

La 3-D de Noël

Un scénario pour Magna Veritas v2.0 par **Croc**
Parution dans Casus Belli n°102 (février 1997)
Illustrations par **Eric Puech**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation
de **Croc** et **Eric Puech**



Scénario pour rire écrit pour le jeu ci-dessus, mais qui peut être utilisé pour son équivalent d'en dessous, si vous voyez ce que je veux dire. Quand je dis « pour rire », disons que le style est plus libre et l'intrigue un peu plus secouée que d'habitude. Pour le reste, c'est du INS / MV pur et dur. Combien de persos ? Quel niveau d'expérience ? Quelle cuisson ? Je ne sais pas, c'est vous qui voyez.

Prégénérique

7 décembre 1996. Le Grand Palais reçoit, ce soir, les VIP les plus prestigieux de la ville, pour le gala mondial au profit des victimes de la fièvre aphteuse. Les PJ ont été dépêchés sur place par les hautes autorités de Notre-Dame. Même s'ils ne sont pas dans le look général de la soirée (costume et cravate), ils pourront facilement se mêler aux quelques dizaines de pique-assiettes qui rôdent dans ce genre d'endroits. Toutefois, pour entrer, il faut montrer patte blanche, et plus précisément une invitation. Son absence implique le renvoi manu militari du contrevenant (à grands coups de videurs dans la tête). À défaut, il est possible d'en voler une, ou d'utiliser un pouvoir. Rester à la porte n'est pas grave, et n'empêchera pas un personnage de jouer le reste du scénario, mais le pauvre ne pourra pas bénéficier de ce superbe prégénérique.

Après quelques heures de mondanités, entre deux plats de petits fours et la rencontre avec les individus les plus en vue de Paris (Ophélie Winter, Delarue, Maité, Morandini, et autres grands penseurs), un événement intéressant vient briser la monotonie de ce début d'aventure. Mais auparavant, vous pouvez profiter du temps mort pour que les personnages fassent connaissance, ou pour qu'ils approchent de près certaines personnalités du petit écran (cela pourra leur servir par la suite).

23 heures 30. Un homme déboule en hurlant des escaliers qui mènent au premier étage. Il est entièrement nu, si l'on fait exception d'une chaussette verte qui recouvre avec pudeur son appareil

génital. En dehors de ça, il porte de grosses lunettes aux verres fumés et aux montures épaisses. Il prend à bras-le-corps le premier invité venu et commence à l'étrangler en poussant de petits cris aigus. Les personnages devraient intervenir, car il est évident que quelque chose ne va pas. Étrangler des invités, OK, mais pas lorsqu'on est nu avec une chaussette sur le sexe ! Il serait tout de même de bon ton que les PJ ne tuent par le pauvre bougre, et surtout pas à grands coups d'éclairs ou autres pouvoirs voyants. Le ceinturer en ayant une force suffisante le calme un peu. L'assommer est encore plus simple. Lui enlever ses lunettes résoudrait tous les problèmes, mais ça, les PJ ne peuvent pas s'en douter. Pour ceinturer le nudiste fou, il suffit de réussir un jet de Force en ayant un résultat des unités plus important que lui. Il possède une Force de 4 (sumaturelle) et s'accorde 3 colonnes de malus. Pour l'assommer, si l'on ne possède pas le pouvoir du même nom, il suffit d'un jet de Corps à corps difficile, suivi d'un jet de Force facile. Il s'endort alors pour quelques minutes, assez pour le rhabiller et l'évacuer dans un coin tranquille. Dans tous les cas, si on le touche en corps à corps, il y a une chance sur six pour que ses lunettes tombent (tiens, par exemple, jetez un dé, et sur un 6, les lunettes tombent. Ou alors, elles tombent sur un 1. En fait c'est comme vous voulez, sur un 4 ça serait très bien aussi et on se quitterait bons amis). Privé de lunettes, l'homme reprend tout de suite son attitude normale, celle d'un serveur très propre sur lui. Enfin, avec une chaussette très propre sur lui.

Si un personnage précise qu'il regarde les lunettes, il s'aperçoit que ce sont les célèbres lunettes 3-D que TF1 a mises en vente pour les fêtes de fin d'année. Ça vous la coupe, hein ? Non ? Dans le doute, mettez une chaussette dessus... Quoi qu'il se passe durant l'altercation, les PJ ne doivent pas être amenés à penser que cet individu est autre chose qu'un bon taré comme on n'en fait plus guère. Sa Force de 4 ne doit pas servir d'indice. Gardez-la secrète si possible, ou prétendez que certains humains très spéciaux

(boxeurs, gangstas sous PCP, enfant à qui on vient de voler ses Chocapics) bénéficient de bonus dans certains cas précis. Et justement, c'est un cas précis. Même si elles ont des soupçons, les autorités angéliques n'ont aucun intérêt à inciter les personnages à enquêter sur ce type. S'ils le font tout de même, en bons anges zélés qu'ils sont, ils ne trouveront pas grand-chose.

L'homme à la chaussette

Si les personnages décident de faire des heures supplémentaires et d'en apprendre un peu plus sur l'homme à la chaussette, ils n'auront pas de mal à se rendre chez lui, dans un petit studio des Buttes-Chaumont. Il s'appelle Max Dubois et travaille pour le traiteur qui s'occupait du buffet de la soirée. Il est célibataire et n'a qu'un seul ami : Arthur, son géranium. Ses principaux passe-temps sont la pétanque, la lecture de *Télé 7 Jours* et les puzzles (en 3-D aussi, mais cela n'a rien à voir). Il a déjà construit l'Empire State Building et la Tour Eiffel. Pour Noël, il prévoit de faire la Maison Blanche, et après... laissez tomber, ce n'est pas important. À part ça, son appartement ne contient rien de bien étrange, sauf peut-être une collection complète de personnages en latex à l'effigie des Barba-papas (c'est un fan de première heure de ce dessin animé, dont le générique est encore sur toutes les lèvres). Même si les PJ se méfient (s'ils viennent chez lui après avoir appris l'existence du parc d'attractions dont il sera question d'ici quelques paragraphes), ils ne pourront pas aller bien loin. Ses collègues le trouvaient un peu bizarre depuis une semaine, et l'un d'entre eux sait qu'il s'est rendu hors de Paris, il y a une quinzaine de jours, mais rien de plus. Bien entendu, le pauvre Max est un cobaye attiré au parc par le démon Luis Carlos (dont nous parlerons longuement plus loin, patience !). Il n'a pas bien supporté les effets des vidéos 3-D... Mais ça, les PJ ne peuvent que le supposer. Fin de la (pas tout à fait) fausse piste !

Petite enquête pour noyer le poisson

Franchement, si quelques minutes après ce pré-générique, les personnages étaient attaqués par une dizaine de foldingues dotés de lunettes 3-D, ça ferait tout de suite mauvais genre... Alors, pour que tout ce passe en douceur, voici un petit scénario qui n'a rien à voir avec la choucroute, et qui devrait permettre de mettre un peu d'ambiance.

10 décembre 1996, Notre-Dame

Les personnages sont contactés grâce à un coup de téléphone passé par un Ange au service de Didier. Ils se rendent le plus rapidement possible à Notre-Dame pour recevoir leur affectation. La mission est simple, puisqu'il s'agit uniquement de surveiller les agissements d'un ange de Michel qui fait un peu trop parler de lui en ce moment. Il a brisé la règle concernant la discrétion à maintes reprises, et ses supérieurs aimeraient beaucoup qu'il arrête là ses petits raids dans le camp des démons. Aux PJ de le convaincre de mettre un peu d'eau dans son vin, avec calme et discernement si possible (en fait, ça, c'est à eux de voir. On va déjà vous présenter le bestiau, vous verrez ensuite comment il faut le prendre...). Ils disposent simplement de son nom et de son adresse. Jérémie est un sémillant jeune homme de 24 ans et un Ange nommé Brutus s'est incarné dans son corps il y a deux ans. Il est grand (près de deux mètres) et ses muscles saillants en font une vraie bête de combat, au moins au corps à corps. Un petit peu laissé de côté par les autorités angéliques, Brutus s'est vite ennuyé dans son rôle d'ingénieur en informatique. Il a d'abord quitté son boulot, puis plaqué sa petite amie, puis pissé contre la porte de la loge de la concierge, et enfin cassé la gueule au marchand de légumes parce qu'il n'avait plus de kiwis. Un vrai dur, quoi. Dans un genre moins débile, il a déjà descendu trois démons, dont le dernier devant des témoins

humains. Reste à savoir si les personnages vont le considérer comme un allié ou comme un ennemi.

Un peu plus tard, rue Saint-Denis

C'est dans cette rue chaude de Paris que loge Jérémie. Depuis quelques semaines, il squatte le petit studio d'une jeune dactylo, qui paie le loyer et fait la cuisine. Il n'est cependant pas si macho que cela, puisqu'il passe la presque totalité de ses journées à nettoyer l'endroit. Il sort environ deux soirs par semaine pour casser du démon, même si ses victimes ne sont pas toujours aussi démoniaques qu'elles le devraient. Lorsqu'il se bat, et lorsqu'il tue, c'est toujours dans le respect de la personne humaine. Un Ange intégriste risque de trouver sa quête solitaire fort respectable. Il est pourtant assez déviant pour être surveillé.

Il n'existe aucune façon aisée de l'espionner et de lui faire passer son goût pour le sang démoniaque frais. Cette partie de l'aventure devra donc être surtout une question d'ambiance et devrait permettre aux personnages d'oublier un peu le pré-générique (c'est le but). Pour bien maîtriser cette partie, vous devez tout de même faire attention à quelques éléments importants de la vie de Jérémie :

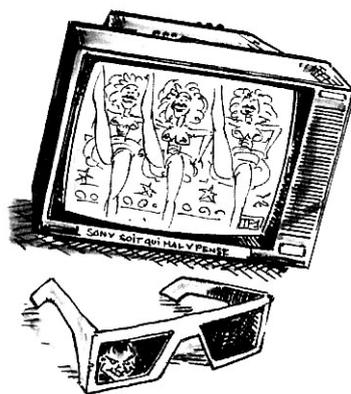
- Julie Questin est sa petite amie depuis peu. Elle l'a rencontré en sortant d'une boîte, alors qu'elle allait être maltraitée par trois pauvres types. Quelques dents en moins plus tard, Julie a remercié son sauveur en l'invitant chez elle, après qu'il lui ait expliqué son statut de SDF. Intégriste dans son genre, Jérémie n'a toujours pas couché avec elle, puisqu'il ne conçoit l'acte de chair qu'après le mariage. Elle part à 8 heures le matin et revient vers 19 heures. Si l'on parvient à l'interroger ou à lui faire assez peur, elle avoue que Jérémie passe deux ou trois nuits par semaine dehors. Il revient au matin complètement crevé et souvent blessé (mais jamais rien de grave).
- La concierge de son immeuble est acariâtre et franchement désagréable. Jérémie n'a pas encore pissé contre sa porte, et elle le considère encore comme un très charmant jeune homme. Elle n'apprécie pas qu'on l'interroge à son sujet, même si elle raconte quelques bêtises, histoire de ne pas paraître trop désagréable. Elle va ensuite tout rapporter à Jérémie, en prenant bien soin de lui décrire les PJ.
- Les sorties de notre Ange ne sont pas très originales : chasse aux fafs aux Halles et chasse aux zoulous dans le XIX^e, histoire de rétablir l'équilibre. C'est dans ces occasions que Jérémie est le plus facile à rencontrer, pour ne pas dire à bastonner... non, finalement, pas à bastonner, vu sa taille et ses capacités.

En fait, le but recherché est facile à atteindre, si les PJ jouent franc jeu et n'essaient pas de se comporter comme des mesquins. S'ils sont vraiment lâches et pas assez subtils, ils risquent quand même de se le prendre sur le coin de la figure, histoire de leur apprendre à vivre. Veillez tout de même à ce qu'il ne tue pas tout le groupe, ça les priverait de la suite qui n'est pas mal non plus.

Au bout de deux ou trois jours, les PJ devraient en avoir fini avec Jérémie, même si ce dernier redeviendra certainement un peu sauvage, une fois qu'ils seront partis pour de nouvelles aventures. Les personnages les plus intégristes pourront y aller de leur rapport. Ce serait même souhaitable, quelque part...

La nuit des Miss vivantes

13 décembre 1996, 22 heures et des bananes... TF1 vient de présenter sa première séquence en relief de cette fin d'année 1996. Tout le monde attendait Miss France en relief (si, si, ne faites pas les innocents, on vous a vu faire la queue dans les tabacs pour acquérir ces petites merveilles technologiques), et a eu droit à un charmant ballet de rose et de bleu. Nunuche à souhait et, contre toute attente, sans un atome de cul. Ce n'est pas grave, on



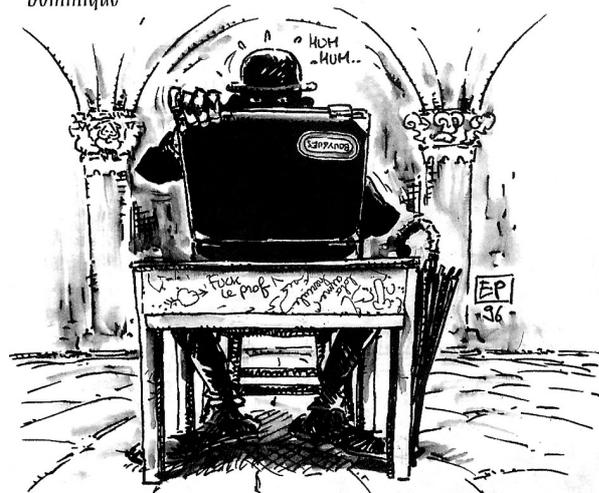
repassera. On estime que plus de 100.000 personnes ont acheté les lunettes et seront rivées devant leur écran à chaque apparition du sigle 3-D. 100.000 gusses, 100.000 cons, 100.000 âmes, même de spectateurs de TF1, ça serait tout de même sympa à contrôler. Faudrait pas qu'un démon y ait pensé, ça ferait désordre. Il faudrait surtout qu'avant que tout ce beau monde se mette des chaussettes sur son petit matos, il y ait un groupe d'Ange assez courageux pour réparer tout ça. Allez, comme vous êtes des amis, c'est vous qui vous y collez !

Le retour des chaussettes

15 décembre 1996, Notre-Dame de Paris. Nouvel appel d'un ange de la communication, nouvelle arrivée en trombe à Notre-Dame. Mais cette fois-ci, on va éviter de leur faire jouer les nourrices pour anges de Michel névrosés, ça va vraiment commencer à chauffer.

Sous-sol de Notre-Dame, dernier bureau après les toilettes. Murs sales, légèrement jaunis. Plancher en béton qui fait résonner les pas. Petit bureau d'écolier en bois. Quelques graffitis, peu de poussière. Juste un homme assis derrière le bureau, sur lequel est posée une mallette ouverte. Seul l'homme en noir (oui, il est en costume noir) peut voir ce qu'il contient. Il attend en silence que tout le monde soit assis sur les chaises fragiles (prévoyez en une de moins qu'il y a de PJ, histoire de mettre un peu d'ambiance). De ses mains gantées, il sort de sa mallette un curieux morceau de carton marqué de magnifiques étoiles de Noël vertes et dorées. Il déplie l'objet, une superbe paire de lunettes 3-D, qu'il se pose sur le nez. Il esquisse un sourire, mais ne pipe mot. Il attend que l'ambiance se soit encore un peu alourdie et demande : « Vous avez voté pour qui, finalement ? »

Dominique



Il accompagne cette phrase d'une sorte de rictus, et poursuit sans attendre leur réaction. Tout Ange qui trouverait amusant de répondre est proprement remis à sa place par une réponse acerbe de l'homme en noir, du genre : « Non ? Pas possible ? Vous êtes sûr que cela fait partie de vos attributions ? » Les quelques mots qu'il prononce ensuite ne prêtent pas du tout à rire. « Pour une fois, nous sommes obligés de le reconnaître, les forces démoniaques ont marqué un point important. Les démons ont piégé deux objets technologiques de pointe, d'une part les lunettes 3-D de TF1 et d'autre part, toutes les émissions en 3-D de la chaîne. Les êtres humains qui auront regardé toutes les séquences jusqu'au réveil de Noël deviendront fous à la fin de la messe de minuit (en 3-D elle aussi). Il s'est vendu 300.000 paires de lunettes, mais il est probable qu'à peine 100.000 humains seront affectés par cette opération démoniaque. Nous ne pouvons pas nous permettre de perdre 100.000 humains. D'ailleurs, il serait trop difficile de les faire disparaître sans que cela ne semble un tant soit peu louche. Nous sommes le 15 décembre, il vous reste moins de 9 jours. Écraser à coups de pied 300000 paires de lunettes est trop compliqué. Vous devrez donc frapper à la source : l'émetteur qui diffuse les émissions. Bonne chasse et que Dieu vous garde. » Au cas où vous

en doutiez, l'homme en noir n'est autre que Dominique lui-même. Il ne répond à aucune question, et se montre même légèrement désagréable si les PJ lui adressent la parole après qu'il ait terminé son speech.

La télévision, plus qu'un métier, une passion !

Comme Dominique l'a indiqué, il est impossible de récupérer toutes les lunettes, d'autant que certains petits malins en ont fabriqué avec un rouleau vide de PQ et deux papiers de bonbons (un à la cerise et un à la menthe). En revanche, c'est TF1 qui centralise toutes les émissions qu'elle produit (et donc toutes les séquences en 3-D). Aux personnages de trouver un moyen de pénétrer dans l'enceinte de cette grande entreprise sans se faire remarquer. L'action commando ou le cambriolage ne sont pas du tout à l'ordre du jour. Restent plusieurs méthodes qui peuvent fonctionner rapidement et simplement :

- Utiliser une personne rencontrée durant la soirée de gala au profit des victimes de la fièvre aphteuse. Cela fonctionnera certainement si la personne choisie est influente dans la place, ou juste si elle sait à qui il faut demander telle ou telle autorisation.
- Entrer comme dans un moulin, déguisé avec un costume adéquat (livreur de pizza, coursier, commercial au large sourire ou encore technicien en bleu de travail). À ce niveau, ça passe ou ça casse, même s'il est certain que cela fonctionnera mieux si le personnage possède un bagout hors du commun. Cette méthode devrait permettre quelques bons moments de roleplay.
- Utiliser sa couverture. Toute personnalité influente de la société française (ou mondiale) devrait faire l'affaire, même si l'effet obtenu est quelquefois l'inverse de celui qui était recherché. Rentrer dans l'édifice n'est pas trop difficile, mais y passer inaperçu avec la tête de Balladur ou celle de Patrick Sébastien, c'est déjà plus dur.
- Entrer par effraction ou par la violence. Je vous ai déjà dit ce que j'en pensais : beaucoup de mal. Mais les Rambos en herbe peuvent peut-être y parvenir. Quand je dis « y parvenir », je ne veux bien entendu pas parler de mettre à mal les dix vigiles qui gardent l'endroit, ça c'est facile, mais bien de le faire sans que qui que ce soit d'autre s'en rende compte.

Une fois à l'intérieur, il devient rapidement évident que la plupart des animateurs et autres journalistes se moquent bien de la façon dont les émissions sont diffusées. Il faut donc trouver des techniciens qui pourront renseigner les personnages. Soyez intransigeant ! Une fois sur place, toute équipe qui n'est pas dotée de son Ange de Jean devra demander des explications aux spécialistes locaux. Rien ne semble clocher, et même un Ange de Jean n'y verra que du feu. Tout le matériel est en parfait état et n'a pas été modifié depuis bien longtemps. Il ne reste plus donc qu'à visionner une cassette en 3-D, puisque le mal ne peut venir que de là.

Consternation après le visionnage : aucun élément étrange, pas même un petit « Do it ! Do it ! » en message subliminal. C'est d'autant plus grave que la prochaine séquence en 3-D est prévue pour dans quelques heures. Pas moyen de trouver quoi que ce soit. Inutile aussi de détruire la cassette, il en existe des doubles un peu partout. Une Détection du mal ne donne rien dans les locaux de TF1, ni dans les bureaux, ni dans les locaux techniques. Les cassettes incriminées semblent être aussi neutres que peuvent l'être des cassettes vidéo. La seule façon de détecter quoi que ce soit est d'être là lorsque la séquence 3-D est diffusée, ce que les personnages devraient penser à faire... Après tout, ils ne sont pas nés de la dernière pluie !

À l'heure H, minute M, seconde S, la machine se met en branle et diffuse une nouvelle séquence de la terrible 3-D qui rend fou. Tout le monde est à son poste. La diffusion se passe parfaitement bien mais, si l'on détecte le mal à ce moment précis, on perçoit deux choses : une forte présence maléfique dans l'émission diffusée et une force moins puissante, mais tout aussi présente, en la personne de l'un des techniciens, absent lors de la première détection. Celui-ci, se sachant repéré, sourit et sort un flingue de gros calibre. Ah, un truc encore, il prend feu presque

immédiatement, détruisant une grande partie de la console sur laquelle il travaillait. La fête peut commencer, avec Tractor le démon comme invité vedette. Chaud devant !

Mais vous allez me dire... Qu'est-ce qui se passe si les personnages n'ont pas le pouvoir Détection du mal? Ben, ils font pareil, mais avec leur tête. Revenons donc à l'heure H, minute M, seconde S. Tout semble calme et notre gentil Démon n'a aucune chance de se faire repérer... Sauf qu'un Ange un peu intelligent, et qui veut vraiment comprendre comment cela se passe, peut s'apercevoir que le sympathique Démon de Béalial est en train de faire passer son émission plutôt que la cassette vue et revue précédemment. Un simple jet de Volonté moyen fait découvrir le pot aux roses, d'autant que Tractor est dans ses petits souliers (il se doute du rôle que jouent les personnages, même s'il ne connaît par leur nature angélique. Il sue d'ailleurs abondamment. Une fois le combat terminé, le Démon ne pourra probablement pas être interrogé (il disparaît au moment de sa mort, comme toutes les autres créatures de son genre). La seule façon de continuer l'enquête est d'analyser le fonctionnement des appareils sur lesquels travaillait Tractor. Les personnages peuvent être aidés par des techniciens du cru, s'ils ne se sont pas comportés comme des sagouins pendant le combat (on peut être hostile, mais avec un minimum d'humanité). Après quelques dizaines de minutes de travail, il devient évident que l'émission réellement envoyée sur les ondes n'était pas issue du master, qui est encore en train de tourner, mais transmise par la console de Tractor. Malheureusement pour les personnages, ce n'est qu'un relais, qui ne faisait que recevoir des informations émises par une autre régie télé. L'utilisation d'une seconde console avec l'aide d'un technicien ou d'un jet d'Électronique) permet de repérer l'émetteur. Il se trouve à quelques centaines de kilomètres de là, dans la banlieue de Châteauroux haut lieu du tourisme français s'il en est.

La sortie des locaux de TF1, direction Châteauroux, se fera avec les moyens du bord, d'autant que si le combat a été bruyant, il aura attiré nombre de pandores des arrondissements voisins. En fait, Châteauroux n'est pas si moche que ça, lorsque l'on est recherché par tous les keufs de Paname...

Châteauroux

C'est un bel endroit pour mourir, mais en aucun cas pour vivre. L'arrivée des Anges ne déclenche aucune animation spéciale, étant donné que les rues sont vides plus de dix-huit heures par jour. En fait, on se croirait à Bhopal après le passage du nuage toxique ou à Tchernobyl dix ans après le drame. S'ils pénètrent dans un commerce pour trouver du monde à qui parler, il y a bien deux ou trois personnes, mais elles sont aussi bavardes que des portes de prison. Il existe deux moyens de trouver l'endroit d'où est partie l'émission de télé démoniaque. La première consiste à s'être sauvé dans une camionnette relais de TF1. Avec un ange de Jean, un expert en électronique ou un technicien de TF1, une bête triangulation suffit à situer le cœur du problème, une caserne désaffectée, à quelques kilomètres de la ville. La deuxième façon de s'y prendre est d'errer dans les bars et les commerces de la ville en posant à chaque fois la célèbre question : « Vous n'auriez pas vu des individus bizarres dernièrement ? » Les trois quarts des gens répondent : « À part vous ? » Les autres signalent qu'un camp militaire désaffecté a été récemment racheté par un riche Américain, désireux de créer un parc d'attractions consacré au petit monde des Barbapapas. Tous peuvent indiquer la route en mauvais

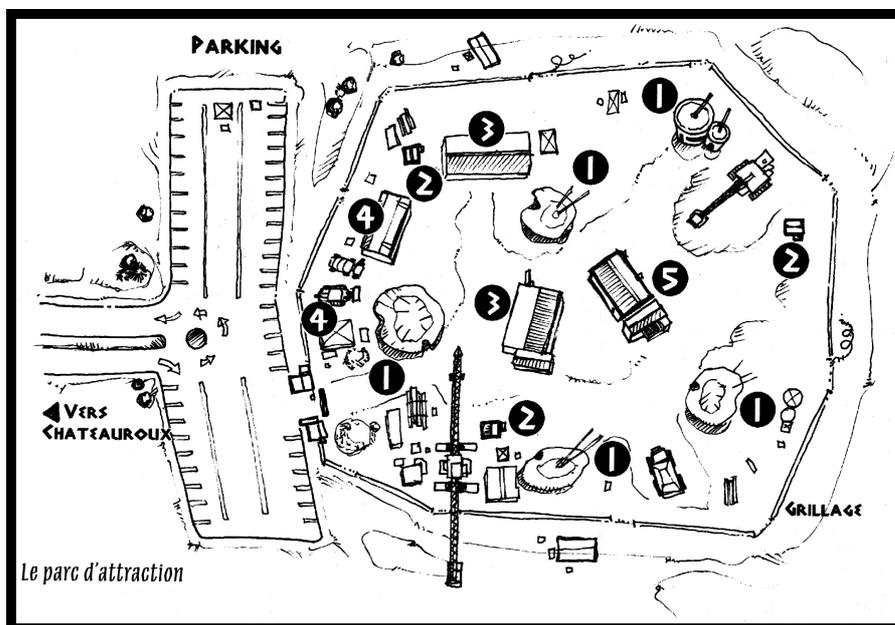
état qui y mène, mais personne ne veut accompagner les personnages.

La base des forces du mal

Le camp militaire n'est plus que l'ombre de lui-même. Entre les baraquements en ruine et les grands tas de terre, on peut voir quelques formes titanesques et de couleurs vives. Dans la lumière d'une torche électrique ou dans les phares d'une voiture, je vous prie de croire que voir une Barbalala ou un Barbadur de 10 mètres de haut, ça fout les boules... plus qu'un peu, même !

Un pour l'argent, deux pour le show...

Dans toute cette partie du scénario, essayez de décrire ce que voient les personnages d'une façon très sérieuse, avec une ambiance qui rappelle la base des méchants dans James Bond : mecs habillés tous pareils, décors kitsch à souhait, écrans avec des boutons qui clignotent avec ferveur, etc. Sans oublier le chef, Luis Carlos, qui est un démon de Vapula en costume impeccable, adepte des monologues monomaniaques. Faites en sorte qu'il parle longuement aux PJ pendant le combat, et qu'il leur explique ce qu'il comptait faire s'ils n'étaient pas venus mettre les pieds dans le plat.



Le décor en carton-pâte

La base militaire en ruine n'est plus ce qu'elle était, c'est-à-dire l'un des plus beaux fleurons de l'armée française. C'est devenu un parc d'attractions en construction, ce qui n'est pas mieux pour le look, encore moins pour le confort. Le plan vous permettra de vous repérer et d'organiser une belle partie de cache-cache entre les personnages et les occupants du camp. Les mentions (N) et (J) signifient que la description n'est à prendre en compte que la nuit ou le jour (respectivement). Pendant la journée, les ouvriers sont répartis dans tout le parc.

1 - Grands Barbapapas en béton et en construction. Ils sont creux et ne sont normalement pas occupés. Certains font plus de 15 mètres de haut tandis que d'autres, plus allongés, mesurent à peine 5 mètres.

2 - Poste de garde. Il y en a 3 en tout. Chaque tour est garnie de 2 (N) ou 5 (J) gardes. Les postes sont situés sur de petites tourelles de 5 mètres de haut et sont équipés de grands projecteurs, qui ont une portée utile de 30 mètres.

3 - Baraquements des ouvriers. Vides (J) ou contenant les 30 ouvriers (N), selon l'horaire. Ils sont très rudimentaires, et ne peuvent pas être contournés sans attirer l'attention (ils sont entourés de graviers).

4 - Baraquements des gardes. Vides (J) ou contenant 9 gardes (N), selon l'horaire. Ils sont fort luxueux et possèdent même une

chapelle dédiée à Vapula en leur centre. On peut y trouver moult jeux vidéo ainsi qu'une énorme collection de jojo's, mais aucun jojo's fluo (ils sont réservés à Luis Carlos).

5 - Appartements de Luis Carlos et émetteur de télévision. En plus du chef du camp et de son matériel, on peut y trouver tout ce que Vapula a créé dernièrement, en commençant par les jojo's fluos, les walkmans étanches à 50 mètres, les sifflets qui imitent le bruit d'une charge d'éléphants, les sachets de cacahuètes salées qui ne s'ouvrent pas sans couteau, les biberons à trois vitesses qui coulent trop vite en vitesse 3 et pas assez vite en vitesse 2, etc.

Le casting qui tue

Le camp abrite trois types de PNJ : les ouvriers, les soldats et les Démons (sans compter le grand chef qui n'apparaîtra qu'après quelques minutes d'exploration).

Les ouvriers restent tant qu'ils peuvent distribuer quelques coups de pioche, mais fuient dès que les balles commencent à pleuvoir. Les soldats sont en fait des familiers démoniaques qui ne pensent qu'à maltraiter tous les humains qui leur tombent entre les pattes. Comme ils ne peuvent pas consommer trop d'ouvriers, ils sont très contents de rencontrer les PJ. Une fois qu'ils auront compris à qui ils ont affaire, évidemment, ils préféreront se tirer vite fait... Enfin, les Démons sont des Démons. Déguisés en Barbapapas, certes, mais démoniaques jusqu'à l'os, à part ça... reste la vedette du jour : Luis Carlos. Lorsqu'il apparaît devant les PJ, il est certainement en train de voler avec son chapeau à hélice. Il commence tout de suite à débiter des âneries, en particulier si les PJ prennent eux aussi le temps de discuter. Il leur parle de l'aventure en cours, puis dérive vers son enfance, son avenir et ses précédentes incarnations. Après cinq minutes (montre en main), il sort calmement son flingue, sous prétexte de leur montrer quelque chose, leur tire dessus et utilise ses pouvoirs offensifs (Énergie, pour ne citer que celui-là), le tout sans arrêter de discuter. Mortellement blessé, il donne un dernier conseil aux personnages, avant de disparaître : « Vous regardez trop la télé... Ne zappez pas ! »

C'est alors que tout devient flou. Une sorte de halo bleu sort du bâtiment de l'émetteur. Le sol tremble légèrement. Les PJ sont attirés dans un flot de couleurs vives et tombent dans une grande salle dont le sol, légèrement brillant, n'est autre que la mire télé, spectacle passionnant qui ravit nombre de noctambules depuis des lustres. Luis Carlos a eu le temps d'invoquer Vapula... Le Prince-Démon, pas content du tout, vient d'expédier le groupe dans « sa » marche intermédiaire, celle de la télévision !

La télé, version Vapula

Ici, tout se joue avec la Volonté. Les autres caractéristiques n'existent plus, un peu comme dans la marche des rêves. Les pouvoirs et les talents fonctionnent, mais c'est toujours la Volonté qui y est associée. Le but de Vapula est de bloquer les personnages dans la marche intermédiaire télévisuelle. Il doit tenir le temps que ses sbires s'enfuient avec le matériel de télédiffusion. Les personnages sont donc confrontés à plusieurs épreuves, dont ils devront se sortir le plus vite possible. À chaque fois, une façon « roleplay » d'y parvenir est précisée, ainsi que le jet à faire si les PJ sont trop mauvais.

Les chemins du malheur

Salle comble, décor noir. L'un des PJ est tout seul face à une foule composée en grande partie de femmes de moins de 50 ans (ce sera d'ailleurs le cas pour chaque épreuve). Une musique mortuaire retentit et l'animateur, une sorte de valet de la famille Addams, explique en quelques mots les règles du jeu. Vous devez raconter l'histoire la plus terrible qui soit (on ne vous précise pas qu'elle doit être véridique) afin de faire pleurer le public. Un grand tableau comptabilise les larmes. Lorsqu'il arrive à 10000, le jeu s'arrête, le décor devient rose et bleu et des milliers de billets tombent du plafond, bientôt accompagnés par des ballons et des confettis. Toutes les spectatrices chaussent alors un nez rouge de clown et s'esclaffent bruyamment. C'est à vous de juger le moment où l'histoire devient vraiment triste. Le personnage est libéré à ce

moment précis (à jouer temps réel). En termes de jeu, considérez cela comme un jet de Discussion. La durée de la prestation est de (7 - résultat des unités) en minutes (minimum une minute).

Suicide 30 minutes

Un autre personnage est sélectionné pour un jeu à fort taux d'écoute. Le décor est en forme de cercueil et le candidat ne dispose, sur son petit pupitre, que d'un simple téléphone. L'animateur explique les règles et... c'est parti ! Un numéro de téléphone s'affiche devant les yeux ébahis des spectateurs. C'est, de source sûre, celui d'un individu aux tendances suicidaires reconnues. Le pauvre Ange doit le pousser à se tirer une balle dans la tête en direct et le plus vite possible. Tout se joue en roleplay. Un grand écran derrière le candidat montre la future victime, une ceinture d'explosifs autour de la taille, une corde autour du cou, en équilibre instable sur un tabouret et avec un revolver de gros calibre dans la bouche (**attention** : ne mimez pas cette scène chez vous, sinon on va encore se faire engueuler). En termes de jeu, considérez cela comme un jet de Baratin. La durée de la prestation est de (7 - résultat des unités) en minutes (minimum une minute).

Attention à la casse !

Dix candidats (dont les PJ) sont rassemblés sur la ligne de départ d'une sorte de grande épreuve de *Jeux sans frontières*. Chaque individu est en short, en baskets et en T-shirt. Dix charmantes infirmières arrivent alors, robes courtes et poitrines avenantes. Elles donnent à chaque concurrent un bébé hurlant et gigotant. L'objectif est d'arriver à l'autre bout du terrain, à travers des plans inclinés savonneux, des passerelles étroites surplombant des piscines de mousse rose, et ainsi de suite. À chaque course, trois concurrents sont éliminés. Si ce n'est pas un PJ qui gagne, le groupe perd 5 minutes, sinon, il ne perd qu'une minute. Il n'y a pas de version roleplay de ce jeu. Chaque manche se déroule en réussissant un jet de Volonté moyen (les ex-æquo sont départagés grâce au résultat des unités). Un échec implique la chute du bébé et un 666 provoque la mort de ce dernier. Un 111, uniquement au cours de ce jeu, annule la suite des épreuves et renvoie les PJ dans le monde réel. De plus, Catherine apparaît et va s'expliquer avec Vapula. Elle déteste que l'on maltraite les enfants, même virtuels, et même pour rire !

Questions pour un abruti

Tous les PJ sont rassemblés dans une grande salle. Chacun se trouve derrière un pupitre. Sur une assiette, devant eux, un crapaud. L'animateur explique que dès qu'un candidat pense avoir la bonne réponse, il doit appuyer sur l'animal. Une fois le crapaud écrasé, on le remplace par un flan aux pruneaux, puis par une limace géante, puis par un œuf en gelée et pour finir une cervelle d'agneau. Dès qu'un personnage a écrasé tout cela, il passe à la séquence suivante, avec tous ses camarades. Les questions sont toutes bêtes, mais les personnages doivent comprendre qu'il faut répondre le contraire de la bonne réponse. Quelques exemples :

« Qu'est-ce qui est beau ? »

Réponses possibles : Un postérieur de babouin, un poulpe en ombre chinoise, la pyramide du Louvre.

« Qu'est-ce qui sent bon ? »

Réponses possibles : Le chou-fleur cuit, la crotte de varan, un Jean pas lavé depuis quatre mois.

« Qu'est-ce qui est intelligent ? »

Réponses possibles : Morandini, le loto sportif, *La roue de la fortune*.

De bien beaux cadeaux !

Le PJ qui a remporté le plus d'épreuves a le privilège de recevoir un su-per-be cadeau, à choisir dans la liste suivante. Le personnage doit obligatoirement prendre quelque chose, et tout le temps qu'il passe à hésiter est rajouté à la durée du séjour dans le monde télévisuel.

- Un berger allemand en plâtre, peint avec les pieds par un aveugle.

- Une bombe de 500 kilos datant de la Deuxième Guerre mondiale.
- Son poids en jojo's.
- Un ordinateur personnel, 286 DX 20 en forme de machine à laver.
- Une pince à linge en platine.
- 800 kilos de patates douces.
- Une Playstation japonaise qui n'accepte que les CD portugais + 3 CD belges.
- Une Saturn américaine qui n'accepte que les CD brésiliens + 3 CD français.
- Un bébé dans un étui à violon.
- Un violon dans un couffin.

Après avoir choisi son cadeau, le personnage prend tous les autres participants par la main. Toutes les spectatrices se lèvent et applaudissent. Des objets atterrissent sur la scène (ballons, fleurs, sandwichs, sardines grillées, etc.) et tout le monde est entraîné vers la mire. Les PJ se retrouvent sur terre, quelques minutes seulement après leur départ et, espérons-le, juste à temps pour arrêter les déménageurs.

Et pour finir, une grosse baston !

Lorsque les PJ reviennent dans le monde physique, les ouvriers, guidés par les soldats survivants, sont en train de tout déménager. S'ils ont passé moins de 15 minutes sur la marche télévisuelle, nos Anges pourront choper les petits malins avant qu'il ne soit trop tard (il faudra quand même qu'ils trouvent un moyen pour arrêter les camions en train de prendre le large). S'ils y ont passé plus de 15 minutes, leur retour se fera dans le parc d'attractions, toujours plein de Barbapapas en béton, mais sans aucun être vivant à la ronde. Les camions contenant le matériel de télédiffusion ont trop d'avance pour pouvoir être rattrapés. Tout est à refaire !

La même chose et son contraire

Dans la série, « on en prend d'autres et on recommence », voici une proposition à méditer. La télévision intéresse aussi les Anges, surtout ceux de Jean. Par ailleurs, les Démons détestent également les individus qui se font un peu trop remarquer. La même aventure peut donc être jouée par des Démons, en modifiant les PNJ principaux. Brutus devient un démon de Baal, l'homme à la chaussette apparaît en pagne avec une couronne d'épines sur la tête, et Luis Carlos n'est autre qu'un Ange de Jean un peu féfé. C'est le monde cathodique de Jean qui sera difficile à représenter, imaginez un truc où de Villiers serait comme un poisson dans l'eau et vous aurez une bonne idée du résultat vers lequel il faut tendre : de la chrétienté, pure, dure, intégriste !

Épilogue

Si les PJ parviennent à revenir dans le monde physique avant que tout le monde ait déménagé le matériel, ils pourront tout détruire, et ainsi éviter que la diffusion des émissions 3-D piégées continue. Si ce n'est pas le cas, une autre équipe sera envoyée pour terminer le boulot, et les PJ ne seront pas bien vus du tout par leurs supérieurs, et notamment par Dominique. Ce qui nous donne :

- Détruire le matériel de télédiffusion: une récompense aléatoire.
- Ne pas le détruire : une limitation aléatoire (1).

Dans les deux cas, les émissions 3-D s'arrêtent, et il n'y aura pas 100000 âmes contrôlées par les forces du Mal. C'est déjà ça !

Un mois après la fin de l'aventure, le gagnant des jeux du monde télévisuel reçoit un grand paquet directement chez lui. Il contient le prix qu'il a gagné, que cela lui plaise ou non. Bien sûr, il aura beau essayer de retrouver les livreurs, personne ne se souviendra de les avoir vus.

- (1) *Quand je dis aléatoire, c'est pour être sympa. Moi, je leur filerais direct une phobie des postes de télévision allumés. Ça devrait en calmer plus d'un.*

LES PNJ

► Serveur fou, nu et avec une chaussette sur la zigounette

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2(4)*	2(1)*	2	2	1	2(3)**	-

* Uniquement lorsque l'individu porte les lunettes de TF1.

** Uniquement si vous appréciez les hommes nus avec une chaussette sur le bout.

Talents : Servir à boire +1, Écouter les poivrots raconter des conneries +2, Corps à corps +0, Esquive +1, Fabriquer des cocktails +1.

Pouvoirs : Aucun, à part la Force surnaturelle.

Équipement : Franchement, je commence à être à court de synonymes. Vous n'allez quand même pas me pousser à dire « bite », comme ça, au milieu d'un scénario, dans un journal sérieux ? Donc, il ne possède que des lunettes 3-D et une chaussette où vous savez...

► Brutus (Jérémy Longchamp), Ange de Michel de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	3	3	2	25

Talents : Corps à corps +3, Arme de contact +3, Arme de contact lourde +3, Esquive +1, Course +2, Faire le ménage +1.

Pouvoirs : Attaques multiples +2 (113), Lumière 1+3 (122), Armure corporelle +3 (211), Champ de force +2 (251), Combat +3 (346), Maîtrise +3 (spécial, paraboos 18 trous).

Équipement : Pantalon en cuir, veste en jean, paraboos 18 trous, cartouchière en guise de ceinture, cheveux longs, gras et nombreux.

► Tractor, Démon de Belial de grade 1

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

Talents : Arme de poing +2, Esquive +1, Course +1, Tapoter sur un clavier d'ordinateur d'un air absorbé +1, Parler la bouche pleine de M&M's +0.

Pouvoirs : +1 (116), Feu (attaque) +2 (121), Immunité au feu (213), Feu (défense) +1 (253), Incendie +1 (Spécial).

Équipement : Vêtements de ville, Zippo, pile, gilet pare-balles (dans son placard), .44 magnum, gros sachet de M&M's (500 grammes).

► Luis Carlos Draco Del Mar e del Rio, Démon de Vapula de grade 2

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

Talents : Beau parleur +2, Discussion +2, Baratin +1, Parler en combattant +1, Arme de contact +1.

Pouvoirs : Énergie +2 (123), Douleur +1 (144), Armure corporelle +3 (211), Champ de force +2 (251), Invention +3 (spécial).

Équipement : Tenue de soirée gris anthracite, chemise et cravate blanches, revolver à crosse en nacre chargée de 6 balles en or, haut-de-forme avec hélice qui permet de voler I (objet créé avec le pouvoir Invention), huit jojo's fluorescents.

► Ouvriers (30 au total)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	1	2	2	-

Talents : Travaux de force +1, Montage de grands Barbapapas en béton +2, Course +1, Appeler à l'aide +0, Balancer un grand coup de pioche dans les roupettes en ricanant +0.

Pouvoirs : Aucun

Équipement : Salopette blanche impeccable, casque de chantier tout propre, chaussures de chantier bien cirées, outils divers.

► Soldats (15 en tout)

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

Talents : Corps à corps +1, Arme de contact +2, Arme de contact lourde +0, Esquive +1, Discrétion +1, Course +0.

Pouvoirs : Cornes +1 (116), Feu (attaque) +1 (121).

Équipement : Uniforme militaire orange vif (très pratique pour le camouflage), Famas, grenades fumigènes.

► Démons (autant que de personnages)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	1*	3	3	2	variable

* 3 s'ils quittent leur costume de Barbapapa.

Talents : Corps à corps +1, Arme de contact +2, Arme de contact lourde +1, plus quelques autres au choix (évitez les trucs du genre Lancer une grenade pas encore dégoupillée ou Réussir à faire 20000 sur le flipper Flash Gordon du café du coin, parce que ça ne servira pas trop dans le cadre de l'aventure).

Pouvoirs : Selon la puissance des PJ. Tapez dans le Feu ou dans l'Acide s'ils sont balaises, et dans le Contrôle des mollusques s'ils ne le sont pas. En tout, on peut leur distribuer 7 ou 8 niveaux de pouvoirs chacun (pour un nombre de PP de 11 ou 12).

Équipement : Ils sont tous habillés en Barbapapas, dans de grands costumes en latex pas pratiques, ni si on danse, ni si on se bat.

Note de Fervalaka :

Eric Puech, le sympathique illustrateur de ce scénario, n'a pas actuellement de site propre mais une page que je vous invite ardemment à visiter :

http://www.artistescontemporains.org/fiche_artiste.php?id=23