

Viens voir papa...

Un scénario pour Magna Veritas v3.0 par **Croc**
Parution dans Backstab n°24 (novembre 2000)
Illustrations par **Bertrand Bès**
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation
de **Croc** et **Bertrand Bès**



Voici un petit scénario de Magna Veritas comme au bon vieux temps : ici pas d'intrigue linéaire, juste une description des lieux, des protagonistes, du background de l'affaire et d'une petite chronologie que les joueurs pourront bouleverser à loisir. Suit ensuite un épilogue qui pourra mettre la foi des joueurs à rude épreuve. Maintenant vous pouvez y aller : cocktails Molotov, allumez, GO !

Synopsis

Depuis plus d'une semaine, le quartier des cerisiers à Créteil est mis à feu et à sang (surtout à feu en fait) par une bande de jeunes. Une petite douzaine le premier soir, ils sont maintenant une bonne cinquantaine à casser des vitrines, attaquer les flics et se rendre intéressant en brûlant des voitures dès que la nuit tombe. Ce genre de frasques est monnaie courante en l'an 2000 et la presse commence simplement à s'y intéresser. Il faut bien avouer que lesdits journalistes ne sont pas aidés pour faire leur travail : les flics font tout pour garder l'affaire secrète et de nombreux accidents étranges les affectent. Mais on ne peut pas museler très longtemps la presse, surtout en France. Le pot aux roses va donc bientôt être découvert et l'affaire du père Pousset va bientôt défrayer la chronique... À moins que les joueurs ne viennent jeter le trouble dans une affaire déjà pas très claire.

Le café du père tranquille

Les joueurs reçoivent un télégramme amené par un Ange de Didier tout ce qu'il y a de plus officiel (vous avez bien lu, c'est l'Ange qui est officiel, pas le message, mais cela, vos joueurs ne le découvriront certainement pas si vous vous y prenez bien). En fait, c'est un Ange ami d'un certain Ursule Glikou, un grand Ange black, soi-disant aux ordres de Michel, mais qui est en fait une taupe de Christophe. Il a besoin d'un groupe d'Ange pour enquêter sans éveiller les soupçons de la hiérarchie. Bien entendu, cela tombe sur les personnages-joueurs. Ils se retrouvent donc vers 19 heures au café du père tranquille, un petit bar du centre du vieux Créteil. La cité des cerisiers est à peine à deux kilomètres à vol d'oiseau. À moins d'être vraiment branchés médias, ce qui se passe là-bas est inconnu des joueurs. Ursule se présente donc à eux en leur disant qu'il sert Michel avec rigueur et efficacité et qu'il a reçu l'ordre de servir de lien entre le Paradis et les joueurs pour cette mission. Il n'est pas vraiment crédible dans son rôle (celui d'un Michel). Pour lui, la mission est simple : des affrontements de plus en plus violents transforment la cité des cerisiers en champ de bataille tous les soirs sans aucune raison apparente. Ils doivent enquêter et servir de médiateurs pour que tout cela cesse. Ils ont carte blanche, mais ni budget, ni matos, ni aide extérieure. Ils ne reçoivent que le numéro de portable d'Ursule.

Si les joueurs se méfient et prennent contact avec Notre-Dame, ils apprennent que nul ne leur a donné de mission. S'ils parviennent à obtenir des informations sur Ursule, ils apprennent que c'est un Ange de Christophe de Grade 3. À eux, ensuite, d'en tirer leurs conclusions. Notez que s'il est balancé par les joueurs, une enquête sera mise en place, mais son grade fera qu'il se pourrait qu'il passe à travers les mailles du filet... Et qu'il en veuille ensuite aux joueurs.

La petite histoire du père Pousset

Tout a commencé il y a cinq ans lorsque le père Pousset, curé de son village et pédophile de son état, se fait choper, le pantalon sur les chevilles et le petit Mathieu en train de le prendre en bouche. Plainte des témoins, puis des parents de Mathieu. Les autorités religieuses font la sourde oreille et rapidement le ton monte. Cependant, il y a un hic. Pousset est un Ange de Laurent qui a déjà bien vécu et dont la ferveur antidémons n'est plus à démontrer. Laurent se dit que son penchant pour la pédophilie est certes grave, mais qu'en rien il ne perdrait un Ange aussi valeureux. Il estime donc qu'une pénitence de dix ans doit suffire pour le punir. Un peu comme un gag, Pousset est envoyé dans un quartier chaud de Créteil, dans une église qui ressemble plus à un bunker en béton qu'à une œuvre de Dieu. Là, il devra essayer d'évangéliser les populations locales (c'est le terme exact employé par Laurent) au mieux et se tenir tranquille au pire.

Seulement voilà, après trois ans d'abstinence, le père Pousset a une brusque montée de séve et s'en prend à de jeunes beurs qu'il attire non par les prières, mais par de petits cadeaux qu'il leur fait (bonbons, jouets, un peu d'argent, etc.). Le problème est que les populations locales (dixit Laurent) ne croient pas vraiment en la loi française et ont décidé de faire la justice eux-mêmes. Ils attaquent donc tous les soirs l'église (protégée par des forces de l'ordre noyauté par les forces du Bien), et les bâtiments, voitures et passants qui sont à proximité. La situation est de plus en plus critique et les jeunes beurs de plus en plus violents. Laurent est mis au courant de l'affaire et envoie des hommes à lui pour calmer le jeu, Christophe est aussi prévenu et, sachant qu'il ne ferait pas le poids face à Laurent (qui a déjà sauvé son protégé au mépris de la parole de Dieu), demande à son fidèle Ursule de monter une équipe « bis » qui sera chargée de mettre toute cette affaire au grand jour. Reste à savoir si les joueurs seront dignes de cette mission.

Les protagonistes de l'aventure

Ursule Glikou : il se présente comme une sorte de Yannick Noah qui aurait fait de la boxe et des sports de combat pendant quinze ans. Il peut paraître un peu violent, mais fond littéralement devant tout enfant qu'il pourrait rencontrer. Afin de jeter le doute chez les joueurs, vous pouvez le mettre face à un enfant afin qu'il se comporte comme le gros papa gâteau qu'il est. S'il est poussé dans ses derniers retranchements, il avouera son petit mensonge (la fausse mission) mais utilisera son bagout et sa bonne foi pour tenter de se mettre les joueurs dans la poche.
Ange de Christophe de Grade 3, 24PP.

Auguste Pousset : c'est un Ange de Laurent de grande valeur, mais qui a vraiment pété les plombs. Il se présente comme un grand dégingandé tout mince, mais dont les prouesses physiques sont énormes. Il est capable de donner du fil à retordre aux combattants du groupe, mais il y a très peu de chances qu'il s'en donne la peine : il est évident que Laurent est à ses côtés et que le nombre de Démons qu'il a renvoyé en Enfer excuse ses penchants pédophiles. Il en est tellement certain que si les joueurs se présentent comme des Anges et qu'ils l'accusent de pédophilie, il leur rira au nez en leur disant de revenir quand ils auront tué autant de Démons que

lui. Le pire chez Pousset c'est qu'il est réellement certain que son statut lui permet de faire ce que bon lui semble avec les humains.

Ange de Laurent de Grade 2, 21PP.

Commissaire Bertrand : c'est un serviteur de Dieu nouvellement muté (moins de cinq ans) au commissariat du quartier des cerisiers. C'est un fanatique aux ordres de Laurent (pas directement bien entendu : il reçoit ses ordres par téléphone). Sa mission était, au départ, de garder un œil sur Pousset. Désormais, il doit utiliser toutes les forces dont il dispose (les hommes de son commissariat et ses relations dans la police) pour ne pas ébruiter l'affaire et tenter que le calme revienne dans la cité. Il n'y est pas parvenu jusqu'à présent et commence vraiment à se faire du souci. Il ne dort presque plus et est donc particulièrement irritable. Confronté aux joueurs (et à leur vraie nature), il se peut qu'il explique toute l'affaire, pensant qu'ils œuvrent tous dans le même sens (il est rare qu'un serviteur de Dieu soit au fait des luttes de pouvoir angéliques).

Serviteur de Dieu (idem Lieutenant de police, IVIV page 92).

Mohamed Massouf : c'est un Ange musulman d'Hassan. Il a de très bons rapports avec ses supérieurs et connaît même un Archange chrétien : Christophe. C'est tout de suite vers lui qu'il s'est tourné lorsque les jeunes ont commencé à tout casser le soir venu. La haine du prêtre semblait leur seule motivation, mais tout ce qui se passe depuis lui semble étrange : des jeunes de plus en plus agressifs, des forces de l'ordre prêtes à tout pour cacher ce qui se passe. Il ne sait plus trop quoi penser de tout cela et accueillera à bras ouverts des Anges chrétiens à moins que ces derniers ne soient visiblement racistes.

Ange de Hassan de Grade 1, 18PP (idem mais de Novalis si vous ne possédez pas les suppléments qui vont bien).

Camel Ysmed : c'est un jeune de la cité qui vient de sortir de prison. C'est un « jeune » Démon de Majûj qui essaie de faire de cette affaire LA bonne occasion de son passage au Grade 3. Il s'est donc lié d'amitié avec les caïds de la cité et les incite à mettre le souk tous les soirs. Il compte terminer cette flambée de violence par le massacre de Pousset et la destruction de l'église, mais prend son temps afin de bien faire monter la sauce et de plaire à son Prince. C'est un être malfaisant et abject.

Démon de Majûj de Grade 2, 26PP (idem mais de Bifrons et intelligent, si vous ne possédez pas les suppléments qui vont bien).

Michel Renaud : Ange de Daniel de son état, Michel est venu dans le Quartier des cerisiers pour foutre un peu la merde et ajouter un peu de chaos supplémentaire à la violence ambiante. Il a entendu parler de l'affaire par hasard et compte bien défendre l'église et le prêtre au mieux de ses possibilités. Il ne croit pas un mot des rumeurs qui traitent Pousset de pédophile, plus parce qu'il n'y attache aucune importance que par confiance en la hiérarchie chrétienne. Il ne sait pas que Pousset est un Ange et s'en moque bien. Il voit seulement ici l'occasion de défendre sa foi chrétienne sans s'occuper du reste.

Ange de Daniel de Grade 1, 16PP.

Comme vous l'avez compris, au moment où les joueurs arrivent dans la cité, aucun des protagonistes de l'aventure n'a de doute sur la nature humaine des autres (sauf Bertrand et Pousset qui ont de gros doutes et qui peuvent se rendre compte de leurs intérêts communs angéliques au bon vouloir du maître de jeu).

Hassan, Majûj, Kézako ?

Plus de traces des Anges et Démons musulmans dans la 3ème édition de INS/MV. Qu'à cela ne tienne : relisez les suppléments précédents du jeu (principalement *Insh'Allah* et le *Scriptarium Veritas*) pour en savoir plus. Les plus jeunes devront se faire raconter l'histoire par les copains et les plus patients attendront avec impatience *Le guide de la troisième force*. Pour faire court, Majûj est le Prince-Démon de la Bestialité et Hassan l'Archange de l'Unité. Tout est dans le titre...



Les forces en présence

Les jeunes de la cité : tiraillés entre les appels au calme de Mohamed et les imprécations de Camel, les jeunes sont désespérés. Ils sentent la situation devenir de plus en plus critique durant la journée, mais ne peuvent s'empêcher de rejoindre les plus virulents le soir venu (souvent grâce aux pouvoirs dont Camel n'est pas avare pour modérer à sa convenance l'esprit de ses meneurs). Dans la plupart des cas, les joueurs qui les rencontreront dans la journée et/ou près du centre culturel où travaille Mohamed auront affaire à des jeunes sympas et prêts à les aider (ils pourront expliquer ce dont est accusé Pousset et ainsi diriger les joueurs vers le nœud du problème). La nuit et/ou dans les caves des immeubles de la cité, le tableau ne sera pas le même : ils pourront être agressés (au pire) et ne recevront ni aide ni explications (au mieux). Si Camel se rend compte de leur vraie nature, il tentera de téléguider des jeunes pour faire fuir les joueurs ou au moins les forcer à se séparer pour qu'il puisse leur faire la peau un par un. Car Camel n'est pas que mauvais, il est aussi lâche.

50 jeunes (idem Miliciens, MV page 94).

Les forces de l'ordre : entièrement dirigées par le commissaire Bertrand, les forces de l'ordre ne pénétreront dans la cité que la nuit tombée pour défendre l'église, et uniquement l'église. Ce comportement pourra attirer l'attention des joueurs. Durant la journée les policiers agissent comme à l'accoutumée et patrouillent partout sauf dans la cité des cerisiers. Ils feront tout pour que les joueurs passent le moins de temps possible dans la cité, quitte à les mettre en garde à vue « pour leur bien » (dixit le commissaire) à la moindre insistance.

20 policiers (idem Police Municipale, MV page 94).

Les skinheads de la Légion 88 : malgré un nom on ne peut plus provoc, les skins de Michel Renaud sont de parfaits serviteurs de Daniel. Ils appliquent d'ailleurs à la lettre les ordres de leur chef et peuvent apparaître à tout moment dans la cité, soit en se déplaçant dans leur J7, soit en passant par les égouts. Rien ne permet aux joueurs de les considérer comme des alliés la première fois qu'ils les verront, surtout si c'est la nuit, en pleine baston contre les jeunes du quartier (ou les forces de l'ordre d'ailleurs). Ils n'attaqueront pas les joueurs si ceux-ci restent dans leur coin, mais les prendront à partie s'ils font mine de se mettre sur leur route.

8 skinheads (idem Skinheads, MV page 94).

Les lieux importants du scénario

Le quartier des cerisiers : c'est une cité toute vêtue de béton comme on en compte des centaines en banlieue parisienne

(d'ailleurs, rien ne vous empêche de jouer ce scénario dans la banlieue de Lille, de Lyon ou de Marseille). Elle était calme avant que cette affaire ne se déclenche. En tout, le quartier comporte vingt-quatre grands immeubles de huit à seize étages, deux supermarchés, une dizaine de boutiques (plus le double fermées depuis plusieurs années), une poste, un commissariat et une église. Lorsque les joueurs pénètrent la première fois dans la cité, décrivez la vie qui s'y déroule (le jour) et l'ambiance de guerre civile (la nuit). N'insistez pas sur l'église dans un premier temps.

La maison de quartier : c'est en fait un centre culturel qui est appelé par les jeunes du quartier « la boîte à cerveau » à cause de la bibliothèque qu'elle recèle. C'est le domaine de Mohamed et le seul lieu qui est épargné par les attaques des jeunes. Camel ne sait pas pourquoi, mais il sent que son pouvoir est moins puissant dans ce secteur.

L'église : c'est une grosse bâtisse de pierre moche comme tout. Aucun Ange ne prendrait le pari qu'elle possède des pouvoirs et pourtant... elle en possède. Mais totalement choquée par ce qui s'est passé en son sein (les actes de pédophilie du père Pousset), elle n'ose plus rien faire, de peur de faire n'importe quoi. Cependant, lorsque les joueurs viendront arrêter Pousset ou lorsqu'un Démon entrera dans la place, elle agira soit pour aider les joueurs, soit pour attaquer le Démon. Il ne faut quand même pas pousser.

FO : 5, VO : 4, AP : 1, PP : 1, Grade 0.

Le commissariat : situé légèrement en périphérie du quartier des cerisiers le commissariat est une sorte de no man's land dans un monde de brutes. Cependant, il est évident qu'il est bien moins défendu la nuit que le jour, paradoxe que Camel va utiliser à ses fins.

Petite chronologie

Quoiqu'il arrive, le scénario se termine au soir du quatrième jour par la mort du père Pousset. Aux joueurs de trouver une solution avant cette dernière limite.

Jour J (journée) : les joueurs rencontrent Ursule au « Père tranquille » et reçoivent leur mission. Ils peuvent se rendre en quatrième vitesse à la cité des cerisiers, quelques minutes seulement avant la tombée de la nuit.

Jour J (nuit) : journée normale pour la cité : voitures incendiées, boutiques pillées et attaque en règle de l'église protégée par les forces de l'ordre. Les joueurs peuvent mesurer l'ambiance de la cité

et prendre les premières mesures.

Jour J+1 (journée) : Mohamed se rend compte de l'arrivée des joueurs et commence à demander aux jeunes de se renseigner sur eux. Il ne tentera rien pour l'instant.

Jour J+1 (nuit) : la violence deviendra de plus en plus intense. Une jeune fille de la cité sera violée pendant les émeutes (à cause des pouvoirs de Camel). Au matin, dégoûté de ce qu'il a fait, le violeur se tuera dans une cave en se tirant une balle dans la bouche. Les forces de l'ordre chargent les manifestants pour éviter qu'ils brisent les carreaux de l'église.

Jour J+2 (journée) : Michel Renaud et sa légion 88 arrivent dans le quartier. Ils passent leur après-midi à boire dans un café qui accepte les rasés et font preuve de toute la provocation dont ils sont capables (en entonnant des chants skins par exemple).

Jour J+2 (nuit) : l'attaque de cette nuit est bien mieux organisée que la veille. Dans un premier temps, le café qui a accueilli les skins dans la journée est mis à sac et l'alcool répandu partout. Les skins contre-attaquent. Les jeunes se dérobent et attaquent ensuite en même temps l'église (diversion) et le commissariat où ils volent des armes et torturent deux jeunes policiers (Camel est présent).

Jour J+3 (journée) : calme plat.

Jour J+3 (nuit) : l'église est prise d'assaut par les jeunes. Les forces de l'ordre sont repoussées avec les armes à feu volées la veille. Les skins ne peuvent rien faire pour empêcher le meurtre du prêtre et le saccage de l'église. Le lendemain la nouvelle fait la une des journaux et les joueurs échouent...

Épilogue

Lorsque toute l'affaire sera démêlée et que le Démon de Majūj sera éliminé, les joueurs seront face à un cas de conscience : Ursule leur apparaîtra et leur avouera son vrai rôle dans l'affaire. Les plus intégristes du groupe risqueront de trouver déjà la nouvelle un peu dure. Il leur dira ensuite de témoigner pour que Pousset soit renvoyé au Paradis avec une belle limitation au cul (interdit de sexe sera le minimum) sachant que pour cela ils récupéreront un ennemi de taille : Laurent. À eux de voir. S'ils refusent, c'est Christophe qui leur en voudra. Techniquement parlant la deuxième solution est la moins pire, mais si les joueurs écoutent leur cœur...

