIKE SEX BUSINESS

Pour Hornet et Trixi, le plan est simple, il ne s'agit pas de pervertir les humains grâce au sexe – car c'est le travail de Marie Jolie – mais de se créer des zombies pour pas cher. En effet, les sympathiques jeunes filles achetées pour une bouchée de pain dans les villages paumés d'Europe de l'Est n'ont aucune attache, aucune famille en France, personne qui viendra les réclamer et mettre la police sur leur piste. Le but de la manœuvre est donc de racheter de gré ou de force les jeunes filles, de les tuer, de les zombifier, puis de les faire travailler pour payer l'organisation et le rachat des suivantes. Un plan brillant en effet, et qui, bizarrement réussit... au moins au début.

La mise de départ est assez faible : moins de 1000 € pour le premier lot de filles en mauvais état, séropo et toxicos, et la zombification se passe comme sur des roulettes. Trixi enseigne à Gildas le



UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !

rituel à utiliser et les voilà à la tête d'un cheptel de sept putes très dociles. Puis d'autres putes se succèdent et le cheptel de morts-vivants en talons-aiguilles grandit.

Les habitudes arrivent mais pas la routine, en raison de la nature même du business et des résistances qu'ils rencontrent de la part des jeunes filles, et surtout de leurs souteneurs. Ils exécutent leur rituel dans une maison désaffectée de Pantin. Gildas monte son site Internet, www.sexybitches.vu, hébergé dans ce paradis numérique qu'est l'archipel du Vanuatu, là où les lois du copyright n'ont pas cours. Ce site tranche avec les autres sites d'escorts en misant sur le crade, les perversions les plus folles et surtout le SM le plus trash. Les putes étant déjà mortes et bien programmées, elle procurent des services absolument uniques et sans préservatifs pour la plus grande joie des petits et des grands. De plus, elles servent habilement lors des inévitables règlements de compte et autres rendez-vous glauques en costumes croisés trois pièces et pompes bicolores entre Gildas, Trixi et leurs concurrents. En quelques mois, les putes des Maréchaux et une bonne partie de celles qu'on trouve sur Internet sont à la solde des deux compères, directement ou via des maquereaux ayant prêté allégeance. L'affaire roule et Gildas est tout en joie. Trixi aime bien aussi, Hornet se dit que son idée était bien bonne et il est d'accord avec Sarkozy et Ernest-Antoine sur les entrepreneurs qui, décidément, font bouger la France et apportent de la richesse. Ah, si tous les Français voulaient bien être riches, les choses iraient bien mieux, tout de même ! Salauds de pauvres !

VIENS PRENDRE LES BONBONS DANS LA POCHE DE MONSIEUR LE CURE !

Les emmerdes démarrent avec le père Gérard Défois, membre influent de la Conférence des Évêques de France – le plus haut niveau hiérarchique humain en France – qui, toujours en quête de nouvelles manières de s'amidonner la soutane, entend parler dans sa boîte à partouze préférée de ces nouvelles putes dociles, crades et sans capote. Étant moderne, il se connecte sur Internet et se branche sur le site www.sexybitches.vu. Son premier rendez-vous se passe extrêmement bien et il devient un client assez assidu. Il en profite pour en parler à ses collègues, et bientôt une sympathique proportion (10%) du haut QG Catholique humain s'encanaille avec les sexybitches.

Gildas et Trixi eux continuent d'acheter des filles de l'Est grâce à leurs maquereaux vassaux et stockent dans différentes planques en Île-de-France les putes trop usées et ne pouvant plus servir en tant qu'objet de plaisir. En général, la mise à la retraite d'une pute donne lieu à une séance de snuff movie payante qui ravit les habitués les plus hardcore. La pute zombi est alors remise en attendant d'être affectée à un démon dans le cadre d'une escouade de morts-vivants. Hornet est heureux, les clients sont heureux, et les démons français sont très contents d'avoir des morts-vivants de qualité qui peuvent en plus aider à passer le temps lors des planques un peu longues ou des inter missions trop chiantes.

Un soir, lors d'une grande séance de snuff au cours de laquelle pas moins de sept putes sont décommissionnées, un des participants s'emporte, et dans sa rage homicide, porte un coup de tournevis au père Fournier, un jeune bedeau bourré de qualités et

accessoirement bras droit du secrétaire général de l'assemblée plénière des évêques de France. Ses quatre collègues présents décident bien évidemment de camoufler l'affaire et emmènent le cadavre au siège de la Conférence des Évêques de France où, en accord avec le secrétaire général, ils montent une mise en scène assez grossière, faisant croire à un suicide. Comme dans tout suicide de membre important du clergé « aware », une enquête est diligentée. Il s'agit d'une procédure on ne peut plus banale, et qui dans 99% des cas n'aboutit à rien. Enfin, ça, ce sont les statistiques et ce qu'espèrent les membres du complot.

SALE AFFAIRE PATRON, SALE AFFAIRE !

Les joueurs sont convoqués par leur chargé de mission qui leur tend d'un air blasé un dossier tout ce qu'il y a de plus officiel et bureaucratique. Il ne cache pas le désintéret qu'il a pour cette affaire qui selon lui n'en est pas une. Il s'agit d'une procédure obligatoire et chiantie, et comme les PJ sont en inter missions, c'est pour eux. Il attend un non résultat pour dans quelques jours, l'enquête devant être, insiste-t-il, de routine. Sa seule remarque consiste à prévenir les PJ de la sensibilité des membres de la Conférence des Évêques de France, qui sont les pontes de la hiérarchie humaine dans notre beau pays.

LE DOSSIER

Il comporte un formulaire des bureaux humains de Notre-Dame décrivant la mort violente de Frédéric Fournier, décédé d'un coup de tournevis dans l'œil dans sa « cellule » de fonction, et l'ordre de mission signé par le contact des PJ. La mort violente donne obligatoirement lieu à une enquête, comme l'explique le formulaire 0412078 dûment rempli par Arad, Ange bureaucrate à Notre-Dame. Rien n'est expliqué dans le dossier, et le seul renseignement est le nom du découvreur du cadavre : Monseigneur Stanislas Lalanne, le secrétaire général de la Conférence des Évêques de France. En clair : le big boss de la hiérarchie humaine catholique. Mais avant d'aller plus loin, une explication sur les méandres de l'Église catholique française s'impose.

ON NE CONNAÎT JAMAIS ASSEZ SON ENNEMI

Bien que vivant dans la nation connue sous le surnom de fille aînée de l'Église, la salvatrice laïcité, obtenue de haute lutte par les républicains du début du 20^e siècle et maintes fois amendée depuis par les grenouilles de bénitier, met à l'abri de l'obscurantisme moyenâgeux la plupart des jeunes de notre beau pays. La contrepartie de cette liberté de pensée est la méconnaissance des rouages de cette organisation réactionnaire et liberticide qu'est l'Église catholique apostolique et romaine. Voici donc un petit rappel :

L'Église est officiellement dirigée par le pape. Il est le maître absolu, est infaillible depuis le 19^e siècle, et tous les croyants, quel que soit leur rang, lui doivent une obéissance absolue. Ses titres sont, pour le fun et pour vous aider à briller dans les salons : Évêque de Rome, prêtre de la basilique Saint Jean, vicaire de Jésus

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

Christ, successeur de Saint Pierre, prince des Apôtres, patriarche occidental, souverain pontife de l'Église Universelle, primat d'Italie, archevêque et métropolitain de la province de Rome, souverain de la cité-État du Vatican et serviteur des serviteurs de Dieu. La classe américaine, quoi !

Sous lui, on trouve les évêques et les archevêques. Il y en a un peu moins de 3000, autant que de diocèses, puisque chaque diocèse est dirigé par un et un seul évêque, qui siège dans une cathédrale. On peut donc résumer cela par l'équation

1 Diocèse = 1 Evêque = 1 Cathédrale.

Contrairement aux idées reçues, les archevêques ne sont pas les supérieurs des évêques mais juste une dénomination exprimant qu'ils sont à la tête d'un diocèse plus important, soit en population, soit pour des raisons historiques. Chaque diocèse est divisé en paroisses, chacune dirigée par un prêtre. Il y a un peu plus de 200 000 paroisses, et donc au moins autant de prêtres. Les moines et autres membres des ordres religieux ne sont pas compris dans cette hiérarchie, car chaque ordre a sa propre hiérarchie et suit ses propres règles. En France, il y a 98 diocèses et donc autant d'évêques et de cathédrales, et 19 835 paroisses mais, en raison de la pénurie de vocations, pas autant de prêtres et ce malgré les importations massives de Polonais ces dernières années. L'équation 1 Paroisse = 1 prêtre = 1 église n'est donc pas vraie en raison de l'exode rural, de la saine baisse de fréquentation des églises et des mouvements de la population française. Néanmoins, c'est à cette équation que l'Église catholique aimerait revenir, ainsi qu'à la prière à l'école, et à l'interdiction des relations sexuelles hors du mariage, de l'avortement et du divorce. Je n'invente rien, c'est dans leur programme. On ne peut pas en attendre plus d'une religion qui a reconnu officiellement que la Terre tournait autour du Soleil en 1978 !

Il est à noter qu'un évêque est à la fois à la tête d'un diocèse ET d'une paroisse en plus de diriger toutes les paroisses de son diocèse. De la même manière, le pape dirige tous les diocèses et toutes les paroisses mais est également prêtre d'une paroisse (celle de la basilique Saint Jean à Rome mais on s'en fout) et évêque d'un diocèse (celui de Rome, ce qui paraît logique) : il cumule donc les mandats comme un député-maire français.

Le titre de cardinal est officiellement honorifique et, s'il est généralement donné à des archevêques, l'est aussi à des membres importants de la hiérarchie, notamment les préfets des congrégations. Ils ne sont pas au dessus des évêques de par leur titre, mais le sont souvent de par leurs fonctions et leur influence au sein de la hiérarchie de l'Église.

Tout ceci est l'organisation connue et officielle de l'Église catholique mais, cher lecteur, ce n'est en fait qu'une façade. La plupart des membres du clergé vivent dans l'ignorance de l'existence du Grand Jeu, et même s'ils sont pour la plupart convaincus que les anges existent, de même que Dieu, ils n'en n'ont jamais eu la preuve ni pour les uns ni pour l'Autre. Le pape, lui, n'a que le pouvoir de faire ce qu'on lui dicte. Ce « on » étant la hiérarchie officieuse, la seule, la vraie, la méconnue, celle qui créa l'Inquisition, pactisa avec les nazis et Mussolini, aida les SS à fuir en Amérique du Sud et dénonça les juifs pendant la Seconde Guerre Mondiale, soutient aujourd'hui les assassins de médecins avorteurs, protège Pinochet, fait citer la Bible à l'Assemblée Nationale lors des débats sur la PACS,

milite contre la contraception et condamne des millions d'Africains à une mort lente en leur interdisant l'usage du préservatif : bref, la bonne vieille Église réactionnaire, celle dont les arcanes du pouvoir s'appellent les congrégations.

Les congrégations sont l'équivalent catholique des ministères des démocraties occidentales. Une congrégation est un ministère basé au Vatican, dirigé par un préfet, souvent un cardinal, et chargé d'un champ d'activité précis. La plus infâme congrégation est celle pour la doctrine de la foi, nouveau nom de l'Inquisition. Sans être exhaustif citons la Congrégation pour la cause des Saints, la Congrégation pour l'Éducation Catholique et la Congrégation pour l'Évangélisation des peuples. Cette dernière est avec l'Inquisition la plus importante branche de la hiérarchie occulte. Les congrégations travaillent en étroite collaboration avec les anges et le Paradis. Tous leurs membres de grade élevé sont « aware » et fiers de l'être. Ils ont une très haute opinion d'eux-mêmes, et même s'ils sont obligés officiellement de faire profil bas et de laisser croire que la hiérarchie officielle est la vraie, ils n'en sont pas moins conscients d'être les chefs, ceux qui ont le pouvoir, qui manipulent et qui dirigent. La proportion d'anges est faible dans leurs rangs à cause des règles du Grand Jeu et du mépris assez souverain que les immortels ont pour les humains. Par contre, les serviteurs et soldats de Dieu sont légion (littéralement pour ces derniers). Les individus que les PJ connaissent au sein de leur hiérarchie – leurs chargés de mission, les grade 2 et 3, leurs archanges etc. – ne font pas partie des congrégations mais collaborent étroitement avec elles. Les congrégations sont à la branche humaine de l'Église ce que les archanges et leurs serviteurs sont à la branche paradisiaque. La présentation de l'Église ne serait pas complète sans les trois tribunaux catholiques, dirigés chacun par un cardinal et destinés à régler les litiges « légaux » de l'Église. Ils sont bien entendu entièrement noyautés par Dominique et ses serviteurs.

Chaque pays catholique possède une chancellerie qui est le siège des représentants des congrégations, en clair l'ambassade du gouvernement du Vatican. C'est à la chancellerie que se trouve le pouvoir pour chaque pays, et en France cette chancellerie a pris le nom très politiquement correct de Conférence des Évêques de France. C'est là qu'est la véritable tête de l'Église catholique française. Pour continuer dans l'exemple de la France, le pouvoir angélique a pour base Notre-Dame, située dans la cathédrale du même nom, et le pouvoir humain a quant à lui pour QG la Conférence des Évêques de France, basée derrière le Sacré-Cœur, au 7 rue Saint Vincent.

TRAVAIL, FAMILLE, PATRIE

Officiellement créée en 1945, elle a pris en fait la suite d'une organisation appelée Conseil de l'Épiscopat Français dissout à la Libération en raison de sa totale collaboration avec la Révolution Nationale Pétainiste. En changeant de nom, elle s'est racheté une virginité et est parvenue miraculeusement à faire oublier qu'à la Libération, sur les 98 évêques français, seuls deux n'ont pas été reconnus coupables de collaboration active par une commission d'enquête. Arguant de la nécessité de l'union sacrée en vue de reconstruire la France, elle a réussi à ne pas se faire condamner et a obtenu l'immunité pour le haut clergé collaborateur. Quelques curés de campagne ont été jetés

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

en pâture aux tribunaux gaullistes afin de calmer les ardeurs des résistants les plus acharnés. Elle a changé une nouvelle fois de nom en 1962 pour devenir Secrétariat Général de l'Épiscopat Français, puis encore une fois en 1969 pour prendre le titre plus sexy et faussement démocratique de Conférence des Évêques de France. Elle est découpée en trois secrétariats, chacun étant le représentant en France d'une alliance de congrégations du Vatican, comme des sortes de super ministères. Les trois secrétariats sont les suivants :

- Le secrétariat pour les questions pastorales, dirigé par le père Bernard Hayet, et qui représente les deux plus grosses congrégations, celle pour la doctrine de la foi et celle pour l'évangélisation des peuples. Ce secrétariat est le plus puissant et le plus réactionnaire. Proche de la droite dure et extrêmement dure, il possède des relais dans beaucoup d'associations, de syndicats et de partis. Il est détesté par le secrétaire général et les deux autres secrétariats en raison de sa manie d'agir seul et sans prévenir personne.

- Le secrétariat pour l'apostolat des laïcs, dirigé par le père Jean-Paul Larvol, et qui représente les congrégations pour l'éducation catholique, pour la cause des Saints, pour le culte divin et les saints sacrements. Ces trois congrégations se disputent le contrôle de ce secrétariat, ce qui nuit à son efficacité. Ce secrétariat s'occupe principalement des nombreuses écoles et universités catholiques mais possède également beaucoup de relais dans la société civile. Plus modéré que le secrétariat pour les questions pastorales, il a plus de succès auprès des jeunes et on lui doit le phénoménale succès de la Catho Pride en France en 1998, les fameuses journées mondiales de la jeunesse.

- Le secrétariat pour les questions administratives, juridiques et financières dirigé par Olivier Lebel et qui représente les congrégations pour le clergé, pour les instituts de vie consacrée et sociétés de vie apostolique, et pour les évêques, constitue l'épine dorsale de la conférence et contrôle les formidables revenus financiers de l'Église catholique française. Ses membres sont plutôt neutres dans les luttes de pouvoir au sein de la conférence mais monnaient très cher en service leur aide et les budgets qu'ils contrôlent. En clair, ils achètent leur tranquillité et un grand nombre de privilèges et de passe-droits auprès des autres secrétariats.

Il existe des services plus petits comme la Direction de la communication, le Bureau d'information religieuse, ainsi que dix Commissions Épiscopales, quatre Comités Épiscopaux, l'Assemblée Plénière, le Conseil Permanent etc. Mais tous ces organes ne sont pas assez importants pour être détaillés ici.

Le secrétaire général est le père Stanislas Lalanne. Il est censé être au dessus des factions et dirigé pour le bien commun, mais dans les faits, il est en permanence sur la corde raide et divise les trois secrétariats afin de garder le pouvoir. Il est officiellement élu par l'Assemblée Plénière de la Conférence des Évêques de France mais cette dernière n'étant qu'un paravent destiné à donner un semblant de « démocratie », il est en fait désigné par le Saint Siège selon des règlements de comptes byzantins. Il est en place

depuis trois ans et compte bien durer le plus longtemps possible. C'est dans ce panier de crabes bénis que les PJs vont donc devoir enquêter.



CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

« DIS PAPA, C'EST QUOI CETTE BOUTEILLE DE LAIT ? »

Les PJ, étant a priori d'une moralité supérieure à l'employé de banque moyen, devraient avoir quelques soucis pour comprendre le langage utilisé sur les sites de boules. Comme tout milieu spécialisé, il possède en effet son propre vocabulaire, assez cryptique il faut bien le dire. Voici donc un petit lexique que le maître de jeu peut utiliser pour donner un ton plus réaliste à ses descriptions de sites, et plus de réalisme à cette saga moderne dans les milieux interlopes de la nuit, comme dirait Ardisson.

A-level : Relation anale

BJ : Blowjob, Fellation

BBBJ : Bareback Blowjob, Fellation nature (sans préservatif)

Caviar et champagne : uro et scato

CIM : Come In Mouth, Éjaculation dans la bouche

COB : Come On Body, Éjaculation sur le corps

COF : Come On Face, Éjaculation sur le visage

OTC : Oral to Completion, Fellation jusqu'à l'orgasme

Covered blowjob : Fellation avec préservatif

DT : Deep throat, Avale le sexe complètement

Doggie style : En levrette

Extraball : Sexe plusieurs fois

Feuille de rose : Anilingus

French kissing : Embrasse avec la langue

GFE : Girl Friend Experience, Entrevue comme avec une copine (plutôt tendre)

Incall : Vous allez voir l'escorte

O Level : Oral sex, Fellation

Outcall : L'escorte vient vous voir

OWO : Oral WithOut, Fellation nature

PSE : Porn Star Experience, Entrevue comme avec une star du porno (plutôt sexe)

Punter : Amateur d'escortes

Straight sex : Relation normale (pénétration)

Swallows semen : Avale le sperme

Toujours dans le même état d'esprit, voici enfin un petit résumé des différences entre les professionnels du sexe.

Péripatéticienne : Appelée plus sobrement pute au sens pas très noble du terme, il s'agit d'une professionnelle travaillent dans la rue. À Paris, les rues Joubert et Saint Denis sont les derniers bastions de ces femmes à l'ancienne, souvent très vieilles. Les tarifs vont de 50 € pour la baise avec une pipe, à 150 € pour une heure de simulation intense avec variations dans les positions. Il existe depuis quelques années des jeunes filles réduites à l'esclavage par des trafiquants de chair humaine. Elles viennent pour la plupart de l'Est, parlent peu ou pas le français, et travaillent clandestinement sur les boulevards des Maréchaux dans des conditions encore pires que celles de leurs collègues moins malchanceuses du centre de Paris. Il existe une proportion non négligeable de jeunes hommes homosexuels et de transsexuels souvent Sud-Américains (les fameux Brésiliens du Bois). Les tarifs sont, bizarrement, moins élevés.

Amazone : la même chose que les péripatéticiennes mais travaillant dans de jolies camionnettes garées le long des allées du bois de Vincennes, entre autres. Les conditions et les prix sont les mêmes.

Escort : les escorts que l'on trouve sur les nombreux sites dédiés à leur recensement et commerce, sont des putes de luxe, recevant chez elles ou se déplaçant (à l'hôtel généralement) et fournissant des prestations plutôt haut de gamme. Il y en a pour tous les goûts et certaines coûtent très chers. Les premiers prix démarrent à 150 € pour une demi heure mais certains prennent jusqu'à 600 € de l'heure. Ils existent des forfaits nuit, 24 h (pas la série !) voire même week-end. Comme beaucoup sont situées en Europe de l'Est comme leurs agences de recrutement, qui travaillent beaucoup par Internet, des packages week-ends à Prague ou Budapest avec avion, hôtel et pute existent. Comptez 3000 € environ. Une paille ! Toujours pour les mêmes raisons géographiques et pour éviter de se faire repérer en tapinant en France, les escorts de l'Est organisent des « tours ». Ceux-ci sont annoncés à l'avance sur leur site, les gens réservent des créneaux horaires, la belle réserve un hôtel et paf, l'abattage de luxe commence. Il est clair que les performances laissent à désirer pour les clients qui arrivent en queue de peloton, mais que ne ferait-on pour sauter une belle slave ? Les prix sont plus abordables qu'avec les Françaises, et surtout, les filles offrent plus de services. Comptez 150 € pour une prestation complète (A-Level, Kiss with tongue, etc.) là où une Française prendrait 300 € pour ces suppléments. Cela reste cher mais comme on dit : « le prix s'oublie, la qualité reste ! ».

Salon de massage : ces salons, à ne pas confondre avec certains instituts de détente et autres esthéticiennes ayant élargi leur champ d'activité, sont souvent tenus par des asiatiques. La proportion d'arnaques est très élevée, beaucoup plus que pour les autres catégories de professionnelles, sans doute parce que les gens qui y vont sont des premiers clients qui n'osent pas aller voir les vraies putes et pensent qu'un massage même à poil et sur la bite, ce n'est pas vraiment une tromperie. Les prix sont prohibitifs et les prestations sont sexuellement décevantes. Certains diront que c'est normal pour un massage, et ils auront sans doute raison, mais il est vrai que 150 € pour 20 minutes de tripotage même avec branlette, cela reste un peu cher.

Petite note légale

En France, les impôts, les tribunaux, et l'URSSAF reconnaissent le statut de prostitué mais depuis les lois de Sarkozy (c'est pas de ma faute, je lui en veux pas particulièrement c'est lui qui fait rien qu'à emmerder le monde), cette activité est devenue de facto interdite. Cette schizophrénie légale permet de faire pression sur les filles, et surtout de plaire aux riverains bien pensants conspuant les jeunes filles qui tapinent dans leurs beaux quartiers sans réfléchir que si elles sont là, c'est que la clientèle y est aussi. En clair, la loi Sarkozy reflète toute l'hypocrisie moralisatrice qui permet aux riches de condamner fermement cette activité immorale tout en en étant client. Le problème de cette loi est que désormais les policiers et les juges ont tous les droits pour faire pression sur les prostituées et peuvent donc les soumettre à tous les chantages possibles. Cette situation, la pire d'Europe avec celle du Danemark, ne contribue pas à la grandeur de la France. Et les arguments hypocrites des décideurs qui prétendent aider par là à lutter contre ce fléau sont totalement irrecevables. Soit on interdit clairement la prostitution, soit on l'encadre, mais on ne peut en aucun cas l'interdire et la taxer. On ne taxe pas une activité interdite. C'est comme si on prélevait une taxe sur chaque barrette de shit vendue dans Paris !

RÉSUMONS NOUS

Voici une chronologie des événements ayant abouti à cette lamentable situation

Il y a 17 mois : Gildas Brunet se fait licencié pour faute lourde.

Il y a 14 mois : Armel Coetlaudon quitte Gildas.

Il y a 7 mois : Gildas se fait fracasser les jambes par Nicolas et Tonino Balardio, deux souteneurs Roumains.

Il y a 5 mois et demi : Gildas « invoque » Trixi.

Il y a 5 mois : ils achètent leurs premières putes et les zombifient.

Il y a 4 mois et demi : ouverture du site www.sexybitches.vu

Il y a 3 mois : première visite du Secrétaire Général de la Conférence des Évêques de France.

Il y a 2 mois, Nicolas et Tonino Balardio se font dévorer vivants par des « amazones » zombis.

Il y a deux jours : Armand Fournier se fait tuer accidentellement par Nico Montane, un homme d'affaires véreux, lors d'une soirée snuff à Pantin. Le père Jean-Paul Larvols, le père Gérard Défois, le père René Wasselynck et Jean-Louis Papin emmènent le corps au

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

« DIS PAPA, C'EST QUOI CETTE BOUTEILLE DE LAIT ? »

Les PJ, étant a priori d'une moralité supérieure à l'employé de banque moyen, devraient avoir quelques soucis pour comprendre le langage utilisé sur les sites de boules. Comme tout milieu spécialisé, il possède en effet son propre vocabulaire, assez cryptique il faut bien le dire. Voici donc un petit lexique que le maître de jeu peut utiliser pour donner un ton plus réaliste à ses descriptions de sites, et plus de réalisme à cette saga moderne dans les milieux interlopes de la nuit, comme dirait Ardisson.

A-level : Relation anale

BJ : Blowjob, Fellation

BBBJ : Bareback Blowjob, Fellation nature (sans préservatif)

Caviar et champagne : uro et scato

CIM : Come In Mouth, Éjaculation dans la bouche

COB : Come On Body, Éjaculation sur le corps

COF : Come On Face, Éjaculation sur le visage

OTC : Oral to Completion, Fellation jusqu'à l'orgasme

Covered blowjob : Fellation avec préservatif

DT : Deep throat, Avale le sexe complètement

Doggie style : En levrette

Extraball : Sexe plusieurs fois

Feuille de rose : Anilingus

French kissing : Embrasse avec la langue

GFE : Girl Friend Experience, Entrevue comme avec une copine (plutôt tendre)

Incall : Vous allez voir l'escorte

O Level : Oral sex, Fellation

Outcall : L'escorte vient vous voir

OWO : Oral WithOut, Fellation nature

PSE : Porn Star Experience, Entrevue comme avec une star du porno (plutôt sexe)

Punter : Amateur d'escortes

Straight sex : Relation normale (pénétration)

Swallows semen : Avale le sperme

Toujours dans le même état d'esprit, voici enfin un petit résumé des différences entre les professionnels du sexe.

Péripatéticienne : Appelée plus sobrement pute au sens pas très noble du terme, il s'agit d'une professionnelle travaillant dans la rue. À Paris, les rues Joubert et Saint Denis sont les derniers bastions de ces femmes à l'ancienne, souvent très vieilles. Les tarifs vont de 50 € pour la baise avec une pipe, à 150 € pour une heure de simulation intense avec variations dans les positions. Il existe depuis quelques années des jeunes filles réduites à l'esclavage par des trafiquants de chair humaine. Elles viennent pour la plupart de l'Est, parlent peu ou pas le français, et travaillent clandestinement sur les boulevards des Maréchaux dans des conditions encore pires que celles de leurs collègues moins malchanceuses du centre de Paris. Il existe une proportion non négligeable de jeunes hommes homosexuels et de transsexuels souvent Sud-Américains (les fameux Brésiliens du Bois). Les tarifs sont, bizarrement, moins élevés.

Amazone : la même chose que les péripatéticiennes mais travaillant dans de jolies camionnettes garées le long des allées du bois de Vincennes, entre autres. Les conditions et les prix sont les mêmes.

Escort : les escorts que l'on trouve sur les nombreux sites dédiés à leur recensement et commerce, sont des putes de luxe, recevant chez elles ou se déplaçant (à l'hôtel généralement) et fournissant des prestations plutôt haut de gamme. Il y en a pour tous les goûts et certaines coûtent très chers. Les premiers prix démarrent à 150 € pour une demi heure mais certains prennent jusqu'à 600 € de l'heure. Ils existent des forfaits nuit, 24 h (pas la série !) voire même week-end. Comme beaucoup sont situées en Europe de l'Est comme leurs agences de recrutement, qui travaillent beaucoup par Internet, des packages week-ends à Prague ou Budapest avec avion, hôtel et pute existent. Comptez 3000 € environ. Une paille ! Toujours pour les mêmes raisons géographiques et pour éviter de se faire repérer en tapinant en France, les escorts de l'Est organisent des « tours ». Ceux-ci sont annoncés à l'avance sur leur site, les gens réservent des créneaux horaires, la belle réserve un hôtel et paf, l'abattage de luxe commence. Il est clair que les performances laissent à désirer pour les clients qui arrivent en queue de peloton, mais que ne ferait-on pour sauter une belle slave ? Les prix sont plus abordables qu'avec les Françaises, et surtout, les filles offrent plus de services. Comptez 150 € pour une prestation complète (A-Level, Kiss with tongue, etc.) là où une Française prendrait 300 € pour ces suppléments. Cela reste cher mais comme on dit : « le prix s'oublie, la qualité reste ! ».

Salon de massage : ces salons, à ne pas confondre avec certains instituts de détente et autres esthéticiennes ayant élargi leur champ d'activité, sont souvent tenus par des asiatiques. La proportion d'arnaques est très élevée, beaucoup plus que pour les autres catégories de professionnelles, sans doute parce que les gens qui y vont sont des premiers clients qui n'osent pas aller voir les vraies putes et pensent qu'un massage même à poil et sur la bite, ce n'est pas vraiment une tromperie. Les prix sont prohibitifs et les prestations sont sexuellement décevantes. Certains diront que c'est normal pour un massage, et ils auront sans doute raison, mais il est vrai que 150 € pour 20 minutes de tripotage même avec branlette, cela reste un peu cher.

Petite note légale

En France, les impôts, les tribunaux, et l'URSSAF reconnaissent le statut de prostitué mais depuis les lois de Sarkozy (c'est pas de ma faute, je lui en veux pas particulièrement c'est lui qui fait rien qu'à emmerder le monde), cette activité est devenue de facto interdite. Cette schizophrénie légale permet de faire pression sur les filles, et surtout de plaire aux riverains bien pensants conspuant les jeunes filles qui tapinent dans leurs beaux quartiers sans réfléchir que si elles sont là, c'est que la clientèle y est aussi. En clair, la loi Sarkozy reflète toute l'hypocrisie moralisatrice qui permet aux riches de condamner fermement cette activité immorale tout en en étant client. Le problème de cette loi est que désormais les policiers et les juges ont tous les droits pour faire pression sur les prostituées et peuvent donc les soumettre à tous les chantages possibles. Cette situation, la pire d'Europe avec celle du Danemark, ne contribue pas à la grandeur de la France. Et les arguments hypocrites des décideurs qui prétendent aider par là à lutter contre ce fléau sont totalement irrecevables. Soit on interdit clairement la prostitution, soit on l'encadre, mais on ne peut en aucun cas l'interdire et la taxer. On ne taxe pas une activité interdite. C'est comme si on prélevait une taxe sur chaque barrette de shit vendue dans Paris !

RÉSUMONS NOUS

Voici une chronologie des événements ayant abouti à cette lamentable situation

Il y a 17 mois : Gildas Brunet se fait licencié pour faute lourde.

Il y a 14 mois : Armel Coetlaudon quitte Gildas.

Il y a 7 mois : Gildas se fait fracasser les jambes par Nicolas et Tonino Balardio, deux souteneurs Roumains.

Il y a 5 mois et demi : Gildas « invoque » Trixi.

Il y a 5 mois : ils achètent leurs premières putes et les zombifient.

Il y a 4 mois et demi : ouverture du site www.sexybitches.vu

Il y a 3 mois : première visite du Secrétaire Général de la Conférence des Évêques de France.

Il y a 2 mois, Nicolas et Tonino Balardio se font dévorer vivants par des « amazones » zombis.

Il y a deux jours : Armand Fournier se fait tuer accidentellement par Nico Montane, un homme d'affaires véreux, lors d'une soirée snuff à Pantin. Le père Jean-Paul Larvolis, le père Gérard Défois, le père René Wasselynck et Jean-Louis Papin emmènent le corps au

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

siège de la Conférence des Évêques de France et simulent un suicide en accord avec le secrétaire général.

Hier dans l'après-midi : « Découverte » du corps d'Armand Fournier dans sa cellule de fonction

Ce matin : ouverture par Arad de l'enquête obligatoire. Le contact des joueurs les convoque et leur confie le dossier.

REVENONS A NOS MOUTONS

Ces rappels liminaires (et espérons-le non fastidieux) étant faits, il est temps de revenir non plus au « background » mais au scénario proprement dit : en clair l'enquête. Voici donc ce qui se trame au CEF (Conférence des Évêques de France pour ceux qui n'ont pas lu lesdits rappels liminaires). Un dessin valant mieux qu'un long discours, voici le long discours, à savoir l'emploi du temps des différents protagonistes :

J-3 à 17 h : Défois reçoit un mail de confirmation de la tenue d'une séance de mise à mort dans la nuit. Il répond en indiquant que quatre de ses camarades en plus de lui sont intéressés et reçoit en retour les coordonnées exactes de la petite fête.

J-3 à 23 h : Fournier, Papin, Défois, Wasselynck et Larvols quittent discrètement le siège de la CEF à Montmartre habillés en civil et prennent une des camionnettes du Secours Catholique dont Défois a les clés. Papin conduit et les amène au lieu de la petite sauterie dans une ancienne usine électrique à Pantin. Là, ils y retrouvent une dizaine de clients de Sexybitches dont Montane, mais également Trixi et bien sûr Gildas.

J-2 à 2 h : Montane, surexcité, glisse sur une flaque de sang mélangé à du sperme et de la merde et tue Fournier d'un coup de tournevis. La fête s'arrête. Trixi calme les esprits et indique aux quatre collègues de Fournier de prendre le corps et de déguerpir. Il prend Montane à part, et, profitant de son désarroi, lui extorque une forte somme d'argent en liquide et en chèques, lui promettant d'étouffer l'affaire.

J-2 à 5 h du matin : les quatre pieds nickelés de retour en voiture discutent de la marche à suivre. Défois propose de tout dire, Wasselynck est étrangement silencieux, Papin ne cesse de répéter « Je suis mon pire cauchemar », et seul Larvols semble garder son calme. Il propose de mettre Lalanne dans la confidence.

J-2 à 5 h 30 : Papin monte le corps de Fournier dans sa cellule en essayant d'être discret. Il croise Christophe Lemaire, un gardien de nuit qui, ne comprenant rien à ce qui se passe, l'aide à porter le corps et l'installe dans son lit. Ne voyant aucune blessure il ne s'inquiète pas et pense que Fournier a fait le mur avec Papin et que celui-ci lui rend service. Pendant ce temps, les trois autres complices rentrent dans leurs cellules plus ou moins discrètement.

J-2 à 6 h : Wasselynck se relève et descend au poste des gardiens de nuit. Il y dérange Lemaire et le somme de lui remettre les bandes vidéo pour des raisons de sécurité. Celui-ci obéit sans poser de question.

J-2 à 9 h : Larvols rentre dans le bureau de Lalanne et lui explique la situation. Il le met devant le fait accompli et lui explique que son bras droit allait dans des soirées snuff et que son cadavre est dans sa cellule. Lalanne, très calme, l'assure de son soutien et de sa compréhension. Il propose de maquiller tout cela en suicide et d'enterrer l'affaire.

J-2 à 11 h : réunion dans le bureau de Lalanne avec Larvols, Wasselynck, Défois et Papin. Lalanne explique son plan pour camoufler le scandale et éviter les problèmes. Tout le monde approuve, surtout Papin, qui dit qu'il « va faire une guerre comme on n'en a jamais vu ».

J-2 à 12h : Papin, aidé de Wasselynck, met en scène un suicide avec un tournevis qui n'est malheureusement pas de la bonne taille. Plusieurs personnes les voient entrer et sortir de la cellule. Ils font semblant de dire au revoir à Fournier en sortant de la pièce.

J-2 à 15h : Lalanne envoie sa secrétaire, Isabelle Lemaire, la sœur du gardien de nuit, chercher Fournier qui n'est pas paru de toute la journée. Celle-ci s'exécute et découvre le corps. Elle hurle et appelle au secours. Lalanne interdit que l'on appelle les secours et demande à Papin d'ausculter le corps, prétendant que sa formation de secouriste suffit.

J-2 à 17h : une entreprise de pompes funèbres liée au clergé catholique « Les Pompes Funèbres Saint Jean » vient chercher le corps et l'emmène dans leur morgue. Un médecin constate le décès de Fournier.

J-1 à 15h : rongé par la culpabilité, Défois fait remplir par sa secrétaire un dossier de suicide de serviteur de Dieu et l'envoie à un ange de ses amis à Notre-Dame. Il le fait signer par sa secrétaire, Patricia Besset-Vazin. L'ange en question, Arad, ouvre l'enquête de routine dont les joueurs héritent.

L'ENQUÊTE

Il n'existe aucune chronologie pour le scénario car tout dépend entièrement des joueurs. Ils ont toutes les cartes en main et seules leurs actions ou inactions vont faire éventuellement bouger les choses. Vous trouverez donc ci-dessous toutes les informations qu'ils pourront glaner, sans ordre autre qu'une certaine logique. À des fins de synthèse les éléments sont classés par sources qu'elles soient matérielles ou humaines et peuvent par conséquent être en plusieurs exemplaires.

LA CELLULE DE FOURNIER

Studio austère mais très confortable comme toutes les « cellules » de la CEF, il comporte une salle à manger/chambre, une salle de bains/WC et une cuisine. Aménagé comme la plupart des cellules sous les toits des magnifiques bâtiments occupés par la CEF, il ne manque ni de confort ni de charme. Le corps a bien évidemment été emmené par les pompes funèbres et se trouve dans leur chambre froide. Il était assis à son bureau lorsqu'il a été découvert par Isabelle Lemaire. La cellule n'a pas du tout été touchée, ni par les comploteurs, ni par quiconque depuis. On y trouve donc une bibliothèque remplie de centaines de livres théologiques, des dizaines de dossiers sur la vie de l'Église, de la CEF et des innombrables sujets constituant le quotidien de l'assistant du secrétaire général de la véritable hiérarchie catholique en France. Bref, des milliers et des milliers de fausses pistes. Comme ils sont anges et en mission officielle, ils auront accès à tout. Stanislas Lalanne ne veut surtout pas éveiller les soupçons sur les quelques affaires louches ou confidentielles de la CEF et préfère jouer franc-jeu pour que les joueurs partent le plus vite possible. Même l'ordinateur portable

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

est laissé à la disposition des joueurs. Fournier étant relativement jeune (35 ans) et plutôt à l'aise avec les nouvelles technologies, il faisait un usage assez intense de son PC. C'est avec cette machine qu'il surfait sur les sites de boules en général et sur sexybitches.vu en particulier. Néanmoins, n'étant pas complètement stupide et surtout connaissant l'informatique, il a installé un programme qui supprime tous les liens vers les sites sur lesquels il surfe et détruit toute trace de surf dans son ordinateur. Un jet d'Informatique moyen permet de s'en rendre compte et un jet difficile donne l'idée d'aller regarder sur le Firewall du FAI de la CEF, KTOSI, une entreprise contrôlée par des membres proches de la CEF afin d'éviter tout problème de confidentialité. Une fouille très pointue du studio ne permet pas de découvrir quoi que ce soit de bizarre car Fournier était plutôt du genre paranoïaque avec ses perversions. Bien entendu le tournevis est là, bien en évidence et n'a été touché par personne. Un jet de Savoir d'espion, d'Enquête ou de Perception Très Difficile, permet de voir qu'il ne porte que les empreintes digitales de Fournier mais que celles-ci ne sont (jet de Perception) pas normalement placées. En clair, ça pue l'instrument placé dans les mains d'un mort pour y mettre des empreintes. Un jet de Médecine révèle que les taches de sang présentes sur la table et le tapis sont extrêmement peu abondantes et incompatibles avec une mort par arme blanche, même un tournevis. Le sang présent sur la partie métallique est séché depuis longtemps mais ne recouvre le métal que de manière inégale, comme s'il avait été badigeonné avec du sang presque sec et non enfoncé dans une plaie vive. Seul un jet de Médecine très difficile permet de voir ce détail. Enfin, cerise sur le gâteau, un jet de Médecine très difficile indique l'heure et la date du décès qui est incompatible avec la visite que Papin et Wasselynck ont effectuée auprès du mort.

LE DOCTEUR GILLES BIGUET

Bon catholique, éminent Mandarin du CHU de la Pitié Salpêtrière, le docteur Biguet est un notable scientifique et religieux. Gynécologue de renom, il est surtout connu pour ses accointances très fortes avec les groupements intégristes anti-avortement. Il en tire une notoriété qui flatte son ego surdimensionné et, espère-t-il, lui assure une place au Paradis. Il a signé le certificat de décès envoyé par les Pompes Funèbres Saint Jean, sans même se rendre sur les lieux pour valider légalement le décès. Cela lui a été proposé par le directeur de l'entreprise, Eric Blanloeil, afin de lui faire gagner du temps. Ayant entièrement confiance dans cet ami de paroisse, il a sauté sur l'occasion de rendre service à peu de frais et n'y trouve rien à dire. Confronté à des gens envoyés par la CEF ou habilités d'une quelconque manière par l'Église catholique, il répondra du mieux possible, noyant tout de même son discours lénifiant et pompeux d'un jargon hellinico-latinisant du plus mauvais effet.

KTOSI

Sous ce sigle barbare se cache une minuscule SSII de douze personnes appartenant à une holding contrôlée par la CEF, et dont 90% de l'activité est de fournir du matériel et des services de téléphonie et de bureautique au clergé catholique francilien et à ses nombreuses branches, associations, sociétés-écran, etc. Les

employés, tous bons catholiques, sont très fiers de travailler pour le clergé, et ce d'autant plus qu'ils ont accès à tous les secrets de cette institution et que celle-ci leur fait confiance. Le PDG fondateur, Luc Favier de Coulomb, la cinquantaine sportive mais classe, est très fier de sa petite entreprise qui l'occupe, lui permet de faire baisser son ISF et le rapproche des pontes du clergé, donc de Dieu, donc du Paradis. Il est parfaitement conscient de la confidentialité des informations auxquelles il a accès et ne les donne que sur demande de la justice, ou avec l'autorisation de Lalanne. Des joueurs débrouillards peuvent également lui faire peur et jouer sur sa foi en se faisant passer pour des envoyés du Vatican, voire d'au-dessus. S'il est intelligemment impressionné, il donne accès aux équipements informatiques de la CEF qu'il infogère. En dernier recours il est toujours possible de pirater le firewall et le proxy mis à la disposition de la CEF et ce d'autant plus qu'ils sont, fort logiquement, dans les locaux de la CEF et que l'on peut donc s'y connecter physiquement. Un jet d'Informatique très difficile permet de craquer les « logs ».

LES « LOGS » DU PROXY ET DU FIREWALL

Leur étude prend quelques heures en raison de la somme d'informations qui pourtant ne remonte qu'à trois mois. On y trouve les éléments suivants :

80% des ordinateurs connectés de la CEF surfent de manière épisodique sur des sites de boules. 20% des machines surfent sur des sites hard (scato, zoophiles, pédophiles, UMP...) dont, entre autres, sexybitches.vu. La liste est par nom de PC mais il est très facile d'en déduire les noms des propriétaires de machines en question pour peu que l'on réfléchisse et que l'on ait l'annuaire de la CEF sous les yeux. Enfin, sur les 20% de hardeurs, la moitié, donc 10% du total pour ceux qui suivent (tous les pourcentages étant approximatifs), ont une adresse webmail sur sexybitches.vu. Les mots de passe étant cryptés, ils sont absents des logs mais ils sont « crackables ». Il faut du temps et beaucoup d'efforts mais c'est faisable. Un jet d'Informatique et une dizaine d'heures viennent à bout d'un seul mot de passe. Parmi les 10% d'adeptes de sexybitches.vu, il y a bien sûr tous les membres du complot, à l'exception de Lalanne. Ces logs sont une bombe, mais fort heureusement, ne sont absolument pas reconnus comme valables par qui que ce soit au sein de la CEF, sauf Hayet. Les membres de la CEF sont trop ignorants de l'informatique pour comprendre qu'il s'agit d'une preuve et déclarent tous être non seulement innocents mais victimes d'une machination. D'ailleurs, qui peut savoir qui se connecte sur les machines et puis qu'est-ce que c'est que cette suite de messages en anglais très moches avec des mots incompréhensibles, cela ne saurait être une preuve, mon fils, allons, allons. Néanmoins, avec ces logs, les joueurs ont malgré tout des preuves, surtout s'ils les montrent à Hayet ou à des anges de Dominique, et surtout, ils ont des moyens de pression sur 10% de la population, y compris les comploteurs. Enfin s'ils ont cracké une boîte aux lettres webmail d'un des utilisateurs de sexybitches.vu, ils ont les détails à la fois des prestations standards (hyper trash) mais également des soirées de « décommissionnement » (voir aide de jeu). Et il n'est pas difficile de voir que la veille de la mort de Fournier, celui-ci était en train de s'inscrire à une de ces super soirées.

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

LA BOÎTE AUX LETTRES DE FOURNIER

Il est impossible de faire le détail des courriels échangés dans cette boîte et encore moins de toutes les boîtes aux lettres présentes sur le site. Les joueurs devraient a priori essayer de cracker celle du mort, c'est pourquoi certains extraits substantifs sont donnés en aide de jeu. Néanmoins, quelques grandes règles peuvent être tirées de la lecture d'une ou de plusieurs de ces boîtes aux lettres :

- Les plus vieilles ont quatre mois et celle de Larvols est la plus ancienne au sein de la CEF.
- Tous les utilisateurs ont des pseudos, mais avec les logs, il est facile de voir qui est qui. On a donc Judas (Gérard Défois), Rambo (Papin), Roberto Malone (Wasselynck), Satan M'habite (Fournier) et Gros Dégueulasse (Larvols). Ceux des autres membres de la CEF sont laissés à l'imagination du MJ. Il y en a huit de plus puisqu'il y a environ cent vingt personnes vivant et travaillant au siège de la CEF.
- Elles servent à confirmer les prestations et les rendez-vous avec des putes SM, et à s'échanger des commentaires entre utilisateurs.
- Le webmaster s'appelle Satan, il répond aux questions des utilisateurs et envoie la « mailing list » qui annonce les nouvelles putes et les soirées spéciales.
- Un jet de Science (Psychologie) permet de déterminer que deux personnes sensiblement différentes utilisent le pseudo Satan. L'une est calme, raisonnée, totalement amoral, cynique et très professionnelle. Elle est l'auteur de 90% des messages. L'autre est impulsive, écrit vite et mal avec beaucoup de fautes, et paraît souffrir de problèmes psychologiques assez graves (paranoïa et syndrome de persécution). Elle est surtout auteur des réponses aux questions des utilisateurs.

LES MESSAGES INTÉRESSANTS DE LA BOÎTE DE FOURNIER

Message 1

De Judas à Rambo, Satan M'habite, Gros Dégueulasse, Roberto Malone

Sujet : Transfert de « Super soirée SM »

J-3 à 17h15

Satan organise ce soir une super soirée avec pas moins de sept sujets !!! Etes-vous intéressés ? Si oui, prière de répondre vite.

Roberto, je passerai te voir pour la réponse, ce sera plus simple.

Message 2

De Satan à <Destinataires Inconnus>

Sujet Super soirée SM

J-3 à 16h30

Amis du mauvais goût, j'ai la joie de vous inviter une fois de plus à une soirée pour initiés au cours de laquelle pas moins de sept superbes créatures perverses seront sacrifiées sur l'autel de votre plaisir.

Les places sont chères, alors réservez dès maintenant !

LE CORPS DE FOURNIER

D'une belle prestance pour ses 35 ans, le corps de Fournier présente quelques bizarreries. D'abord, le coup de tournevis dans le crâne a été porté sous l'oreille droite de bas en haut, atteignant le cerveau. Même s'il est techniquement possible à un être humain de s'infliger pareille blessure, c'est du jamais vu. De plus, le tournevis

qui a causé la blessure n'était pas de la même taille que celui placé par les comptoteurs. Enfin, un certain nombre d'empreintes de dents (féminines avec un jet de Médecine réussi) assez profondes sur les cuisses et les fesses choquent sur le corps d'un prêtre. De plus, une analyse toxicologique permet de déterminer qu'il était atteint de blennorragie (la chitrouille quoi) et qu'il était séropositif.

LES POMPES FUNEBRES SAINT JEAN

Eric Blanloeil, la soixantaine proprette, a la tête de l'emploi. Perpétuellement triste, il affiche l'air douloureusement compatissant des authentiques charognards. Il a compris que quelque chose ne tournait pas rond lorsqu'il est venu chercher le corps à la demande express du père Lalanne, à qui il voue une admiration sans bornes. Très bien introduit dans les milieux de la CEF, il n'est malgré tout pas « aware », même si sa société appartient à une holding dépendant directement de la CEF. Son œil d'expert a tout de suite repéré que le sang n'était pas présent en assez grande quantité et que le tournevis était bien trop petit pour être la cause de la mort. Il en a conclu que Fournier s'était bien suicidé, et que comme cela constitue déjà un scandale énorme pour un pont de la CEF (le suicide est après tout un péché mortel) il y a camouflage, mais juste dans le but d'arranger la vérité et de ne pas mouiller la CEF. Il refuse catégoriquement d'admettre que quoi que ce soit de louche a eu lieu, y compris en ce qui concerne l'absence du médecin chargé de valider le décès. Il prétend que ce genre d'arrangement se fait régulièrement, ce en quoi il n'a tristement pas tort. Il essaie d'ailleurs de faire enterrer le cadavre le plus vite possible afin de masquer toute trace bizarre.

LES BANDES VIDÉO

Les joueurs auront sans doute remarqué les caméras vidéo présentes à l'extérieur du bâtiment ainsi qu'à toutes ses issues. Elles enregistrent en permanence les allées et venues, même si officiellement, elles ont été installées pour éviter les tags anti-catholiques, voire les agressions. Si les PJ demandent à voir les bandes, ils sont orientés vers Christophe Lemaire. Celui-ci explique tout à fait benoîtement les avoir remises à Wasselynck, sans bien sûr les avoir visionnées. Wasselynck, lui, affirme les avoir prises justement en raison du suicide. Si on le confronte au fait que le suicide n'a été découvert que plus tard, et que par conséquent il n'avait aucune raison de demander les bandes a priori, il change son fusil d'épaule et parle de divine providence. Si on lui demande de rendre les bandes, il acquiesce et propose au demandeur de l'accompagner pour les chercher dans sa cellule. Arrivé dans sa cellule, il prend un air surpris en affirmant qu'elles ont été volées. C'est évidemment faux puisqu'elles sont dans son bréviaire creusé, comme dans les films d'espionnage. Si les PJ arrivent à mettre la main dessus, ils peuvent en les visionnant découvrir que Papin est entré en portant Fournier et que les trois autres sont entrés discrètement ensemble en essayant de ne pas faire de bruit.

LES EMPLOIS DU TEMPS

Il est assez simple, en interrogrant de manière relativement systématique la plupart des pensionnaires, de déterminer que Wasselynck,

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

Papin, Larvols et Défois sont entrés tôt le jour du suicide dans leurs cellules, aux alentours de 6h. L'insonorisation du bâtiment étant de piètre qualité, leurs voisins qui se lèvent souvent tôt pour prier matines ont tous entendu les quatre hommes se coucher à l'aube.

LES TÉMOIGNAGES

Les interrogatoires sont un des meilleurs moyens de comprendre ce qui a bien pu se passer et comment Fournier est mort. Chacun des protagonistes importants susceptibles d'être interrogés est décrit ci-dessous, avec pour chacun des indications sur ses réactions probables selon l'angle d'approche des PJ. Bien entendu, ces indications ne sont là que pour aider et doivent s'adapter aux circonstances exactes ainsi qu'aux pouvoirs utilisés, aux jets réussis et surtout à la manière de jouer des joueurs. Récompensez autant que possible les joueurs posant des pièges subtils en amenant les PNJ à dévoiler des informations qu'ils ne sont pas censés avoir.

Les réactions standard de chaque PNJ ont été classées suivant le même schéma, correspondant aux différents types d'approche susceptibles d'être utilisées par les joueurs. Elles ne sont pas exhaustives mais permettent de savoir rapidement comment interpréter un PNJ en fonction de ce que font et disent les joueurs.

Approche décontractée : les PJ présentent l'interrogatoire comme une formalité et ne montrent pas de suspicion particulière.

Approche officielle un peu dure : les PJ se la jouent Lavardin, laissant clairement entendre que la vérité doit être faite et que nul n'est totalement innocent.

Accusation voilée avec proposition de discussion : les PJ savent quelque chose, en ont peut-être la preuve, le font savoir ou comprendre mais proposent un arrangement.

Accusation claire avec ouverture : les PJ attaquent frontalement, sortent le matos, les preuves et la vierge de fer, mais laissent une échappatoire, ne serait-ce que pour que l'accusé puisse dénoncer ses petits camarades.

Accusation sans preuve : l'interrogatoire dérape sur une accusation plus ou moins grave mais non étayée par des preuves irréfutables.

Accusation avec preuves : l'interrogatoire vire au procès anticipé et les preuves irréfutables, ou supputées telles, sont présentées à l'accusé.

Comme vous pouvez le constater, elles sont classées par ordre plus ou moins croissant de gravité.

Père Stanislas Lalanne

71 ans, 161 cm, 72 kilos, chauve aux yeux bleus avec des lunettes
Serviteur de Dieu de Didier
Secrétaire général de la Conférence des Évêques de France

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	2	3+	1	3

TALENTS

Baratin 2, Discussion 3, Aisance sociale 3, Culture générale 2 (politique de la CEF 4), Savoir occulte 1 (hiérarchie angélique 3), Latin 2

POUVOIRS

Aura de Pacification 1

COMBAT

6 PP, 4 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

« Ne me demandez pas ce que l'Église peut faire pour vous, demandez-vous plutôt ce que vous pouvez faire pour l'Église. Notre Seigneur vous attend, vous entend et vous aime. »

Jésuite jusqu'au bout de la soutane, le père Stanislas Lalanne doit à sa discrétion absolue de n'être pas encore cardinal. Homme le plus puissant de l'Église catholique en France, il aime le pouvoir pour le pouvoir lui-même mais est bien trop intelligent pour en abuser. Il n'a ni ami ni ennemi, seulement des intérêts, et aimerait que tous ses subordonnés suivent cette morale aussi peu catholique que douteuse. Fondamentalement hypocrite, calculateur et faux, il parle toujours de manière très cryptique, ne répondant que très rarement aux questions, ou alors par d'autres questions. Il cultive une apparence de vieux sage humble et modeste alors qu'il est un monstre froid et machiavélique. Dès que les quatre pieds nickelés sont venus le voir avec le cadavre de son bras droit, il a cherché le moyen de camoufler l'affaire, mais aussi d'en tirer parti. Le fait que son bras droit soit mêlé à tout cela le gêne, mais il voit tout cela comme une bonne occasion, quoique risquée, d'utiliser son cerveau et son sens inné du mensonge et de la manipulation. Il nie jusqu'au bout avoir été mis au courant. Il est prêt à tout pour sauver sa peau, et peut paradoxalement se révéler le meilleur allié des joueurs si ceux-ci le convainquent qu'ils travaillent dans le même sens.

Approche décontractée : hypocrite, faussement coopératif, imbu de son rang.

Approche officielle un peu dure : faussement choqué, laisse entendre que l'on n'a pas à le traiter de la sorte et qu'il n'est pas n'importe qui.

Accusation voilée avec proposition de discussion : tout à fait réceptif. Il ne reconnaît jamais explicitement avoir fait quoi que ce soit : au pire avoue-t-il des négligences par bonté d'âme. Il est prêt à tous les compromis pour ne pas être mouillé personnellement.

Accusation claire avec ouverture : garde son calme mais exprime clairement à la fois sa déception mais surtout les conséquences extrêmement néfastes que cette attitude aura pour les joueurs. Profère des menaces floues mais répétées et insistantes. Ne se braque pas mais demande aux joueurs où se situe leur intérêt. Cherche à jouer sur leur sentiment bureaucratique et leur carrière, ainsi que l'intérêt supérieur de l'Église et de la CEF.

Accusation ferme sans preuve : ne se braque pas, sourit parfois et laisse clairement entendre aux joueurs qu'ils sont dans une situation extrêmement pénible. Ne donne pas plus de précisions sur les conséquences qu'ils vont subir mais leur répète avec insistance s'ils maintiennent cette attitude suicidaire.

Accusation ferme avec preuves : propose un accord à l'amiable sans rien reconnaître d'une éventuelle culpabilité. Commence clairement mais subtilement à négocier leur silence contre des PA, des services etc.

Père Bernard Hayet

68 ans, 175 cm, 68 kilos, cheveux blancs, yeux verts
Serviteur de Dieu de Dominique
Secrétaire pour les questions pastorales

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2	3	2	3+

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

TALENTS

Baratin 1, Discussion 2, Enquête 3, Fouille 2, Aisance sociale 2, Intimidation 4, Savoir occulte 1 (hiérarchie angélique 2), Culture générale 2 (politique de la CEF 2), Latin 1

POUVOIRS

Détection du Mal 1+

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Comme disait Saint Pie V : celui qui connaît la vérité mais ne l'a dit n'est qu'un misérable lâche et non un chrétien ! »

Homme élané ayant conservé le physique avantageux qui lui valut tant de succès aux séminaires, Bernard Hayet est un narcissique complet, ayant un besoin pathologique de plaire. Théocrate convaincu, il vilipende la Gueuse à tout propos, pensant que l'extrémisme de ses opinions lui gardera sa place à la tête de son secrétariat. Comme Le Pen, il ne doit son poste qu'à sa faculté de rassembler les différentes chapelles fascistes et réactionnaires du CEF. Tous les fans de l'Opus Dei, de Franco, de Mussolini et de Jean-Paul II lui vouent une admiration sans bornes, ce qui le met à la fois à l'abri d'une destitution de son poste mais lui interdit également toute possibilité de progression. Amer car se sachant bloqué dans sa carrière, il retourne son aigreur contre ses subordonnés et surtout contre ses collègues des autres secrétariats. Ses coups de gueule sont légendaires au CEF, et son arrivée dans les bureaux le matin fait baisser l'atmosphère de quelques degrés. Il n'est bizarrement pas au courant des activités sexuelles des membres déviants du CEF, car le responsable de l'inquisition du CEF, le père René Wasselynck, en est un des ardents membres et lui cache bien évidemment toutes ces activités. Il pressent bien que la mort d'Armand Fournier est un règlement de comptes ou au moins un truc pas catholique et il espère bien utiliser cela contre le

secrétaire général. Il pense qu'avec de la chance et de la sagacité, il pourra enfin devenir calife à la place du calife. Et une fois secrétaire général, il n'y a qu'un pas jusqu'au cardinalat, et du cardinalat à la papauté, un autre pas. Bref, il veut utiliser ce qu'il suppose être un scandale pour se faire nommer chef.

Approche décontractée : les prend de haut en déclarant qu'un enquêteur n'a pas à être sympathique. Les envoie péter en mettant en question leur professionnalisme.

Approche officielle un peu dure : trouve cette démarche adaptée et conseille aux PJ d'être fermes avec tout le monde selon le principe du « no one is innocent ».

Accusation voilée avec proposition de discussion : n'étant coupable de rien, il ne peut que rire de ce genre de choses sauf si les joueurs lui laissent entendre que l'attitude de Wasselynck, son subordonné, rejaillira sur lui. Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il se montre prêt à négocier quelque chose. Sinon, il rit de bon cœur et les menace des pires représailles pour ces accusations forcément fausses. Accusation claire avec ouverture : s'il est accusé (forcément à tort), il menace des foudres de l'inquisition, sinon il met tous ses moyens à la disposition des joueurs pour châtier les coupables. Il accable surtout Lalanne s'il apprend qu'il est coupable, et refuse de négocier quoi que ce soit pour lui, sauf si ce dernier démissionne et lui donne sa place.

Accusation ferme sans preuve : les preuves sont inutiles pour l'Inquisition. Pour lui, seuls les aveux comptent. Il met ses moyens de torture à disposition des PJ s'ils veulent cuisiner quelqu'un. S'il est accusé, il se montre impitoyable, n'hésitant pas à faire venir une équipe d'anges de Dominique chargés d'enquêter sur les joueurs pour « outrage à Inquisiteur ».

Accusation ferme avec preuves : il a une érection et annonce l'hallali ! Les joueurs ont un allié de poids mais auront du mal à négocier avec les accusés.



CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

Père Jean-Paul Larvols

77 ans, 157 cm, 63 kilos, chauve aux yeux bleus avec lunettes
 Serviteur de Dieu d'Ange
 Secrétaire pour l'apostolat des laïcs

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	3	3+	2	1

TALENTS

Baratin 4, Discussion 2, Aisance sociale 2, Intimidation 6, Savoir occulte 2 (hiérarchie angélique 3), Culture générale 2 (politique de la CEF 3), Latin 2

POUVOIRS

Assaut Spirituel 1

COMBAT

4 PP, 5 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

« La Bible de Jérusalem que je vous ai empruntée ? Je ne dis pas que vous couchez avec le séminariste Benoît, je ne dis pas que vous ne couchez pas avec lui, mais si vous couchiez dans votre lit, vous auriez trouvé votre Bible : c'est là que je l'ai mise. »

Jean-Paul Larvols est une honnête ordure. Il trouve dans la justesse de sa foi les excuses pour arriver à ses fins quels que soient les moyens. Manipulateur, hypocrite, lâche, opportuniste, velléitaire et fourbe, il utilise le chantage et la division pour maintenir son pouvoir. Ayant une sexualité assez protéiforme, il était l'amant d'Armand Fournier. Très embêté par le scandale de la mort de son ancien amant, il n'en laisse rien paraître de peur de prêter le flanc à ses nombreux détracteurs.

Approche décontractée : se montre affable, courtois, choqué par la mort de celui dont il se sentait très proche. Pleure même et déclare prier pour le salut de son âme.

Approche officielle un peu dure : se plie avec flagornerie et bassesse au jeu du maître et de l'esclave. Accepte toutes les humiliations, entre totalement dans le jeu des joueurs.

Accusation voilée avec proposition de discussion : essaie de savoir ce que savent les joueurs et d'agir en conséquence. Laisse clairement entendre que toute vérité n'est pas bonne à dire et que le suicide d'un prêtre aussi important ne saurait être ébruité auprès des profanes. En fonction de ce que les joueurs semblent savoir, il propose de révéler quelques informations sur le meurtre. Il ne donne que des bribes.

Accusation claire avec ouverture : même chose que ci-dessus, avec le même ton.

Accusation ferme sans preuve : même chose que ci-dessus mais en mode un peu plus paniqué. Il veut sauver sa peau et marche sur des œufs pour faire tomber les autres. Il est prêt à plaider coupable à l'américaine s'il pense pouvoir bénéficier de l'indulgence des joueurs.

Accusation ferme avec preuves : extrêmement tendu mais essayant de ne pas le montrer, il est prêt à tout dire en échange de l'assurance de son immunité et d'une certaine indulgence. Il laisse tomber des informations très importantes pour appâter les joueurs.

Olivier Lebel

49 ans, 181 cm, 88 kilos, châtains aux yeux marrons
 Serviteur de Dieu au service de Marc
 Secrétaire pour les questions administratives, juridiques et financières

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	2+	3	1

TALENTS

Culture générale 2 (économie 4), Informatique 2, Latin 1, Discussion 4, Connaissance occulte 0 (hiérarchie angélique 1)

POUVOIRS

Augmentation de Présence 1

COMBAT

3 PP, 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Bien évidemment, nous serions enchantés de pouvoir soutenir ce programme de conférence dans les camps scouts sur les dangers du préservatif, mais avec quel argent ? L'Église est pauvre. »

Laique assumé dans un milieu à 90% religieux, Olivier Lebel est clairement à part. Pas politique pour deux sous, calme, réservé, consciencieux, désireux d'aider l'Église et tous ses serviteurs, il conserve une neutralité bienveillante tout en étant conscient des conspirations byzantines de la CEF. Contrôlant le nerf de la guerre, il est courtisé par tous et se fait un point d'honneur à être le plus objectif et le plus honnête possible. Il n'est évidemment pas à l'abri des manipulations, pression et autres chantages, mais il y répond par une sorte d'indifférence faussement naïve.

Approche décontractée : reste professionnel avec cette pointe de respect qu'un simple humain se doit d'avoir envers des immortels.

Approche officielle un peu dure : habitué aux humiliations, il baisse la tête mais les joueurs n'en sortent pas grandis à ses yeux.

Accusation voilée avec proposition de discussion : ne connaissant rien, n'ayant rien à se reprocher et ne voulant pas se mêler de tout cela, il feint de ne pas comprendre les avances des joueurs.

Accusation claire avec ouverture : connaissant le manque de discernement de l'Église, il sait pertinemment que l'innocence n'est pas suffisante pour s'en sortir. Il est donc paradoxalement très tendu, plus tendu que la plupart des coupables, et cherche avant tout à démontrer sa méconnaissance totale du problème. Explique avec conviction qu'il est prêt à tout pour aider les joueurs et être innocenté, y compris s'accuser dans un premier temps.

Accusation ferme sans preuve : devient blême, perd son sang-froid et panique. Il sait sauver son poste dans les batailles bureaucratiques mais perd complètement pied face à ce qui est pour lui la damnation éternelle. Il craque et est prêt à faire n'importe quel témoignage pourvu qu'on ne le condamne pas trop.

Accusation ferme avec preuves : impossible puisqu'il est innocent.

Père Gérard Défois

48 ans, 168 cm, 97 kilos, chauve aux yeux marrons
 Serviteur de Dieu de Guy
 Conseiller pour Caritas auprès du secrétaire pour l'apostolat des laïcs

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	1	2	1+	1	1

TALENTS

Aisance sociale 1, Culture générale 2, Médecine 2, Savoir occulte 1 (hiérarchie angélique 2), Films de cul européens des années 70 et 80 4, Latin 1

POUVOIRS

Bénédiction « guérison des maladies » 2

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

COMBAT

2 PP, 3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Notre mission est d'aider les pauvres mais pas n'importe quels pauvres : nos frères chrétiens car une certaine discrimination est nécessaire, le Seigneur ne pouvant aider ceux qui le méprisent. »

Gérard Défois souffre. Il est serviteur de Dieu depuis son entrée au séminaire et c'est à la même époque qu'il s'est rendu compte que jamais il ne pourrait vivre sans sexe. Honnêtement croyant, sincèrement pratiquant, sa foi ne lui permet pas de contenir sa libido plus développée que la moyenne nationale. S'il avait eu la chance de naître chez les orthodoxes, il aurait pu se marier et exercer son sacerdoce tout à fait correctement. Au lieu de cela, il est tombé dans la branche la plus rétrograde de la chrétienté, et l'interdiction totale d'activité sexuelle l'a mené lentement mais sûrement sur la voie du péché et de la damnation. Il a bien essayé de pallier ses manques avec l'onanisme, devenant par là même une des sommités dans le monde très introduit des films de cul européens, mais la frustration l'a emporté et les premiers passages à l'acte ont eu lieu dans des sex-shops, puis auprès de professionnelles. Il est depuis devenu un accro du sexe sous ses formes les plus étranges voire les plus perverses, sa culpabilité lui faisant à chaque fois franchir de nouvelles limites dans l'horreur et l'étrange. Sa rencontre avec Sexybitches a été le couronnement d'une longue descente dans l'enfer du cul. Ne voulant pas sombrer seul il a entraîné avec une perversité malsaine des collègues dans ses virées nocturnes. Le sadisme le plus trash est la seule chose qui le fasse encore triper et les séances de décommissionnement des putes zombis (dont il ignore la vraie nature même si ses connaissances en médecine le font douter de leur état naturel) sont le point d'orgue de sa vie. Entre deux séances, il se morfond, en état quasi dépressif qui colle bien avec les populations avec lesquelles il doit travailler, puisqu'il est en charge du Secours Catholique. Il a été très choqué par la mort d'Armand Fournier et il est totalement paniqué par l'éventualité du scandale mais espère plus ou moins inconsciemment être découvert afin que le cauchemar prenne fin et qu'il soit puni et châtié.

Approche décontractée : il est très disponible, propose son aide aux joueurs, veut les aider et répète à l'envi qu'il faut que la vérité éclate.

Approche officielle un peu dure : se soumet complètement et commence à expliquer que tout le monde est coupable. Prend des airs de prédicateur de fin du monde.

Accusation voilée avec proposition de discussion : part dans des grandes phrases sur la justice, son immanence et son impossibilité de transiger. Il voit de moins en moins les joueurs comme les bourreaux qu'il attend et espère.

Accusation claire avec ouverture : refuse toute ouverture mais ne parle que s'il est sûr d'être condamné et s'il est convaincu que tous les coupables tomberont avec lui. Il fait de cette opération de justice une entreprise de nettoyage divin. Il refuse d'y voir le moindre compromis.

Accusation ferme sans preuve : il est aux anges et déballe tout.

Accusation ferme avec preuves : il reconnaît tout et déballe tout. Il insiste ensuite pour que tous les coupables tombent avec lui et refuse le moindre arrangement.



Père René Wasselynck

77 ans, 158cm, 55 kilos, chauve aux yeux bleus avec lunettes

Serviteur de Dieu de Joseph

Secrétaire délégué en charge de la doctrine de la Foi

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	1	2+	2	1

TALENTS

Culture générale 2 (histoire 4), Baratin 1, Discussion 3, Intimidation 4, Savoir occulte 2 (hiérarchie angélique 4), Latin 4, Torture 1

POUVOIRS

Détection du mensonge 1

COMBAT

3 PP, 3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

« Ce gosse est un pur produit de l'éducation nationale, cette antre de la haine anticatholique mise en place par la canaille régicide. Que Dieu ait pitié de leur âme car je n'aurais pas cette bonté. » Ancien aumônier dans la Marine, c'est dans la Royale qu'il a développé son goût de l'ordre, son amour des rois de France, sa haine de la démocratie ainsi que son goût pour les corps musclés de beaux jeunes hommes et son amour de la torture. Sadique, homosexuel refoulé, il a toujours su résister à l'appât de la chair, se contentant de se branler en se rappelant les séances les plus mémorables auxquelles il ait pu assister. Très à cheval sur la morale et la foi, il a été extrêmement intéressé lorsqu'il a entendu parler des rumeurs concernant le père Défois. Voulant prendre son collègue la main dans le sac, il n'a pas hésité à l'accompagner après lui avoir déclaré être intéressé par des séances de torture hard. Défois l'a cru car ironiquement, Wasselynck était sincère : il était réellement intéressé de pouvoir assister à des mises à mort, même sur des femmes. Une fois sur place, il s'est pris au jeu et sous couvert d'enquêter plus avant pour prendre tous les complices, il est devenu lui-même un adepte de ces séances. Sa seule fierté est qu'il n'est jamais passé à l'acte, se contentant de regarder en se touchant. C'est la limite qu'il s'est engagé à ne pas franchir. Excessivement gêné par la mort de Fournier, il a hésité à aller tout dire à son supérieur en prétendant, comme il aime à essayer de s'en convaincre, n'être là que pour mieux enquêter. Mais au fond de lui-même il sait qu'il est devenu trop accro aux séances de mise à mort pour pouvoir s'en passer. Il a donc décidé de monter le simulacre du suicide de Fournier sans trop y croire lui-même.

Approche décontractée : se montre cassant, extrêmement méchant et formel. Il met en doute la compétence des joueurs. Pour lui, l'affaire est close et leur déplacement à la CEF montre que soit ils n'ont rien à faire de leur immortalité, soit ils sont incompetents.

Approche officielle un peu dure : relève le défi du concours de bites et contre-attaque. Il part du principe que lorsque l'on est en faute, il faut engueuler l'autre et le mettre sur la défensive. Refuse d'imaginer qu'il y ait quiconque de coupable à la CEF. Il s'en porte garant et pique une colère extrêmement bien feinte si on met en doute sa parole.

Accusation voilée avec proposition de discussion : passe en mode paranoïa. Ne laisse rien filtrer tant qu'il ne sait pas ce que savent les joueurs. Commence à laisser entendre qu'il pourrait y avoir des hérétiques et des traîtres à la CEF. Ne reconnaît rien de sa

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

culpabilité et continue d'agresser les joueurs pour à la fois paraître innocent et en position de force mais également pour les forcer à lâcher ce qu'ils savent.

Accusation claire avec ouverture : tout en restant en mode Darth Vader, il commence à dévoiler certaines de ses cartes, dont les bandes vidéo. Il est prêt à trouver un ou deux coupables, surtout Papin, en échange de son immunité. Il est même prêt à monter un piège aux coupables. En aucun cas il n'accepte que les joueurs parlent à quiconque de sa culpabilité, qu'il nie totalement. Au pire, il admet avoir assisté à la soirée et être au courant du meurtre et du complot mais uniquement parce qu'il était infiltré au milieu des hérétiques et que les joueurs risquent de tout faire capoter avec leur gros sabots.

Accusation ferme sans preuves : prend l'air du flic parlant à des collègues et les mettant dans la confiance. Il leur explique qu'il est sur la trace d'une bande d'hérétiques graves, et qu'en accord avec Lalanne, il enquête discrètement. Il leur annonce que le suicide est un meurtre et qu'il est lié à tout ce groupe. Il ordonne aux joueurs de se tenir à l'écart afin de ne pas faire capoter toute son enquête, mais il consent à les remercier officiellement une fois qu'il aura démantelé le groupe de traîtres.

Accusation ferme avec preuves : part dans une colère noire, presque pas feinte. Il refait le coup du flic solitaire infiltré mais laisse entendre que l'affaire est énorme et que les joueurs sont en train de casser quelque chose qui les dépasse complètement. Il propose même de faire témoigner Lalanne, qu'il aura préalablement briefé, afin qu'il lui apporte son soutien. Ce dernier ne fait cela que pour sauver sa peau, pas celle de Wasselynck. Toujours est-il que Wasselynck refuse quoi qu'il arrive d'admettre sa culpabilité : s'il s'est sali les mains, c'est pour l'intérêt supérieur de l'Église mais son âme est pure. Jusqu'au bout il essaie de jouer cette partition, mêlant fausse abnégation, sacrifice feint et agressivité à peine contrôlée.

Jean-Louis Papin

27 ans, 188 cm, 95 kilos, châtain aux yeux verts
Soldat de Dieu de Laurent
Garde du corps du Secrétaire Général

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3	1	1	1

TALENTS

Combat 2 (couteau rambo 4), Défense 2, Fouille 3, Athlétisme 2, Intimidation 2, Savoir militaire (protection rapprochée 2), Acrobatie 1, Film de Stallone 2, Bodybuilding 1

POUVOIRS

Juste Lame 2

COMBAT

2 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

« Dieu a pitié, moi pas.. »

Gros bras inculte et lourd, Jean-Louis aime beaucoup son métier. Il est logé, nourri, blanchi et il est convaincu d'aller au Paradis plus tard. Très simple et en fait très timide, il cache ses défauts sous un air d'assurance à la Stallone, n'ouvrant la bouche que pour sortir des répliques des films de son idole qu'il adapte à la situation avec plus ou moins de bonheur. Il est conscient que les séances de cul dans lesquelles Défois l'a entraîné ne sont pas tout à fait chrétiennes, mais

comme il y a retrouvé plusieurs hauts membres de la CEF, il se dit que cela est toléré. Habitué à l'hypocrisie du clergé catholique, il sait qu'il faut néanmoins se taire. Il est désolé de la mort de Fournier qu'il appréciait beaucoup humainement. Correctement interrogé, Papin peut assez facilement lâcher toute l'affaire.

Approche décontractée : prend l'enquête comme une formalité et discute entre collègues avec les joueurs, surtout avec les bastonneurs.

Approche officielle un peu dure : se comporte en soldat, répond aux questions, ment mal mais est convaincu de la non gravité de toute l'affaire et ponctue ses réponses de « Colonel ! »

Accusation voilée avec proposition de discussion : ne comprend pas les allusions.

Accusation claire avec ouverture : toujours convaincu de la faible gravité de tout cela, il commence à laisser entendre que le repos du guerrier est un droit même chez les chrétiens et que « c'est pas moi qui ai versé le premier sang ».

Accusation ferme sans preuve : se raidit, reconnaît les faits mais uniquement si tout le monde plonge avec lui. L'esprit de corps étant ce qu'il est, il demande à parler à ses complices qu'il nomme explicitement !

Accusation ferme avec preuves : baisse la tête, déclare se mettre aux arrêts et attend l'Inquisition. Puis se met à genoux et prie.

Christophe Lemaire

59 ans, 173 cm, 83 kilos, bruns aux yeux marrons
Gardiennage de nuit

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	1+	2	1

TALENTS

Gardiennage 1, Balayage 1, Cantique 2

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« C'est la lumière du Seigneur »

Christophe et sa sœur sont deux orphelins accueillis par la CEF peu après leur naissance. Ils ont été élevés et nourris par l'institution et en retour n'en sont jamais partis. Ils vivent dans les locaux de la CEF, rendant de menus services. Profondément religieux, ils sont innocents, honnêtes, et croient réellement que les curés sont des gens bien. Christophe et Isabelle sont incapables de voir le mal et, ne sortant quasiment jamais du milieu clérical, vivent ailleurs, dans une bulle faite de quantiques et de prières.

Approche décontractée : montre énormément de respect pour les joueurs et dit tout ce qu'il a vu sans malice.

Approche officielle un peu dure : panique un peu, devient bègue et rougit à tout bout de champ. Se contredit tant il est troublé.

Accusation voilée avec proposition de discussion : est trop innocent pour saisir les sous-entendus laissant entendre que l'Église ne serait pas pure. Pour lui, il ne s'est rien passé de mal car il ne peut rien se passer de mal. Le mal c'est l'Enfer, c'est dehors, c'est les autres.

Accusation claire avec ouverture : commence à entrevoir l'inimaginable, à savoir que le Mal est entré dans la CEF. Trouvant ses supérieurs trop purs pour être en faute, il se persuade d'être le coupable. Il ne se souvient pas d'avoir fait le mal mais est convaincu qu'il est le seul à être suffisamment impur pour être le

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

coupable. N'imagine pas de négocier quoi que ce soit et reconnait en bloc tout ce dont on l'accusera.

Accusation ferme sans preuve : est tellement choqué qu'il entre en transe mystique. Il se flagelle, se mortifie et hurle des prières, demandant à être justement châtié. Tout son monde s'effondre et ses propos sont incohérents.

Accusation ferme avec preuves : pareil qu'au-dessus.

Isabelle Lemaire

63 ans, 158 cm, 45 kilos, cheveux blancs
Assistante du père Lalanne

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	1	1	1	1

TALENTS

Métier (secrétariat) 2, Tricot 2, Bonnes actions 1

COMBAT

2 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

« Jésus, Marie, Joseph !!! »

Isabelle, comme son frère, est une orpheline recueillie par le clergé catholique et qui n'a jamais quitté son giron. Elle vit, travaille, prie, et respire dans l'Église et n'imagine pas en sortir. Comme son frère, elle ne connaît que très mal le monde extérieur et n'a jamais connu autre chose que la quiétude contemplative du milieu religieux. Très choquée par la découverte du cadavre de Fournier, elle a du mal à s'en remettre. Innocente dans tous les sens du terme, elle ne comprend pas que l'on puisse ne pas aimer le monde entier.

Approche décontractée : elle est très coopérative, raconte tout ce qu'elle sait, c'est-à-dire pas grand-chose.

Approche officielle un peu dure : elle se met à sangloter.

Accusation voilée avec proposition de discussion : elle ne comprend pas que l'on puisse négocier la vérité. Elle est choquée en proportion de la clarté des propos des joueurs.

Accusation claire avec ouverture : elle craque, pleure et se met à prier.

Accusation ferme sans preuve : elle hurle et doit être internée. Elle est envoyée en retraite spirituelle dans un couvent des Vosges.

Accusation ferme avec preuves : impossible, elle est innocente.

Patricia Besset Vazin

47 ans, 158cm, 65 kilos, fausse blonde aux yeux marrons
Secrétaire personnelle du Père Gérard Défois

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2	2	1+	1

TALENTS

Culture générale 1, Savoir occulte 0+ (hiérarchie angélique 1), Métier (secrétariat) 1, Latin 1, Intimidation 1

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

« Non monsieur nous ne sommes pas intéressés pour aider les petits Africains et le père Défois ne vous recevra pas ! C'est hors de question. Pourquoi ? Mais parce que nous ne sommes pas

intéressés. Qu'ils se sauvent eux-mêmes, monsieur, nous nous occupons des pauvres Français. Chacun son métier, et les vaches seront bien gardées. Au revoir, monsieur. »

Authentique bourgeoise vieille France de Versailles, madame Besset Vazin est une femme de principes, frustrée, aigrie, reprochant sur ses sept enfants toutes les névroses dont son éducation étriquée l'a pourvue. Hypocrite, mesquine, méchante, lâche, elle se réfugie dans la religion pour se donner bonne conscience. Elle méprise son mari mais se refuse à l'admettre et encore plus à divorcer car chez ces gens-là, cela ne se fait pas. Elle se doute que l'histoire de Fournier est louche mais ignore complètement en quoi. Elle est toute fière d'avoir eu à signer un ordre de mission pour Notre-Dame.

Approche décontractée : se prête à ce qu'elle pense être une formalité. Montre qu'elle est la secrétaire d'un ponté et donc que n'est-ce pas, bien sûr...

Approche officielle un peu dure : elle courbe l'échine tout en faisant de petites réflexions sur la politesse, le respect des petites gens et sur le fait qu'elle est tout de même la secrétaire d'un des pontés.

Accusation voilée avec proposition de discussion : elle nie catégoriquement avoir quoi que ce soit à voir avec le suicide. Elle n'imagine pas une seule seconde être accusée de quoi que ce soit. Elle est profondément outrée, mais si on lui montre qu'elle peut être sauvée si elle est gentille, elle est prête à détailler les emplois du temps de son patron et le fait qu'il surfe souvent sur des sites de boules, comme elle a pu s'en rendre compte par hasard plusieurs fois. Une fois qu'elle a commencé à bavarder sur quelqu'un, elle lâche tout ce qu'elle sait, réglant ses comptes et ayant pour une fois l'impression d'être réellement importante.

Accusation claire avec ouverture : elle saute sur l'occasion et charge son chef et ses compagnons de sorties nocturnes. Elle est une des rares employées à être laïque et mariée, et par conséquent ne dort pas sur site, mais elle a déjà entendu parler des sorties bizarres d'une bonne partie de la CEF. Le souci est que selon ces rumeurs, plus de la moitié de la CEF est coupable.

Accusation ferme sans preuve : paniquée, elle reste prostrée, répétant en boucle qu'elle est innocente. Elle est incapable de mentir et parle sans aucun problème de ce qu'elle sait vraiment, à savoir l'emploi du temps bizarre de son patron et le fait qu'il ait bizarrement insisté pour qu'elle envoie une demande d'enquête à Notre-Dame.

Accusation ferme avec preuves : impossible puisqu'elle est innocente.

COMMENT GÉRER L'ENQUÊTE

Les possibilités étant aussi infinies que l'imagination débridée des joueurs, il est impossible de décrire et encore moins de prévoir comment va se dérouler l'enquête. Il n'existe aucune contrainte de temps, aussi le maître de jeu décidera-t-il du rythme qu'il veut lui donner. Il existe suffisamment d'éléments concordants et de preuves pour démasquer une bonne partie du « complot » mais là n'est pas le but. Trouver les coupables n'est pas en fait le but du scénario, qui est double : d'une part faire découvrir aux joueurs le trafic de femmes et les soirées de décommissionnement, et d'autre part les mettre dans une situation de pouvoirs et de contre-pouvoirs amusante. En effet, les PNJ impliqués dans l'affaire sont puissants, ont le bras long bien que n'étant pas anges et proposeront des arrangements qui ne

CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

devraient pas laisser indifférents les joueurs. De plus, ces pontes connaissent des archanges dont ils ont des représentants très hauts placés dans la hiérarchie humaine, et ces derniers risquent de faire pression plus ou moins ouvertement sur les joueurs. En plus des diverses propositions décrites précédemment, certains PNJ peuvent proposer de leur rendre service, voire de leur faire obtenir des PA. Le but de tout ange est, lors d'une mission, de réussir ladite mission afin d'obtenir des PA et de gravir les échelons, et pas forcément de faire le Bien ou de rendre justice !!! En clair, les joueurs devront être mis devant un choix cornélien : faire éclater la vérité au risque de se faire extrêmement mal voir par la CEF et certains archanges (notamment Joseph si on arrête Wasselynck) et avoir quelques grands pontes à la bonne, avec des PA s'ils acceptent d'accuser un innocent (Lemaire par exemple) ou de ne taper que sur une partie des coupables (Papin notamment) voire de conclure au suicide. À vous de voir. Détailler toutes les possibilités est impossible, mais voici quelques pistes et surtout ce que peuvent offrir les PNJ importants :

• Lalanne

Soutien absolu de la CEF, facilité avec Notre-Dame, soutien financier, serviteurs de Dieu, chaudes recommandations concernant les PJ lors de la mission (des PA quoi !). Didier refuse de soutenir Lalanne s'il est mis au courant de son attitude.

• Larvols

Soutien de son secrétariat, soutien financier, Serviteurs de Dieu. Ange refuse de soutenir Larvols si elle est mise au courant de son attitude.

• Défois

Rien !

• Hayet

Aide de Dominique (qui est prêt à tous les compromis pour que son poulain devienne chef de la CEF), facilités judiciaires au sein du Paradis, soldats de Dieu, chaudes recommandations concernant les PJ lors de la mission (des PA quoi !).

• Wasselynck

Aide de Joseph (qui ne veut absolument pas que son poulain soit discrédité et que le scandale éclate), chaudes recommandations concernant les PJ lors de la mission (des PA quoi !), soldats de Dieu, soutien financier, facilités judiciaires au sein de la hiérarchie angélique.

• Papin

Soldats de Dieu. Laurent refuse d'aider son poulain s'il est mis au courant de son attitude et envoie même un de ses anges pour l'arrêter ou le tuer.

• Lebel

Bien qu'innocent, il cherche à garder sa place et peut offrir pour avoir la paix de l'argent, des biens, des appartements, des voitures etc.

RÉACTION D'ARAD

Et Arad dans tout cela, me direz-vous ? Arad, en tant que chargé de mission, est la seule personne habilitée à juger de la réussite ou de l'échec des joueurs. Pour lui, il n'existe aucune petite mission, tout est important, Dieu a créé le monde parfait, tout doit être donc parfait et la bureaucratie en est la plus belle expression. Les éléments matériels et politiques le dépassent : ce qu'il veut, c'est tout simplement que cette mission soit menée selon les règles et qu'il puisse clore le dossier. Des PJ intelligents peuvent donc lui faire avaler n'importe quoi pourvu que le rapport qu'ils lui remettent

soit crédible et qu'ils suivent les règles. S'ils concluent à un suicide et qu'ils omettent tous les éléments prouvant le contraire, Arad est content. S'ils amènent Lemaire tremblant de peur, la gueule en sang, avouant le meurtre ainsi que celui de l'archiduc d'Autriche, il est content. Tant que son dossier tient la route, il est satisfait. Si, par contre, il relève des incohérences, des approximations ou s'il décelez que les PJ lui mentent, il diligente immédiatement une enquête. En fonction de la gravité de la faute des joueurs, celle-ci peut être enterrée aussi vite qu'elle a démarré ou provoquer l'arrivée d'anges de Dominique à la recherche de ripoux.

Arad

38 ans, 172 cm, 89 kilos, chauve aux yeux marrons
Ange de Novalis de grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	2	4	3	4	3

TALENTS

Métier (bureaucratie) 3, Discussion 5, Science (botanique) 4, Informatique 4

POUVOIRS

Pollen 1, Sens surdéveloppés, Caméléon 2

COMBAT

6 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

« Sauvez un arbre : bouffez un castor ! »

Bureaucrate heureux, il est pour la politique du sans papier (tout électronique) car cela sauve des arbres. Il est donc très à cheval sur les rapports qui lui sont remis et il n'adore rien tant que les documents électroniques. Pour lui, l'informatique est une bénédiction qui va permettre de sauver plein d'arbres !

LA SUITE

Au cours de leur enquête et quel que soit le résultat (arrestation, suicide etc.), les joueurs devraient selon toute logique apprendre l'existence des soirées trash et soupçonner que s'il n'y a pas forcément de liens avec l'Enfer, leur devoir d'anges est d'ouvrir une enquête, voire d'aller eux-mêmes enquêter. S'ils veulent faire les choses selon les règles, ils devront demander à Arad d'ouvrir une enquête officielle, ce que ce dernier ne fait qu'après leur avoir fait remplir une dizaine de formulaires (électroniques) et posé les mêmes questions une dizaine de fois. Arad déteste voir gâcher l'argent du Paradis et il ne veut pas que les joueurs se paient des vacances, et encore moins des putes aux frais de la princesse. Quoi qu'il en soit, si les joueurs enquêtent, voici les pistes les plus probables qu'ils peuvent suivre :

LE SITE

Sexybitches.vu est le moyen le plus simple d'entrer en contact avec les trafiquants de chair humaine, mais ces derniers, n'étant pas nés de la dernière pluie, se sont assurés quelques petites protections. Légalement, il est impossible de savoir qui est derrière la société SB Inc, enregistrée au Vanuatu et qui, en raison des lois extrêmement

coulantes de ce paradis fiscal, n'a absolument aucune obligation de révéler la moindre information. L'adresse officielle au Vanuatu n'est qu'une boîte postale qui n'a de toutes façons aucune valeur puisque toutes les transactions se font au black. Le site propose bien évidemment des services sexuels de toutes catégories, y compris les plus gores, mais les snuffs et autres SM extrêmement hard ne sont pas affichés. Ils ne sont disponibles qu'aux « membres ». Pour être membre, il faut bien sûr être recommandé par un autre membre : autant dire que cela ne va pas être facile, sauf si les joueurs font pression sur Montane ou un des membres du complot. Une fois le parrain convaincu de les introduire, les joueurs reçoivent un mail de Satan leur demandant un surnom et leur donnant un mot de passe. Munis de ce précieux sésame, ils pourront venir se connecter sur la messagerie webmail des « membres » et donc partager à la fois leurs expériences très enrichissantes, mais surtout recevoir les informations concernant les soirées les plus folles.

MONTANE

Lors de la soirée du meurtre, Montane a crié le nom de sa société lorsqu'il discutait hystériquement avec Trixi. Les membres du complot l'ont entendu et tous, sauf Papin, s'en souviennent. Ils sont prêts à donner ce nom, s'il s'avère que cela peut leur rendre service et si les joueurs négocient avec eux un petit rabais de leur peine. Montane Electronic est une société enregistrée à Paris dans le 19^e, et occupe un pavillon près du parc des Buttes Chaumonts. La société prend le rez-de-chaussée et le premier étage, Montane vit au deuxième. Prendre rendez-vous avec Montane est facile car il a du temps et est toujours prêt à faire des affaires. Par contre, il

déteste perdre son temps : aussi les joueurs doivent-ils paraître crédibles pour forcer la barrage de sa secrétaire. Comme Trixi le fait chanter depuis le meurtre, il craque assez facilement, et si les joueurs paraissent un peu virils, voire vaguement pas légaux, il leur propose 100 000 € pour qu'ils éliminent Trixi. Il essaie de justifier son geste en arguant de toutes les saloperies que Trixi et « Satan » font subir aux jeunes filles. Quoi qu'il en soit, il n'ira pas à la police, aussi les joueurs devraient-ils assez facilement obtenir ce qu'ils veulent de lui. Son surnom sur sexybitches.vu est « Don Juan » et il est bien sûr prêt à les parrainer, voire même à leur indiquer l'endroit et l'heure de la prochaine soirée hard. Il ne sait rien de Trixi et « Satan », si ce n'est qu'ils n'ont quasiment pas de gardes du corps, mais que les quelques employés roumains avec qui il a sympathisé lors de soirées sont terrifiés par Trixi qui semble être le vrai boss.

LES PUTES

Sexybitches.vu fournit trois types de services, dont deux seulement sont connus « officiellement ». Le premier, le plus important en nombre de prestations mais celui qui rapporte le moins, est l'exploitation « normale » de filles plus ou moins jeunes et en général vivantes sur les boulevards des Maréchaux et dans certaines baraques de chantier. Dans le cas de séances d'abattage organisées pour des occasions spéciales, les putes sont des zombis car les clients, dans ces cas-là, ne se rendent compte de rien. Les putes vivantes sont toujours gardées par des employés de Trixi et Brunet qui veillent jalousement sur elles. Étant donné qu'ils n'ont pas besoin de veiller sur les putes zombis, la proportion de maquereaux par rapport aux putes vivantes est très élevée, ce qui garantit



CHAPITRE HUIT

Un coup dans le chat, un coup dans le pot, c'est l'amour en chapeau !

encore plus la fiabilité du système. Le deuxième type de service consiste en des séances SM plus ou moins hard. Elles ont lieu chez le client ou à l'hôtel, jamais ailleurs. Le client réserve par Internet et un gentil monsieur vient livrer en voiture la pute zombi, l'amène dans la chambre, prend l'argent et la récupère à la fin. C'est clair, simple et précis. En cas de problème, la pute est capable de se défendre toute seule. Enfin, les soirées crades et snuff ne sont accessibles qu'aux « membres » et sont décrites plus loin.

LE MILIEU

Il est possible que les joueurs aient des connexions avec le milieu, ne serait-ce que par des serveurs de Dieu au sein de la police ou de la justice. S'ils font jouer leurs contacts, ils apprennent facilement que depuis quelques mois, une organisation dirigée par un certain Satan a mis le grappin sur le marché de la pute sur Paris. Les autres bandes ont soit été annihilées, soit se sont rangées sous ses ordres. Comme cela s'est fait sans effusion de sang publique, la police n'a pu que constater les dégâts. Nul ne sait qui est ce Satan, si ce n'est que c'est un fou en fauteuil roulant qui se prend pour un artiste et que le sort qu'il a réservé à ses opposants est monstrueux : on parle de séances de cannibalisme.

LES HOMMES DE MAIN

Les employés de Trixi et Brunet sont le maillon faible de l'organisation, c'est pourquoi ils ne connaissent pas grand-chose. Ils ont tous vu au moins une fois « Satan » et Trixi et connaissent chacun la localisation d'une ou deux planques à putes. Ils ont pour la plupart conscience que certaines des employées sont bizarres, mais ils penchent pour de la drogue plutôt que de la magie noire. Seule une dizaine d'employés, les caporaux, sont un peu plus au courant et possèdent le téléphone de Trixi. Celui-ci ne le branche que rarement et s'en sert en fait de boîte vocale. Ainsi, il ne peut être repéré mais récupère les messages qu'on lui laisse. Il écoute sa messagerie au moins une fois toutes les six heures. Aucun ne sait où crèchent Trixi et Brunet, mais des joueurs un peu espiègles peuvent les forcer à passer un coup de fil à Satan demandant de venir dans une des planques régler un problème, et lui tendre une embuscade.

LES HANGARS À PUTES

Les putes sont remisées dans plusieurs pavillons de banlieue, sous la garde d'au moins deux ou trois employés. Ils vivent là et ne sortent que pour emmener les putes à des clients ou aller chercher de nouvelles employées que leur indique Trixi. Ce dernier leur rend souvent visite, à la fois pour vérifier son cheptel, mais également lorsqu'il doit remettre une escouade de morts-vivants à certains de ses collègues récompensés par l'Enfer. En général, il accompagne le ou les démons dans un des hangars et les laisse choisir. Les employés sont priés d'aller voir ailleurs pendant ce temps-là.

C'EST LUNDI, C'EST RAVIOLI !

Il est fort probable que les joueurs décident que les soirées à thème sont le seul ou le meilleur moyen pour appréhender Satan et Trixi. En ce cas, ils doivent attendre d'avoir les renseignements

sur l'heure et l'endroit et s'y rendre soit en tant qu'invités, soit de manière commando ou virile, à eux de voir. Il y a en moyenne une à deux soirées par mois, et toutes ne sont pas des soirées avec mise à mort mais toutes sont des séances extrêmement hard avec sévices corporels graves. Elles ont lieu dans des maisons en ruines, des lotissements inachevés, voire d'anciennes usines. Les lieux sont repérés par Trixi lui-même, et il y met toujours deux ou trois employés en planque une semaine avant la fête afin de s'assurer que personne n'y vienne. Le soir dit, une trentaine d'employés sont de faction autour du lieu, armés mais relativement discrètement pour ne pas effrayer le client, patrouillant, aux aguets. Ce ne sont pas des gardes ni des soldats, aussi est-il assez facile de les surprendre et d'en « disposer ». Par contre, étant peu professionnels et peu habitués au combat, ils tireront dans le tas à la moindre alerte.

Les soirées elles-mêmes suivent à peu près toutes le même scénario. « Satan » accueille ses invités depuis son fauteuil roulant. Chaque soirée a un thème dont découlent les costumes (ou l'absence de vêtements). Trixi est là comme une sorte de majordome, laissant Brunet faire son show. Le nombre de clients oscille en moyenne entre dix et trente et se répartit entre voyeurs et acteurs. Les prix vont du simple au décuple entre les deux types de clientèle. Après un apéro et un buffet léger (pour éviter la gerbe), le spectacle commence. Il est constitué d'une série de saynètes orchestrées par Brunet. Des décors, accessoires et autres costumes sont présents pour varier les plaisirs, mais Brunet revient souvent sur quelques « saynètes » favorites : le donjon, la rizière du Vietnam, l'arène de Conan, la boucherie de Delicatessen, l'auto-stoppeuse, massacre à la tronçonneuse et Candy chez Casimir (sa préférée). Un ou plusieurs clients participent à chaque fois, et souvent la pute en meurt (pour devenir zombi)

ou si elle était zombi, est décommissionnée (Trixi ne jette rien). Les soirées durent entre quatre et six heures et coûtent mille euros pour un voyeur et dix mille euros pour un acteur. En cas de problème, Trixi fait évacuer dans le calme les clients et envoie les putes faire semblant de fuir en appelant à l'aide. Il espère ainsi faire se découvrir les agresseurs, qu'il prend certainement pour la police ou une bande rivale, et les faire déchiQUETER par les zombies. Au moindre signe de présence angélique, il fuit en donnant ordre aux putes de tuer tout le monde, à commencer par Brunet et les employés. S'il arrive à fuir, il fait le plus vite possible le tour de ses hangars pour mettre ses putes à l'abri. C'est la fin de sexybitches.Vu.

ÉPILOGUE

En fonction du caractère officiel ou non de la mission, les joueurs auront, ou pas, des PA. Arad est intraitable là-dessus. Même s'ils ont démantelé un réseau complet de morts-vivants, il considère que les joueurs n'avaient pas à prendre ce genre d'initiative.

LES JOYEUX ANIMATEURS DE CE DRAME MODERNE SOULIGNANT AVEC CYNISME TOUTE L'ABSURDITÉ DE LA VIE

Gildas Brunet

33 ans, 167cm, 75 kilos, châtain, les yeux marrons
Faux sorcier en formation, gérant d'une start-up du sexe

UN COUP DANS LE CHAT, UN COUP DANS LE POT, C'EST L'AMOUR EN CHAPEAU !!

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3	1	3	1	1

TALENTS

Baratin 2, Séance SM hard 4+, Métier (finance) 2, Torture 4

COMBAT

5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Dans ton cul salope ! Dans ton cul ! »

Petit, gros, adipeux, suintant, mal habillé dans des vêtements très chers, Gildas se prend pour le Larry Flint du trash core nécrophile. Il utilise d'ailleurs beaucoup la chaise roulante datant de sa convalescence, car il trouve que cela lui donne un genre « homme d'acier », et en plus il aime bien se faire pousser par une de ses putes. Sérieusement immoral comme nombre de cadres commerciaux, il a définitivement basculé dans la folie et les perversions les plus folles. S'il était plus courageux et s'il ne pouvait se défouler sur des putes zombis, il serait sans doute devenu tueur psychopathe. Le succès de ses opérations lui a également monté à la tête, et il est convaincu d'être supérieurement intelligent. Son plus grand plaisir est de mettre en scène les « décommissionnements » de ses putes les plus abîmées. Il pousse les gens dans leurs retranchements, ce qui amène parfois quelques bavures comme pour le père Armand Fournier. Il se croit le chef de toute son organisation et ne réalise pas que c'est Trixi qui non seulement mène le bal, mais contrôle tout, y compris les putes.

Trixi, Alias Franck Fauvin

47 ans, 172 cm, 82 kilos, brun aux yeux marrons avec lunettes

Démon d'Hornet de grade 1

Conseiller militaire et sexuel du Pacte de Varsovie

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	3	4	2	3

TALENTS

Corps à corps 4, Défense 4, Métier (gestion) 3, Discussion 3, Intimidation 5, Tir 2 (armes de poing 4).

POUVOIRS

Résurrection macabre 4, Nécrose 3, Champ de force 2

COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

« Veuillez s'il vous plaît rendre à Tatiana son orteil, elle en a plus besoin que vous. J'insiste. »

Trixi est un démon consciencieux, conscient de son rôle sur la terre comme au ciel et qui bien que plein d'humour, ne prend pas particulièrement de plaisir à faire le Mal. Pour lui c'est avant tout un boulot, on peut même dire que c'est sa nature. Il est assez content du succès de l'opération sexybitches mais il commence à se lasser et aimerait bien se faire remplacer. Il a en effet l'impression d'être un PDG à la tête d'une usine de zombis, et cela le contrarie. Même les snuff movies le gonflent, il faut dire que lorsque l'on a vécu des millénaires en Enfer, les pathétiques atermoiements moites des humains semblent aussi mièvres qu'un discours de François Hollande. Il a donc demandé plusieurs fois à Hornet de le remplacer, quitte à former le remplaçant et à le présenter progressivement à Gildas, mais rien n'y fait, les voies de l'administration infernale sont impénétrables. Trixi traîne donc son amertume au milieu de ce ramassis de frustrés, de pervers et de morts-vivants, relevant avec cynisme tout le sordide de la situation. Il est peu apprécié des clients et des partenaires commerciaux, mais tout le monde le craint, le sachant proche du patron. Ils ignorent à quel point c'est lui qui dirige.

Nico Montane

58 ans, 171 cm, 75 kilos, chauve aux yeux marrons avec lunettes

PDG véreux et obsédé sexuel pratiquant

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	1+	1+	1	2

TALENTS

Science 1 (électronique 2), Discussion 2, Gestion 2, Torture 2

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

« Vas-y, tu bouges ton corps, c'est bien, oui, lèche-toi !!! »

Émigré roumain de la première heure, Nico n'a que mépris pour ses concitoyens débarqués récemment en France sans un sou. Ayant eu la chance de réussir dans les affaires, il estime que tout le monde a sa chance et que par conséquent les pauvres, les faibles et les petites gens méritent amplement leur sort. Ce complexe de supériorité ajouté à une libido extrêmement tourmentée qui lui a valu pas mal de problèmes avec ses employés féminines en raison de ses mains baladeuses et de ses remarques perpétuellement salaces, font de lui un des pires clients de sexybitches. Extrêmement sadique, ayant les moyens de s'offrir les prestations les plus folles, il se détend dans des perversion multiformes qui arrivent même à soulever un sourcil à Trixi. Lors d'une de ses séances de torture, emporté par son élan, il a donné un coup de tournevis en trop, tuant le Père Fournier. Il n'a pas réalisé ce qu'il avait fait tant il était emporté par son élan. Ce n'est qu'à la fin de la séance qu'il a pris conscience de son geste en voyant le cadavre du prêtre à côté de deux des putes. Très embêté, il a obtenu un arrangement avec Trixi, moyennant finance. Depuis, il est un peu inquiet des éventuelles conséquences, mais il est bien trop pervers pour s'arrêter. Il ne réalise pas que Trixi a pris l'argent pour le plaisir car il n'a de toutes façons aucun intérêt à ce que les partouzes à mort soient connues de quiconque.

Les maquereaux et autres hommes de main affiliés

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	3	2	2	1	2

TALENTS

Intimidation 3, Tir 2 (armes de poing 3), Défense 1, Séduction 2

COMBAT

5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

« Tu veux qu'on te démaquille au rabot ? »

Criminels au petit pied, ils s'attaquent aux femmes, de préférence étrangères et qu'ils achètent à vil prix. La plupart ont relativement bien accepté la vassalisation orchestrée par Trixi et Gildas qui leur a apporté tranquillité et prospérité. Les plus intelligents ont bien compris que les putes sont extrêmement dociles, trop dociles.

Les putes zombis

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	1	1	1	1	1

TALENTS

Corps à corps 4, Kama Sutra 3

POUVOIRS

Douleur 1

COMBAT

2 PP, 5 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

« Ahhhhhhhhhhh !!!!! »