

# Il pleut des vaches

Un scénario pour Magna Veritas v1.0 par G.E. Ranne

Parution dans Plasma n°7 (octobre – novembre 1992)

Illustrations par Var Anda

Numérisation par Fervalaka avec l'aimable autorisation de G. E. Ranne, Croc et Var Anda



## Introducing le scenario du jour INS/MV, une petite nouvelle apolitique pour se mettre dans le bain

Toc toc...

« Oui, entrez ! »

« Jean-Marie Gadin ? »

« Moi-même... Entrez donc puisque vous êtes déjà à l'intérieur... Quelle fougue... Vous désirez ? »

« Roger Daruge, du Provençal. Vous savez, le quotidien... »

« Oui, je vois. Et que puis-je faire pour vous ? »

« Et bien c'est très simple... Ce n'est pas au conseiller régional au-dessus de tout soupçon que je désire m'adresser aujourd'hui, mais à l'escroc... Vous comprenez ? »

« Pas du tout... Mais je vous en prie, continuez, là, vous commencez à m'amuser. Et Dieu sait si l'amusement me tient à cœur... Si j'ose dire... »

« Commençons donc par le début si vous le prenez si bien... Tout le monde connaît vos actions sur les quartiers Nord... Figurez-vous que je suis tombé tout à fait par hasard sur certains dossiers du conseil régional. Bien sûr, ces dossiers auraient dû être passés au broyeur, mais dans le Sud, vous savez un pot-de-vin arrange beaucoup de choses... Ces dossiers sont maintenant en sécurité... Vous comprenez maintenant ? »

« ... »

« Ahhh... J'aime mieux ça... Alors, répondez-moi... Les quartiers Nord méritent-ils l'installation d'un dépôt de déchets toxiques ? Surtout derrière l'hôpital Saint-Georges ? Le dépôt passe encore, mais quand on y ajoute le détour de la voie du TGV qui longe maintenant l'école maternelle, les couloirs aériens de l'aéroport 1515 qui font voler les avions à moins de 100 mètres de la « zone résidentielle du soleil », j'en passe et des meilleures, on arrive à un joli paquet de scandales qui pourrait vous valoir votre poste, votre tête, sans compter ce par quoi certains aimeraient vous pendre... »

« Soit. Admettons... mais pourquoi êtes-vous ici en train de parler au lieu d'écrire tout ceci dans le... euh... Le Provençal ? »

« Comme je vous l'ai dit tout à l'heure, un pot-de-vin arrange beaucoup de choses dans le Sud... J'ai toutes les preuves de ce que j'avance, vous devez avoir beaucoup d'argent. Le calcul est simple. Vous me versez beaucoup d'argent et je garde les dossiers pour moi. Et on se serre la main, bons amis. Qu'en pensez-vous ? »

« Un instant je vous prie... Catherine, Catherine ? Que l'on ne me dérange sous aucun prétexte. Aucun, d'accord ? Oui et détournes les appels également... Merci Catherine... Alors, Monsieur Daruge, retournons à nos moutons... »

« Oui, je vais être clair : disons 15.000 par mois pour commencer. Après on pourra considérer des versements plus... Oh, c'est curieux que vous parliez de moutons alors qu'un troupeau traverse justement votre bureau... et... oh, des pommiers avec des pommes ! De grosses pommes violettes qui rebondissent ! Oh non, elles écrasent les moutons ! C'est horrible ! Et là, regardez au loin, ces nuages qui se forment... Il va pleuvoir, je vais prendre mon parapluie... Ah, j'avais raison, il commence à pleuvoir... Ce sont des grosses gouttes. Elles ont une forme bizarre, une forme de... de vaches ? Mais ça ne va pas du tout... je n'ai pas de parapluie à vaches, moi. Je vais en acheter un dans ce trou-là, à ce gros lapin. Bonjour lapin, je voudrais un parapluie à vaches. Comment, là, dans le tunnel du TGV, dans le noir, c'est la réserve des parapluies à vaches ? Ils sont rangés à côté des ombrelles à baleines bleues et des parasols à Carpentras, ah, non des parasols à cancrelats, c'est ça ? Et je vais aller les chercher moi-même ? Vous êtes bien aimable ! J'y vais... Quoi, ce grondement au fond du tunnel, cette lumière ? Le TGV ? Oh non ! Le Queen Elizabeth 2 !!! »

« Pfuuuuuiiii... Catherine, passez-moi les services de nettoyage de la mairie s'il vous plaît... Allô Victor ? Gadin à l'appareil. J'ai une urgence dans mon bureau, comme d'habitude... oui, une hémorragie cérébrale fulgurante si l'on veut... »

**Vous remarquerez à la lecture de ce charmant scénario que le titre censé l'introduire n'a que très peu de rapport avec le contenu (quoique...). Il est évident que Mon curé chez les travelos serait plus approprié, mais dévoilerait aussi un peu trop l'idée directrice de la trame de l'intrigue. Vous suivez ?**

## L'histoire

Il était une fois (au passage, notons l'existence de l'excellente extension d'INS-MV du même nom, en vente partout) Jean-Marie Gadin, Démon de grade 3 aux ordres de Kobal, Prince de l'humour noir.

Celui-ci, fidèle à la réputation habituelle de son Prince, cherchait depuis longtemps à réaliser le gag ultime. Il fut nommé, grade oblige, à un poste important à Marseille, ville sympathique s'il en est. Là, outre ses nouvelles activités d'attaché culturel, il eut accès à un grand nombre de documents concernant les forces du

Bien sur le territoire de la région PACA, Provence Alpes Côte d'Azur.

Il faut savoir que quand un Ange ou un Démon de grade important est repéré par les forces adverses, il est rare qu'il soit immédiatement éliminé. Il est beaucoup plus intéressant de le mettre sous surveillance, voire sous écoute afin d'obtenir encore plus de renseignements (à ce sujet, reportez-vous au scénario Arrête de sucer mon gros crayon dans l'excellente extension d'INS-MV Demonix Remix, en vente partout). Il existe donc, dans les archives de chaque camp, une liste de noms et de coordonnées des couvertures d'êtres importants du camp adverse, surveillés étroitement par des services prévus à cet effet. Ces coordonnées ne sont accessibles qu'aux seuls grades 3 et plus, pour éviter toute bavure.

Avoir en permanence sous les yeux une telle mine de gags en puissance, sans pouvoir s'en servir, frustrait le bon Jean-Marie.

C'est sa rencontre avec Martial Gaulard, un Démon de grade

1 aux ordres de Nisroch, Prince des drogues, qui lui donna l'idée du siècle.

Il allait enlever certains des Anges présents sur la liste et leur faire subir une petite opération. Bon d'accord, c'est un euphémisme : il allait en faire de parfaits transsexuels.

Notons que les Anges étant asexués de base (toujours les éternelles questions sur le sexe des anges) l'opération n'a aucun effet sur leur corps éthéré ni sur leurs pouvoirs. Seul le corps d'emprunt de l'Ange, son corps physique, qui lui a un sexe, est touché.

L'opération est irréversible, mais par contre, l'Ange se remet de l'opération extrêmement rapidement.

Une fois « l'opération » intervenue, comment maintenir l'Ange sous contrôle ? C'est là qu'interviennent Martial et sa boîte de nuit. Martial est propriétaire du Sax, une discothèque qui ferait le bonheur d'un village paumé d'Eure-et-Loir, mais qui, sur le vieux port de Marseille, fait un peu ringard. Martial étant aux ordres de Nisroch, il possède tous les pouvoirs et toute la pharmacopée nécessaire pour garder chimiquement quelqu'un sous sa coupe, fut-il un Ange.

Transsexuelle et droguée, la créature divine pourra alors être sans encombre livrée à la prostitution après un stage intensif de formation au Sax. Simple, non ?

Le premier Ange à se faire mettre [pardonnez-moi l'expression, mais c'est tout de même le but de la manœuvre] est Richard Andréas, un avocat du barreau de Marseille. Après un enlèvement réussi, et un court séjour dans une clinique borgne, Richard est transformé en Jeannine. Au bout de quelques jours au Sax, il se fait rapidement des roubignoles en platine, s'il en avait encore, à se prostituer sur les chantiers de Marignane. Bref, il enrichit son proxénète, une connaissance de Martial.

Tout se complique quand la hiérarchie démoniaque se rend compte de la disparition du deuxième Ange, Alain Badoit, un journaliste local.

En effet, quand un Ange au service de Dominique, c'est le cas d'Alain Badoit, disparaît sans laisser de traces, ce n'est pas pour faire une fugue... du moins rarement. C'est souvent parce qu'il a été invoqué par un sorcier ou tué par un Démon. Et dans ce cas, les représailles ne tardent jamais, les Anges au service de Dominique mettant un point d'honneur à griller la file d'attente au guichet de retour au Paradis pour aller dénoncer tout le monde et crier vengeance.

Dans le cas qui nous intéresse, l'Ange en question n'est pas au paradis, mais plutôt en enfer... du moins au Sax, où il répond maintenant au doux nom de Fernande (quand j'y pense, je... STOP !). Mais cela, les Démons ne peuvent bien sûr pas le savoir. Certains Démons aux ordres d'Andromalius ont commencé à trouver ça un peu louche : deux Anges puissants, sous surveillance depuis longtemps, qui leur fournissaient involontairement des informations intéressantes... disparaissant tout d'un coup ! Ils décidèrent donc d'envoyer l'un de leurs agents locaux en mission à Marseille.

Celui-ci, Édouard Vaillant, vint très naturellement trouver Jean-Marie Gadin, eu égard à son grade, et lui expliqua le pourquoi de sa venue.

Pour Gadin, une seule solution (il connaît le flair des envoyés d'Andromalius et il s'est mis en infraction vis-à-vis de la hiérarchie démoniaque en châtrant deux Anges « sous surveillance » auxquels il ne fallait pas toucher - qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un gag...) : en deux temps, trois mouvements, Édouard est transformé en Ginette, l'imperfection au masculin.

## Mais alors, où est le problème ?

Le problème, c'est que du côté des forces du Mal, la disparition d'un Démon aux ordres d'Andromalius ne passe pas inaperçue, et une équipe d'investigation est immédiatement envoyée sur les lieux pour enquêter.

Du côté des forces du Bien, la disparition des deux Anges précités - en particulier celle d'Alain Badoit - qui ne répondent plus à l'appel, entraîne également l'envoi, mais avec un certain retard,

d'une équipe d'investigation de choc. Le retard s'explique facilement : les forces du Bien ne surveillent pas tous leurs Anges, surtout ceux au service de Dominique qui sont censés surveiller les autres. Il existe un système sophistiqué de codes à horaires déterminés à l'avance. Ce n'est que lorsque deux des codes ne sont pas parvenus à destination que les services de renseignements se mettent en branle et déclenchent les recherches. À ce moment-là, tout va souvent très vite.

Les plus rapides d'entre vous auront déjà tout compris, mais une explication est peut-être nécessaire pour les malcomprenants : les joueurs d'INS vont jouer l'équipe d'investigation envoyée par les Démons et les joueurs de MV joueront celle envoyée par les Anges.

Les deux équipes seront en même temps sur le coup. L'équipe sur la même enquête que les joueurs, mais qui leur est opposée (composée de Démons si les joueurs jouent à Magna Veritas, et d'Anges si les joueurs jouent à In Nomme Satanis) sera composée de PNJs, détaillés dans le chapitre du même nom.



## L'introduction générale

Le 25 janvier 92, les joueurs, où qu'ils soient, sont convoqués via un Message Officiel dans le TGV en direction de Marseille.

Les réservations en seconde classe ainsi que les billets sont livrés avec le message. Aucune autre information ne leur est

donnée, ils auront tout à l'intérieur du TGV.

Dans le TGV, l'ambiance est sympathique, entre le bébé qui hurle devant eux, le rappeur qui fait profiter de sa « musique » à toute la voiture et le chien qui vient de découvrir qu'il y avait un chat, là, dans la boîte en osier posée devant lui. Laissez vos joueurs agir ou se défouler un peu, cela ne fait de mal à personne. Le contrôleur ne tardera pas, et demandera avec la plus grande courtoisie les billets aux joueurs. Après quelques secondes de vérification, il annoncera que les personnages doivent le suivre, leurs réservations étant visiblement fausses.

Note à l'intention des joueurs bourrins : toute attaque physique visible contre le contrôleur en présence des voyageurs sera récompensée par une limitation, applicable immédiatement, et n'aura d'ailleurs aucun effet sur lui. Une attaque mentale n'aura pas plus d'effet.

En considérant que les joueurs suivent bien gentiment le contrôleur dans son local, en face des toilettes, il devrait bientôt y avoir 6 ou 7 personnes entassées dans 3 m<sup>2</sup>. C'est à ce moment que le contrôleur lancera la fameuse phrase qui l'a rendu célèbre en d'autres temps, dans d'autres lieux.

## L'introduction INS

---

« Bonjour, je suis le Prince Andromalius. »

Le fait qu'une telle huile se déplace pour donner l'intitulé de la mission aux joueurs devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs sur l'importance de ladite mission.

« La mission que je vous confie est d'une simplicité enfantine. Édouard Vaillant, Démon à mes ordres a disparu, il n'est pas apparu aux portes de l'Enfer, il doit donc être encore sur Terre. À moins qu'il ne se soit fait invoquer par un sorcier, ce qui est possible. Il était parti enquêter sur la disparition d'un Ange sous surveillance, un certain Alain Badoit. Découvrez où il se trouve et je serai généreux. Échouez et je serai sans pitié. Voici le dossier comportant tous les renseignements concernant l'identité humaine d'Édouard Vaillant et les renseignements sur Alain Badoit. Votre contact à Marseille sera Jean-Marie Gadin, Ange de Grade 3 aux ordres de Kobal. Allez le voir et surtout, soyez discrets. »

## L'introduction MV

---

« Bonjour, je suis l'Archange Dominique. »

Le fait qu'une telle huile se déplace pour donner l'intitulé de la mission aux joueurs devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs sur l'importance de ladite mission.

« La mission que je vous confie est d'une simplicité enfantine. Alain Badoit, Ange à mon service a disparu, il n'est pas apparu aux portes du Paradis, il doit donc être encore sur Terre. À moins qu'il ne se soit fait invoquer par un sorcier, ce qui est toujours possible. Votre mission, vous allez l'accepter, est de découvrir ce qui est arrivé à Alain Badoit et, si possible de lui porter secours. Voici le dossier comportant tous les renseignements concernant l'identité humaine d'Alain Badoit. »

*Sur ce, les personnages arriveront à bon port, en l'occurrence en gare de Marseille Saint Charles.*

## L'important !!!

---

Ayez toujours à l'esprit que les deux équipes, celle des joueurs et celle des PNJs, vont tenter de résoudre l'enquête en même temps. Cela dit, la réaction de Jean-Marie Gadin à la venue de l'équipe démoniaque va précipiter les choses, comme vous pourrez le voir ci-dessous.

On a beau être Démon de grade 3, on en est pas moins terrorisé quand une équipe d'investigation vient vous voir, surtout si elle déclare être envoyée par Andromalius lui-même (les joueurs ne sont évidemment pas obligés de dire qui les envoie, mais dans ce cas, la hiérarchie étant ce qu'elle est, les Démons se feront marcher

dessus par Gadin).

Jean-Marie Gadin a tout de même quelque chose à se reprocher. Aucune des pistes ne peut en principe remonter jusqu'à lui, mais le maillon faible dans sa chaîne de culpabilité est Martial Gaulard (le Démon aux ordres de Nisroch de Grade 1, son complice).

Dès que les Démons auront quitté son bureau, Gadin prévendra Gaulard et lui ordonnera de faire disparaître toutes les traces de son forfait. Non pas Fernande et Ginette, mais bien tous les indices qui permettraient de remonter jusqu'à lui. Fernande et Ginette sont maintenant des pensionnaires à demeure du Sax et sont indétectables par l'un ou l'autre camp, le Démon aux ordres d'Andromalius possédant le pouvoir spécial Humanité et l'Ange au service de Dominique étant non détectable.

Ce sont donc deux prostituées « normales », droguées jusqu'à l'os, mais complètement nymphomanes qui seront en permanence en train de danser au Sax, quand elles ne seront pas en train de pratiquer leur nouvelle occupation lucrative dans les toilettes.

Martial Gaulard va donc envoyer quelques-uns de ses zombies pour effacer, ou plutôt pour manger, toutes les traces dans les appartements des victimes, à savoir Alain Badoit (Fernande), Édouard Vaillant (Ginette) et Richard Andréas (Jeannine).

Richard Andréas est quantité négligeable dans ce scénario dans la mesure où il fait déjà les chantiers et que si les joueurs découvrent des traces pouvant mener jusqu'à lui, c'est qu'ils auront déjà découvert le pot aux roses.



## Le zombie de l'appartement

---

L'appartement d'Alain Badoit n'a rien d'exceptionnel, de même que celui d'Édouard Vaillant. Les documents et indices qui peuvent être découverts seront détaillés un peu plus loin.

Attardons-nous un peu sur le rôle et sur les motivations du zombie envoyé par Martial Gaulard (le Démon au service de Nisroch) pour enlever les indices.

Quoique d'une intelligence tout juste supérieure à la moyenne d'un militant communiste, le zombie, appelons-le Marcel, suit à la lettre les ordres de son patron.

Vêtu d'un très joli imperméable et coiffé d'un très joli chapeau, il doit aller dans un appartement en évitant de se faire remarquer. Il faut bien avouer, que déguisé de la sorte, il ne passerait pas inaperçu partout, et surtout pas sur le vieux port. Il doit ensuite manger tous les documents qu'il découvrira dans l'appartement. En cas de danger, il doit se cacher dans le premier placard venu. S'il est attaqué, il doit se défendre, en tuant l'attaquant si possible. Il doit ensuite retourner d'où il vient, c'est-à-dire du Sax, en évitant une fois de plus de se faire remarquer (il n'est pas inutile de répéter plusieurs fois la même chose à un zombie, ils sont tout de même très très cons).

## Chez Édouard Vaillant (INS)

---

Le dossier d'Édouard Vaillant contient sa photo (un petit mec brun) et son adresse.

Il habitait un petit deux pièces près du port. Rien de louche dans son appartement... Édouard Vaillant était un vaillant petit Démon organisé. On trouve donc, classés proprement sur son bureau, tous les éléments concernant ses missions anciennes. Un joli petit dossier rose pour chaque. Mais, hélas, rien du tout sur Alain Badoit, même pas la pochette rose qui devait contenir les

documents. Où que puisse être maintenant ce pauvre Édouard, il a emporté son joli petit dossier rose avec lui...

Édouard Vaillant a disparu le dimanche 20 janvier.

Les Démons, pour continuer l'enquête, n'ont sous la dent que le dossier d'A. Badoit.



## Le dossier d'Alain Badoit (INS / MV)

Le dossier d'Alain Badoit contient la même chose, qu'il ait été fait par les Anges ou par les Démons, ce qui prouve l'excellence des services de renseignements démoniaques. Il contient :

- Sa photo (un grand et beau mec blond), la photocopie de sa carte d'identité et son adresse.

- Un petit dossier du travail qu'effectuait Alain Badoit : journaliste « mondain », il couvrait les réceptions et les cocktails de la haute société marseillaise. Il en profitait pour rester en contact avec les Anges qui s'y étaient infiltrés - et servait aussi, sans doute, à y dénicher d'éventuels Démons.

Alain Badoit a disparu le mardi 15 janvier.

Il était employé officiellement par la succursale marseillaise du très fameux célèbre journal Points de Vue - Mirages du Monde, dont l'adresse se trouve comme il se doit dans le dossier.

## L'appartement d'Alain Badoit (INS / MV)

Il est situé au quatrième étage un bel immeuble sur La Canebière. Une concierge balaie la cour d'entrée et regarde d'un air noir tous les individus qui tenteraient d'entrer dans son royaume. Elle fera chier jusqu'au bout votre petite équipe, juste pour les habituer à faire un peu de roleplaying.

Arrangez-vous, par exemple en faisant passer des habitants de l'immeuble, pour que vos joueurs ne la tuent pas dans un geste de colère... C'est pour leur faire une petite surprise quand ils vont redescendre.

L'appartement est grand (cinq ou six pièces), beau, feutré. Les volets des fenêtres sont fermés et il est plongé dans une pénombre moite. N'insistez cependant pas trop sur l'ambiance bizarre... là aussi, il faut garder la surprise. En effet, Marcel le zombie est dans l'appartement, où il doit faire disparaître les indices. Entendant du bruit, il s'est caché dans un placard.

Un zombie contre une équipe d'Anges ou de Démons, c'est vraiment du menu fretin. Il faut donc jouer sur la surprise et l'étrangeté. L'équipe de joueurs n'ayant rien à craindre, devrait s'éparpiller un peu partout pour pouvoir mieux chercher : un dans la salle à manger, un dans le bureau, etc. Le zombie essaiera de faire peur à un isolé. Improvisez ; des yeux brillants dans le placard où le joueur regarde, etc. Le zombie attaquera aussitôt, essayant de le faire silencieusement (on lui a assez répété « Sois discret ! »). Il y a peu de chance que le zombie réussisse, mais bien jouée, la scène pourra avoir un certain effet psychologique.

Le zombie a dans sa poche les clés de l'appartement que Martial Gaulard a tout simplement prises à Alain Badoit. Il a trouvé ce qu'il voulait détruire : l'agenda d'Alain Badoit, où était peut-être

inscrit le nom de Jean-Marie Gadin... En effet, Jean-Marie Gadin, pour enlever Alain Badoit, l'a invité, en tant qu'attaché culturel, à venir prendre un cocktail au Sax (mais tous ces détails vous seront précisés plus tard). Il était donc entré en communication avec Alain, et ne désirant pas qu'on puisse établir un lien entre lui et l'Ange disparu, il a préféré faire détruire cet agenda.

Marcel l'a d'ailleurs consciencieusement dévoré et il ne reste, par terre dans le bureau d'Alain, que la petite boucle en métal qui fermait le Filofax et que Marcel n'a pas pu ingérer. La cible suivante de Marcel devait être l'agenda du bureau d'Alain Badoit... il ne l'atteindra malheureusement jamais.

Les joueurs ne trouveront rien d'intéressant, à part la photo d'une jolie jeune femme rousse et souriante qu'Alain Badoit tient par la taille sur de nombreuses photos, et une boîte de préservatifs Prophyltex dans la salle de bains.

Les joueurs vont finir par redescendre. Tout a l'air normal... Sauf que :

**MV** : La concierge gît, égorgée, dans une mare de sang. Quelques témoins sont déjà sur les lieux, et la police a été appelée. Une vieille dame, qui a tout vu par la fenêtre du premier étage, leur dira que « La pauvre femme avait interpellé des gens avec une petite fille qui voulaient monter chez M. Alain Badoit... C'est horrible, y en a un, il lui a passé la main sous la gorge et elle est tombée comme ça par terre, morte. Alors, j'ai crié, les gens sont sortis et ils sont partis. »

Il s'agit de l'équipe de Démons, voir description dans le chapitre PNJ, qui est sur la même piste que les joueurs et qu'ils viennent de rater... de très peu.

**INS** : La concierge est assise devant sa loge, les yeux fixes, le regard dans le vide. Une vieille dame demande aux joueurs d'aller chercher de l'aide... « La pauvre femme avait interpellé une bande de loubardeux qui voulaient monter chez M. Alain Badoit... Y en a un qui l'a regardé, et elle a eu tellement peur qu'elle est restée comme ça, figée, le regard glacé... J'ai cru qu'elle était morte. Alors, j'ai crié, et ils sont partis. »

Il s'agit de l'équipe d'Anges, voir description dans le chapitre PNJ, qui est sur la même piste que les joueurs et qu'ils viennent de rater... de très peu.

## Points de vue - Mirages du monde

La branche marseillaise de Points de Vue - Mirages du Monde, qui sort un petit encart « Spécial Provence Alpes Côte d'Azur », est installée au rez-de-chaussée d'un joli immeuble à porte vitrée.

Elle emploie trois personnes à mi-temps : Laure, une petite brune, responsable communication, Henri, le maquettiste, et bien sûr notre pauvre Alain Badoit. Laure et Henri accueilleront les

joueurs avec un sourire crispé : l'autre équipe (MV : les Démons, INS : les Anges) vient en effet de passer les interroger, se faisant passer pour une bande de vieux copains d'Alain. Trouvant bizarre que deux bandes de vieux copains passent le même jour, Laure et Henri commencent à se demander s'il n'y a pas une grosse plaisanterie bien lourde là-dessous...

Les joueurs pourront en profiter pour avoir une description plus précise de l'autre équipe - se reporter aux caractéristiques des PNJ. Laure et Henri répondront, agacés, aux questions que leur poseront les joueurs : non, ils ne savent pas où est Alain, non, ils n'ont même pas une petite idée, oui, ils ont son agenda de travail où il y a marqué son emploi du temps du mardi 15 janvier, le jour où il a disparu (la police a été prévenue de la disparition et a ces détails, mais ne semble pas persuadée de l'urgence d'une recherche).

Henri fouillera alors dans le tiroir du bureau pour leur montrer l'agenda... puis se passera soudain la main sur le front, l'air égaré « Qu'est-ce-que... » Il se mettra à chercher dans ses souvenirs. « Mais... Je leur ai donné l'agenda... Je ne comprends vraiment pas pourquoi j'ai fait ça ! »

Vous aurez compris que l'autre équipe a utilisé le pouvoir Charme ou Contrôle pour récupérer l'agenda... Laure, furieuse, engueule Henri qui a l'air complètement perdu. « Et quelle idée aussi as-tu eu de leur donner l'adresse de la fiancée d'Alain ! Vraiment, parfois, je ne te comprends pas ! »

Cette adresse, Laure et Alain ne la donneront pas volontairement. Mais ce ne devrait pas être très difficile aux joueurs de l'obtenir.

Avant de passer à la suite, reportez-vous au ci-dessous à *L'embuscade*.

## Marie et l'agenda

Marie est très choquée, et il faudra beaucoup de roleplaying pour la calmer et arriver à lui faire prononcer deux mots. Utiliser la violence ne servira à rien, à part lui faire avoir une crise cardiaque et périr sur place !

Sa version des faits est brève, mais informative : mardi 15 janvier au soir, elle était avec Alain Badoit à un cocktail donné à 22 heures au Sax, une boîte un peu « underground » de l'avis de Marie, qui ne sait pas vraiment ce que c'est que l'underground. Ce cocktail était donné par un certain Jean-Marie Gadin, l'attaché culturel de la mairie. A un moment, elle a perdu Alain de vue parmi les invités... Et elle ne l'a plus jamais revu.

L'agenda indique bien pour le mardi 15 janvier le rendez-vous pour le cocktail au Sax, et on y trouve à côté, sur un Postit, le numéro de téléphone de Jean-Marie Gadin... (INS : Numéro que les joueurs connaissent bien.)

## L'embuscade

La fiancée d'Alain, la jolie rousse qui se trouvait sur les photos, s'appelle Marie Toila et habite dans un petit pavillon à jardinet. Les roses poussent, l'herbe verdoie, le chemin poudroie, il y a de petits rideaux de broderie anglaise à la fenêtre et dans la maison, l'autre équipe a monté une embuscade pour votre équipe...

Comment savent-ils que mon équipe existe, proteste- alors le MJ, alors que l'autre équipe ne l'a jamais croisée ?

Très simple : la concierge d'Alain Badoit, avant de se faire « zapper », a parlé à l'autre équipe en faisant allusion à un groupe (vos joueurs) qui était déjà là-haut. Du coup, par acquit de conscience, l'autre équipe a laissé un de ses membres derrière, à surveiller *Point de Vue - Mirages du Monde*.

Le Démon (ou l'Ange) a repéré les joueurs, s'est douté que leur prochaine étape allait être chez Marie. Un coup de téléphone, un saut dans le premier taxi venu, et hop, l'embuscade était en route.

La maison est de plain-pied (pas d'étages) et comprend une cuisine, un cellier, une salle de bains (où Marie Toila est ligotée et bâillonnée, et proprement violée si l'embuscade est menée par les Démons, on ne se refait pas), une chambre, un grand living-room et

une cave. La manière dont est préparée l'embuscade dépend, bien sûr, de la nature de l'équipe (Anges ou Démons) ainsi que de l'humeur, sadique ou sympa, du maître de jeu : nous n'entrerons donc pas dans les détails.

Si vos joueurs se font tuer, fin du scénario. S'ils gagnent et qu'ils ont fait un prisonnier, ils peuvent tenter de le faire parler. Les renseignements que l'autre équipe peut donner n'ajoutent cependant pas grand-chose à l'enquête. Seuls les Anges apprendront du nouveau : en l'occurrence, qu'un Démon a lui aussi disparu. Torturé, un Démon pourra lâcher le nom de son contact à Marseille - Jean-Marie Gadin - ainsi que son numéro de téléphone.

Les joueurs récupéreront, en tout cas deux choses : la pauvre Marie Toila, traumatisée, mais vivante, et l'agenda d'Alain Badoit qui était dans les affaires de l'autre équipe.



## Le Sax

Toutes les tentatives pour joindre Jean-Marie Gadin resteront infructueuses : et pour cause, il est au Sax.

Jusqu'à 22 heures, la boîte est fermée : les joueurs pourront toujours essayer d'entrer, même par effraction, Gadin et Martial Gaulard sont dans un restaurant en train de dîner, et entreront par une porte blindée donnant dans une rue adjacente.

À 22h30, les premiers habitués commenceront à arriver. Les joueurs, s'ils entrent, ne verront au début rien d'anormal : Martial Gaulard, assis derrière le comptoir du bar boissons, tarif unique, 10€) parle avec sa petite cour d'habitues. Très vite, les lumières baissent et la boîte se remplit. Deux étages, deux pistes de danse minuscules, un disc-jockey trisomique, de la musique d'il y a vingt ans, non, pire que ça : de la mauvaise musique d'il y a vingt ans, une atmosphère enfumée, des junkies qui se shootent dans les coins... l'ambiance va rapidement devenir agréable, et dans la foule, les joueurs devront faire attention s'ils ne veulent pas être séparés. De gros fauteuils de skaï sont à disposition, mais les toilettes sont beaucoup plus appréciées pour les relations intimes.

Peu à peu, les zombies de Martial (ils sont sept) vont s'introduire, comme tous les soirs, parmi la foule. Martial aime bien les avoir sous la main en cas de problèmes. Ils sont habillés en imperméable et en chapeau mou, et sentent un peu mauvais... mais avec tout ce qui sent déjà mauvais dans la boîte, l'odeur ne choquera pas plus que ça.

Vers 23h30, les filles viendront danser au deuxième étage, très dévêtues et debout sur des cubes en bois. Elles feront un strip-tease - pourtant, il ne leur restait pas grand-chose à enlever - et dandineront ensuite vaguement des hanches, l'air drogué... car elles le sont. Ce sont en effet Ginette (Édouard Vaillant), transformé en petite brune et Fernande (Alain Badoit) transformé en gande

blonde, sous l'emprise des drogues de Martial.

Jouez d'abord sur l'ambiance et ce que les joueurs vont deviner sans voir. Faites les balader dans la foule, croiser un zombie ou deux, leur trouver une silhouette et une odeur bizarre, revenir sur leurs pas - le zombie se sera bien entendu fondu dans la foule. Faites les passer près de Ginette et de Fernande, sans leur décrire particulièrement (juste « Il y a deux strip-teaseuses qui se trémoussent d'un air drogué sur des cubes »). Ce ne sont après tout que deux filles comme les autres. Le malaise devra grandir petit à petit. Ils apercevront soudain Jean-Marie Gadin, en train de parler avec Martial, le barman. Il leur semblera que Jean-Marie les montre du doigt... Mais le temps qu'ils se précipitent vers le bar, Jean-Marie aura disparu. Et comme par hasard, au moment où ils se jeteront à sa poursuite, un type un peu étrange, en imperméable et chapeau mou, se mettra juste en travers de leur chemin. Si un joueur se sépare des autres, c'est le moment de le faire happer par Martial et cinq zombies dans les toilettes... Qu'il n'en ressorte pas, si possible. Puis, quand la tension sera bien montée, un projecteur se mettra à éclairer les visages des deux strip-teaseuses. Et là, ébahis, les joueurs reconnaîtront (enfin, devraient reconnaître), pour les avoir souvent vu en photo, les visages d'Alain Badoit et d'Édouard Vaillant...

C'est bien entendu le moment que Jean-Marie et Martial choisiront pour attaquer. D'abord extrêmement discrètement, en essayant d'avoir les joueurs un par un, perdus comme ils le sont dans la foule. C'est là, particulièrement, que Jean-Marie jouera de son pouvoir de Gag Absurde pour mettre hors de combat ses adversaires... Il peut pleuvoir des vaches, si vous voulez !

Si Jean-Marie et Martial sentent que le combat tourne à leur désavantage, ils n'hésiteront pas à employer l'artillerie lourde (Uzi, lance-flammes, etc.), et tant pis pour la discrétion et les victimes innocentes. La foule se déversera dehors en hurlant de terreur, et ce scénario pourra finir dans une apothéose de violence, comme il se doit.



## Conclusion

**MV** : Les autorités angéliques tueront Ginette, le Démon, après lui avoir fait cracher tout ce qu'il savait. Pauvre Édouard Vaillant ! Un Démon si correct ! Fernande (Alain Badoit) et Jeannine (Richard Andréas), dont ils finiront par retrouver la trace, seront désintoxiquées et continueront à œuvrer pour le bien... sous leur nouvelle identité.

**INS** : Les autorités démoniaques tueront Fernande et Jeannine, les Anges, après que quelques-uns des membres de cette même autorité les aient sauvagement violées (c'est rare, chez les Démon, de pouvoir se taper des Anges) et leur aient fait cracher tout ce qu'elles savaient. Ginette (Édouard Vaillant) sera désintoxiquée et continuera à œuvrer pour le mal... sous sa nouvelle identité.

## Conditions de victoire

Le sort atroce de Fernande, Jeannine et Ginette est découvert : 50  
Jean-marie gadin est éliminé ou mis hors d'état de nuire : 30  
Martial Gaulard est éliminé ou mis hors d'état de nuire : 15

Moins de 50 : échec  
De 50 a 64 : victoire partielle  
De 64 a 94 : victoire normale  
95 : victoire totale

## Personnages non-joueurs (PNJ)

### INS : l'autre équipe

**Fabrice Lampion,**  
Ange au service de Dominique

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	1	15

Talents : Discussion +2, Esquive + 0, Arme de poing +0, Savoir faire + 1.

Pouvoirs : Eclair +1 (121), Peur +1 (134), Détection de mal +1 (311), Détection du futur proche +0 (314), Détection du mensonge +0 (316), Intégrisme (défaut), Jugement (Spé).

Description : Un type grand, brun, maigre, habillé en noir. Il cache un colt 45 dans sa mallette.

**Willem,**  
Ange au service de Laurent

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	3	3	2	12

Talents : Arme de contact lourde +2, Esquive +2.

Pouvoirs : Armure +1 (211), Régénération + 1 (226), Détection du danger +1 (315), Arme bénite (411, Hache), Couleur des yeux (Déf), Juste lame de Laurent+0 (Spé).

Description : Un touriste allemand... Cheveux blonds, peau rosée, yeux bleus sans pupilles, short Adidas, tee-shirt blanc, gentil sourire.

**Bérénice,**  
Ange au service de Christophe

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	5	3	3	2	18

Talents : Acrobatie +2, Esquive +2

Pouvoirs : Eau du robinet +1 (125), Charme +1 (161), Paralysie +0 (163), Sommeil +0 (165), Réduction +1 (265), Polymorphe +0 (266), Bond +1 (333), Asexué (626), Chance (Spé).

Description : Une délicieuse petite fille de huit ans, brune aux yeux noisette, en jean et tee-shirt « Juliette, je t'aime ».

### MV : l'autre équipe

**Mireille Vinnetti,**  
Démon aux ordres d'Andromalius

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	2	3	2	15

Talents : Discussion +2, Esquive +0, Arme de poing +0, Savoir faire +1.

Pouvoirs : Acide +0 (126), Charme +1 (131), Peur +1 (134),

Détection du bien (311), Détection du futur proche +0 (314), Détection de la vérité +0 (316), Odeur suspecte (621), Humanité (Spé)

Description : Une femme blonde aux cheveux courts, habillée en tailleur. Dans son attaché-case, un colt 45. De près, y'a une odeur.

**Gaston Pluton,**

Démon aux ordres de Crocell

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	2	4	2	4	1	14

Talents : Arme de contact lourde +2, Esquive +2, Corps à corps +1  
 Pouvoirs : Glace +2 (122), Armure +1 (211), Immunité au froid (214), Glace +1 (252), Vitesse (334), Arme de contact maudite (411, Hache), Kleptomanie (636), Froid (Spé).

Description : Un homme moustachu au bon sourire, en pantalon de velours et pull à col roulé.

**Lyse,**

Démon aux ordres de Malphas

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	3	3	2	3	14

Talents : Discussion +1, Baratin +2, Séduction +2

Pouvoirs : Queue barbelée +0 (115), Sommeil +0 (132), Faiblesse +0 (133), Douleur +0 (166), Polymorphe +1 (266), Vérité +0 (316), Lumière (644), Discorde +1 (Spé)

Description : Une délicieuse petite fille, blonde aux yeux bleus, en robe d'été et lunettes noires (Vuarnet).

**Les méchants de l'histoire**

**Jean-Marie Gadin,**

Démon aux ordres de Kobal

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	2	3	2	3	36

Talents : Baratin +2, Esquive +2, Discussion +2, Discrétion +2, Lance-flammes +1

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Volonté supranormale +1 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +1 (261), Détection des ennemis +1 (312), Détection de la vérité +2 (316), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +2 (323), Cauchemar +2 (326), Téléportation +1 (331), Vol +1 (332), Bond +2 (333), Gag Absurde +3 (Spé).

Description : Un type chic d'une cinquantaine d'années, avec un curieux rictus. Au Sax, il a un lance-flamme sous le bar, surnommé Oradour, c'est tellement drôle.

**Martial Gaulard,**

Démon aux ordres de Nisroch

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	3	2	4	2	11

Talents : Chimie +2, Esquive +2, Arme de poing (Uzi) +2

Pouvoirs : Absorption de douleur +1 (144), Paralysie +1 (163), Zombies (511), Accoutumance +2 (Spé)

**Les zombies (8)**

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	1	1	1	1	1	-

Talents : Griffes (puissance +1) ; Corps à corps +1

Vous remarquerez que l'équipe de Démons est plus passe-partout que celle des Anges. Ils pourront être décrits comme « Un couple charmant, avec une petite fille ».