

MV FÉVRIER 2015

FAITS DIVINS

NUMÉRO #1

LA RUÉE VERS L'ORDURE



SCANDALE SANITAIRE

Il fabrique de la boisson
chocolatée avec du lait bio

**LA ROUMANIE,
L'AUTRE PAYS
DES PLOMBIERS**



**LES FILS SPIRITUELS
DE LE PEN,
OUVREZ L'OEIL,
ET LE BON**



JNS
IN NOMINE SATANIS

MAGNA VERITAS

Mékoïkèce ?

ÉDITO

Ami lecteur, tu tiens dans tes mains un numéro de *Faits Divins*, le supplémag de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : *Génération Perdue*.

Cet extenzine de jeu de rôles contient un scénario (ooOOh !) et une aide de jeu (aaAAh !), ainsi que des nouvelles et quelques bêtises plus légères pour vous permettre de faire jouer à ce fantastique jeu avec quelques amis triés sur le volet, tout en vous en amusant.

Ce scénario *Magna Veritas*, « La ruée vers l'ordure », vous amène à enquêter sur le cas étrange d'une jeune femme dans le coma, agressée à Cholet, capitale des Mauges en proie à l'arrivée de hordes de manifestants prêts à tout pour empêcher l'ouverture d'une usine de recyclage de déchets. Et si les deux événements étaient liés ? Et que viennent faire là-dedans un biker roumain et un vieux skin sur le retour ? Et Dieu dans tout cela ? Ah... Il répond pas... Faut toujours qu'il fasse l'enfant !

L'aide de jeu vous dresse le portrait des plus puissants Anges et Démons, ceux qui n'ont pas perdu la mémoire alors qu'Alzheimer frappait fort leurs copains. Et ils en ont bien profité les cochons pour gagner en pouvoir, puissance et autonomie (à la fois ou séparément). De sympathiques alliés et de redoutables adversaires. Bonne lecture et bon jeu !

FAITS DIVINS

NUMÉRO #1

UN SUPPLÉMAG POUR
IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS : GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC
ÉDITÉ PAR RAISE DEAD EDITIONS

Illustrations : Stéphane Cocheteux, Christian Gaudin, David Demaret, Pierre Radicelle, Christophe Swal, Radja Sauperamariane, Olivier Sanfilippo et Valp.

Plan : Olivier Sanfilippo

Scénario : Jeff sur une idée de CROC

Aide de jeu : Jeff

Traduit de la langue divine par : Vlad Croitoriu, le stagiaire roumain

Nouvelle : Ebenezer « Végétosaire » Dickens et Laurent Sarfati

Mise en page : Shewie von Détritus

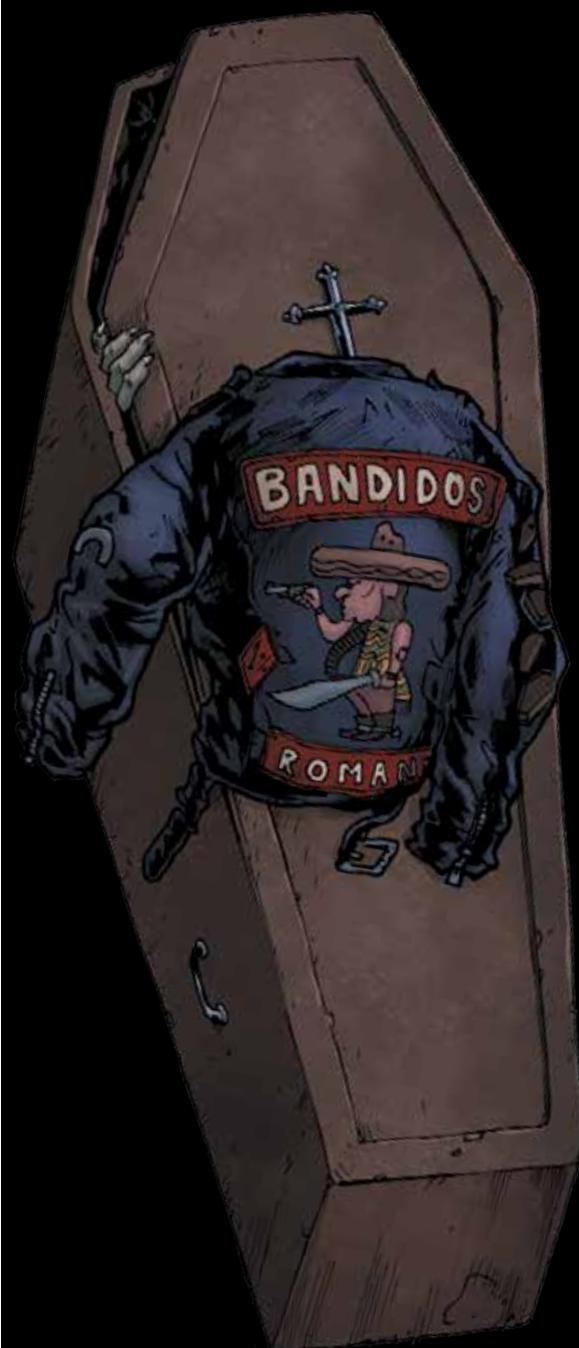
Design graphique : Julien de Jaeger



@ Raise Dead Editions 2015
2 square Hector Guimard, 78960 Voisins-le-Bretonneux

FAITS DIVINS

SOMMAIRE NUMÉRO #1



AIDE DE JEU : LES ANGES ET LES DÉMONS LES PLUS PUISSANTS

- 3 Good guy et big boss
- 7 Un vieil ange ou un vieux démon ça sert à quoi ?
- 8 Freak show

SOUVENEZ-VOUS

- 12 *Bionique ta mère !* par Laurent Sarfati
- 14 *Dieu soit Loué* par Laurent Sarfati

15 BRÈVES

NOUVELLE

- 17 *La boîboîte, la boîboîte !* par Ebenezer Dickens

SCÉNARIO : LA RUÉE VERS L'ORDURE

- 19 L'histoire jusqu'ici en quelques mots
- 20 Chapitre 1 : mère aux abois, et la caravane passe !
- 21 Chapitre 2 : Cholet, son Flunch, son C.H.U., Ses manifs...
- 25 Chapitre 3 : Banderoles et bandes de cons (sont dans un bateau)
- 27 Chapitre 4 : Camping Paradis
- 29 Chapitre 5 : Comment bien valoriser ses déchets ?
- 38 Chapitre 6 : Bobo bisou
- 42 Entrée des artistes (PNJ)

LES ANGES ET LES DÉMONS LES PLUS PUISSANTS

*Ou comment utiliser les Anges
et les Démons les plus balèzes*

BON, VOUS L'AVEZ COMPRIS, CERTAINS ANGES ET DÉMONS N'ONT PAS ÉTÉ VICTIMES DU GRAND RESET, DU SHUTDOWN MÉMORIEL. ILS ONT ÉTÉ ÉPARGNÉS. ALLÉLUIA ! ET DU COUP, ILS ONT UN PETIT AVANTAGE SUR LES JOUEURS. O.K., UN GROS AVANTAGE !

L'INSTANT HISTORIA : DES ANGES ET DES DÉMONS PLUS ÉGAUX QUE LES AUTRES

Pendant que leurs copains et leurs ennemis suraient les fraises, ils ont bouloqué les miettes de l'empire en déclin, ou en ont profité pour mettre les bouts dans un petit cocon pour faire ce qui leur plaît, plaît, plaît. Le temps que les personnages reprennent leurs esprits (façon de parler), ils les ont distancés. Ange de Laurent revenu des croisades désormais à la tête de vigiles de supermarché, Démon de Vapula assistant de Guillotin durant la terreur promu responsable des serveurs au Crédit lyonnais... Ou Ange de Dominique, veilleur de nuit dans les locaux des RG, ou Démon d'Andrealphus dans la peau d'une vieille mamie madame pipi à la

Une vie sous le signe de leur indépendance et pour le profit propre. Certains ont gardé leurs idéaux. Ils ont cherché dès le début à retrouver leurs frères, leurs alliés, leurs coéquipiers pour rebâtir un embryon d'organisation combattante. Bref, il y a autant de cas de figure que d'Anges ou de Démons épargnés. Parfois ils agissent pour leur camp, parfois juste pour leur intérêt... et aussi contre leur camp. N'oubliez pas une dernière chose. Si les survivants comme les PJ sont rares, les PNJ de ce calibre le sont encore plus. On n'en trouve pas derrière la première pierre tombale ou bénitier venus.

Mais revenons à l'éveil de nos PJ. Ils reviennent à la vie et sont donc sur la bêquille niveau autorité et



faire avancer le Schmilblick



Comédie-Française, ils ont tous pour point commun de « faire avancer le Schmilblick ». Encore faut-il savoir les utiliser à bon escient. On prend son cahier, on prend son stylo et on y va !

GOOD GUY ET BIG BOSS : CE QUE VOUS POUVEZ EN FAIRE... ET CE QU'IL NE VAUT MIEUX PAS EN FAIRE

Sir, Yes Sir!

Bon, on reprend à la base. Les archanges et les princes-démons sont aux abonnés absents ; les plus faibles se sont terrés dans les coins les plus discrets possibles, pour se faire oublier définitivement et tirer une ligne sur leur passé angélique ou démoniaque. Les plus forts ont tiré leur épingle du jeu pour s'extirper des ruines de leur organisation, de leur hiérarchie, de leur position au sein de la communauté humaine, pour se créer une nouvelle vie.

objectifs. Les plus versatiles peuvent se laisser séduire par l'oisiveté ! Offrez-leur la joie d'un retour du chef, du leader charismatique, à travers un Ange ou un Démon PNJ balèze, apte à leur botter le cul et à leur filer des missions. Cela évitera qu'ils errent dans les rues à la recherche d'un truc à faire.

Démon énigmatique ou Ange autoritaire, ce personnage est là pour donner du grain à moudre. Il apporte les missions, connaît les gens qui connaissent des gens, peut fournir un truc qui n'est pas à la portée de tout le monde mais « Chut, restons discrets »... Et il peut sortir les personnages de la mouise... Bref, c'est un supérieur qui ne porte pas son nom.

Mais attention, il n'arrive pas en claquant des doigts : il débarque en R16, en patinette ou de la bouche de métro la plus proche (ou en taxi pour les plus riches).

**IVAN DUJNOU, ANGE DE LAURENT,
PROPRIÉTAIRE D'UN STAND DE SURPLUS AMÉRICAIN
AUX PUCES DE CLIGNANCOURT**

S'il a une tête de légionnaire malgré son survêt Adidas, c'est justement parce qu'il était légionnaire... Depuis la Rome antique pour être précis. Ah, le Grand Jules, ça c'était du guerrier. Des anecdotes guerrières, il en connaît : de la guerre des Gaules à la bataille de Kolwezi, il a tout fait.

Il termine ses phrases par un martial « Nom de nom » avec un claquement de talons



(à peine perceptible à cause de ses chaussures à semelles en crêpe). Il adore montrer sa collection de médailles et ricane bêtement dès qu'on aborde le sujet Napoléon I^e... Mais, il viendra toujours au secours de ses « p'tits gars » avec une artillerie à faire pâlir un trafiquant d'armes russe. Côté relations, Ivan a des connections dans la Légion étrangère et chez les profs de gym à domicile. C'est aussi une mine d'informations sur les tactiques infernales et les Démons de combat ; il les repère à cent mètres !

ANGE DE LAURENT**Caractéristiques**

Force	5	Volonté	3
Agilité	3	Perception	4
Apparence	2		
Points de pouvoir	15	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Bénédiction Martiale, Aura de la légion divine, Sang et honneur, Lame de Jugement, Aura de jugement, Prescience, Attaque en puissance, Coriace, Destruction, Point Faible.

Avantages : Soldat de Dieu, Alliés humains.

Défaut : Sanguinaire.

Matériel : machette, matraque télescopique, Desert Eagle.

HENRIETTE DEOIX, ANGE DE CHRISTOPHE, DIRECTRICE DE CABINET (MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE)

On ne badine pas avec madame Deoix. Vraiment pas ! On lève la main pour prendre la parole. Et on ne la coupe pas, la parole. On mouche son nez, on dit merci et on ne lève pas les yeux au ciel. Autant elle est tout miel avec les petits enfants, autant dès que t'as passé l'âge du brevet, t'as intérêt à te tenir à carreau. Mais si on est poli et qu'on sait bien se tenir, Henriette rend bien des services. Son poste lui ouvre de nombreuses portes et lui donne accès à bien des facilités. Un ministère, ça en impose. Mais ne croyez pas que cette dame d'une cinquantaine d'années aux tenues Dior et au chignon bien tiré, n'aime pas se salir les mains. Ancienne éducatrice en ZEP, elle a plus d'une fois fait le coup de poing pour ses protégés. Elle troque facilement le tailleur contre le *battledress*, pour se joindre à une juste cause et protéger des humains du Malin... Et seulement pour ce genre de combat.

ANGE DE CHRISTOPHE

Caractéristiques

Force	3	Volonté	4
Agilité	3	Perception	3
Apparence	3		
Points de pouvoir	13	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Sacrifice ultime, Aura d'invulnérabilité, Soins divins, Chance, Attaque en puissance (arme de prédilection : .357 Magnum), Attaque en finesse, Connaissance absolue.

Avantages : Arme escamotable (.357 Magnum), Couverture.

Défaut : Code d'honneur.

Matériel : tenue stricte, smartphone (avec tous les contacts ministériels imaginables).

VÉRONIQUE TARASSE, DÉMON DE BELIAL, EXPERTE D'ASSURANCE INCENDIES

Ah quelle jouissance pour un pyromane d'être employé pour enquêter sur les incendies. Véronique est intarissable sur son boulot : départ de feu, accélérateur de combustion... La bible de feu. Difficile de voir dans cette dame enrobée, qui glousse à tout bout de champ, un Démon de Belial. Or, c'est bien d'une tueuse dont il s'agit. Et lorsqu'elle parle « biens » ce n'est plus la même femme. C'est un bourreau de travail. On ne l'arrête plus dès qu'il s'agit de faire progresser l'œuvre destructive de Satan. Aucun centimètre carré de vie ne doit résister ! Heureusement, elle a toujours une petite mission sympa pour réduire un peu plus le bien-être des humains sur Terre.

DÉMON DE BELIAL

Caractéristiques

Force	4	Volonté	3
Agilité	3	Perception	4
Apparence	2		
Points de pouvoir	14	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Jet de flammes, Explosion, Combustion spontanée, Vol, Absorption de chaleur, Drain de vie, Résurrection de combat, Poing de fer, Et toc.

Avantages : Aux portes de la mort, Dur à cuire, Arme mortelle (AK-47).

Défaut : Malsain.

Matériel : AK-47.



**JEAN-PIERRE PASTIS, DÉMON D'ANDREALPHUS,
PRÉSENTATEUR TÉLÉ VEDETTE SUR FRANCE 3 PICARDIE**

Il en a léché des culs, l'ami Pastis... Et cela depuis le XVI^e siècle où il officiait comme giton d'un noble libertin. Depuis, il n'a pas lâché le morceau (oui, celui-là !) et il a fait son trou (et aussi celui de ses amis). Bref, il a toujours copiné avec le gratin au pouvoir. Il en garde d'excellents souvenirs et des dossiers bien documentés pour faire chanter des familles illustres sur plusieurs générations. Il a d'ailleurs réussi ainsi à extorquer un manoir luxueux à une vieille noblesse locale aux alentours d'Amiens, où le who's who chti vient s'adonner aux pires exactions charnelles durant le week-end. Outre les politiques du Nord portés sur la chose, Jean-Pierre côtoie aussi des industriels liés à l'agroalimentaire. Du champ de betteraves au troupeau de vaches, JP peut tout vous fournir... Et s'il peut filmer, il vous laisse même regarder dans ses vieux dossiers.

DÉMON D'ANDREALPHUS**Caractéristiques**

Force	2	Volonté	3
Agilité	3	Perception	3
Apparence	5		
Points de pouvoir	15	Points de vie	4

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Icône sexuelle, Confidences sur l'oreiller, Orgasme mortel, Sommeil, Zizanie, Contrôle mental, Charisme surnaturel, Beau gosse, Apparence humaine.

Avantages : Couverture, Alliés humains.

Défaut : Haine des animaux.

Matériel : GoPro, godemichet.

UN VIEIL ANGE OU UN VIEUX DÉMON, ÇA SERT À QUOI ?

Ah, en voilà une question qu'elle est bonne. Oui, ces vieux (tout est relatif quand cet Ange ou ce Démon sont dans le corps d'un ado boutonneux, voire d'un bambin avec la morve au nez) êtres divins ne sont pas là juste pour faire beau. En plus d'être l'élément fédérateur des membres du groupe, celui qui leur donne du boulot (ça ressemble fort à un chef quoi), ils font aussi :

- d'excellents moteurs dramatiques (comme dans le scénario présent). Ils viennent provoquer des embrouilles... ou les éclaircir de manière radicale. Utilisez-les toutefois avec modération. Les Anges et les Démons sont désormais des survivants. Et les anciens sont le top du top, l'élite... et par définition peu nombreux. Évitez de les sortir du chapeau dès que le ciel s'assombrît.
- de fantastiques ennemis récurrents. Si, vous savez, le super-vilain qui revient tous les quatre épisodes pour foutre les jetons aux héros. Cela marche d'autant mieux que ces adversaires tenaces sont suffisamment costauds, malins, expérimentés et puissants pour donner du fil à retordre aux joueurs. Il s'en sort toujours de justesse, mais il s'en sort grâce à ses pouvoirs... ou à ses relations.

ILS N'ONT RIEN OUBLIÉ...

Certains Anges et certains Démons ont eu la chance, ou la malchance, de ne pas subir le Grand Reboot. De fait, ils disposent d'un énorme avantage, ils n'ont rien oublié. Et ben ça peut vous arranger si vous êtes un vieux maître de jeu (je serai courtois, je ne donnerai pas d'âge) qui a joué auparavant à *INS/MV* avec ses joueurs.... ou qui a déniché des oies blanches pour rejouer à ce fantastique jeu. C'est typiquement là qu'un PNJ comme celui-ci va vous permettre de distiller un peu de background issu du passé. Après, vous êtes libre de faire ce que vous voulez, mais mieux vaut ne pas trop en abuser sous peine de noyer les PJ sous des flots de détails qui ne servent plus à grand-chose.

Attention, vous pouvez être tenté par deux TERRIBLES symptômes :

- La grand-mère à moustache, Cabrelus Parkinsonus : ne passez pas votre temps à ressasser le passé. C'est pas le sujet ! Allez à l'essentiel. L'urgence c'est de survivre et de détruire le camp d'en face. *When you have to shoot... Shoot! Don't talk!*

- Voir la trace ou l'influence des archanges et des princes-démons partout va vous emmener dans des digressions où vous allez perdre vos joueurs. Faites de l'utile dans l'anecdotique. Pitié !

LA NUIT DES TEMPS

Certains de nos petits PNJ cousins main ont des passés chargés, qui remontent à vingt siècles. Ils ont vécu tout ce que l'humanité compte comme moments merdiques : les croisades, les colonisations, les épidémies, les famines, les révoltes, les Guerres mondiales... S'ils savent plein de choses, ce bagage de connaissances s'est payé à un prix élevé. Ils ont tous (oui TOUS) un grain, une grosse monomanie, une psychose quelconque... Bref, ils sont sévèrement barrés. Et ça doit se voir lorsqu'ils sont avec les PJ : ils marmonnent tout seul des trucs bizarres et incohérents, ils rigolent sans raison, parlent toutes les dix minutes d'un souvenir ou d'une personne précise, font des crises de parano ou d'autorité soudaine.

... ET ILS N'ONT RIEN PERDU ! (C'ÉTAIT LA DERNIÈRE SÉANCE – SCHMOLL, 1982)

Si vos PNJ issus du passé avaient des supérieurs exotiques (et ça y va de Yves, Kobal, Nisroch et autres Marc), ils peuvent avoir des pouvoirs exotiques également. Des trucs issus du passé dont vous vous souvenez ami MJ... sauf pour les combats où les PNJ vont devoir faire avec des pouvoirs légaux, c'est-à-dire issus du livre de règles. Oui, ce sont des Anges et des Démons puissants mais ce ne sont en rien des archanges ou des princes-démons, loin s'en faut.

Si pour les besoins d'un scénario vous désirez faire appel à ces pouvoirs venus du passé (Doctor Who sort de ce corps), pas de problème. Vraiment. Et je vous vois d'ici vous jeter sur votre vieille V4 comme un vieux pervers replongeant dans sa collection de *Lui*. Stop ! On pose les mains sur la table.

Comment savoir quels pouvoirs issus du passé ces personnages peuvent avoir conservés ? C'est très simple : si vous vous en souvenez c'est qu'ils étaient suffisamment intéressants pour vous avoir marqué. Et vous saurez les rejouer le cas échéant. Si vous ne vous en souvenez pas... ben ça veut dire que ça ne sert à rien et donc vous ne les utiliserez pas davantage. CQFD.

Vous pouvez également leur créer des pouvoirs pour les besoins de vos scénarios, en accord avec leur background... du moment que vous respectez la règle d'utilisation des pouvoirs légaux (comprendre de cette édition).

FREAK SHOW

Allez, c'est notre tournée. Voici une galerie de portraits de ces personnages de haut vol. Ces PNJ servent à tout : meubler un scénario, envoyer les gens sur des fausses pistes ou les remettre sur le droit chemin... C'est selon vos envies et vos besoins.

ÉTIENNE LEHURIN, ANGE DE YVES

Étienne LeHurin, kiosquier de la place des Vosges. Ce cinquantenaire déplumé, pattes-d'oie aux yeux et rides sur le front, regarde les gens avec un sourire narquois permanent. Marmonnant, ricanant et soupirant, il n'ouvre la bouche que pour vous réclamer le prix du journal que vous feuilletez. En réalité, cet énervant vendeur de canards est un Ange de Yves. Rescapé du Grand Sommeil, il distille aujourd'hui une masse d'informations considérables sur toutes les données (historiques, économiques, religieuses, politiques, etc.) qui peuvent intéresser les personnages. Mais il faut savoir le prendre, car l'animal est capricieux. Pour montrer patte blanche, il faut savoir lui apporter toutes les précisions possibles, afin de cerner exactement le sujet qui vous intéresse. Sinon, vous risquez fort de le voir partir dans un délitre d'explications digne de la plus mauvaise page Wikipédia. De plus, en guise de paiement, Étienne exigera que vous lui fournissiez un rapport écrit complet sur vos activités. Bien évidemment, il archivera ça dans un coin de sa tête. Et il n'hésitera pas à vous rappeler vos actes à la prochaine rencontre que vous ferez avec lui.

CLAUDINE DINKEUDONG, DÉMON DE KRONOS

Claudine Dinkeudong fait partie du paysage des jardins publics de Paris. Vieille dame mal fagotée, elle nourrit les pigeons, toujours assise sur le même banc, tous les matins. Elle parle à la statue en face d'elle durant une heure, dans un monologue étrange. Claudine attend en fait des visiteurs, qui s'assoient à côté d'elle et l'écoutent religieusement. Puis elle se tait. C'est le signal pour son visiteur de quitter le banc. Fin de leur entretien. Et elle ne recommence à parler que lorsqu'une autre personne s'assied à côté d'elle. Mais que raconte-t-elle, me direz-vous ? Elle donne des nouvelles, du lendemain ou d'il y a cinquante ans. C'est parfois pertinent, souvent très abscons, et surtout totalement vrai. Ce Démon de Kronos, qui n'a évidemment plus toute sa tête ni le contrôle de son enveloppe corporelle, reste pourtant une source d'informations étonnante pour qui sait rassembler les morceaux de ce puzzle. Encore faut-il savoir quelles pièces vont les unes dans les autres. D'autant plus qu'elle ne fait pas moins de quatre à cinq jardins publics différents durant la journée : le Jardin du Luxembourg, le Jardin des Tuilleries, le parc Monceau, les Buttes-Chaumont... Et à chaque arrêt elle délivre à des visiteurs différents des bribes de ses connaissances de manière tout à fait aléatoire.





SÉBASTIEN DUBOUDIN, DÉMON DE BIFRONS

Sébastien Duboudin n'est pas le Démon de Bifrons le plus efficace au monde. Bien au contraire, il est sans doute le plus désastreux. En effet, s'il peut réanimer n'importe quel cadavre, il est aussi le champion de la gaffe. Certains vous diront qu'il n'a pas toute sa tête. Et c'est le cas. Une fois qu'il a ramené à la vie son client, il le laisse souvent s'échapper. Dépanneur autoroutier de son état, Sébastien s'est spécialisé dans le vol de cadavres d'accidents de la route. Il passe le plus clair de son temps à sillonna les routes les plus dangereuses de l'Hexagone au volant de son extravagant véhicule (son familier) pour collecter les épaves... et les victimes qui vont avec. Motocycliste coupé en deux par une barrière de sécurité, couple de retraités ayant loupé le virage au bus scolaire conduit par un ivrogne qui finit en bas de la falaise, monsieur Duboudin récolte tout. Puis Sébastien redonne la vie à ces corps inanimés, souvent à la va-vite et dans des lieux rarement adaptés. Ben oui, le souci, c'est qu'il n'a pas d'endroit pour les stocker : il vit dans son camion de dépannage. Alors ces morts-vivants, c'est pour consommer tout de suite. Ce qui crée pas mal d'imbroglios. Autre problème avec Sébastien, c'est un nécromancien compulsif : il ne peut pas s'empêcher de redonner vie à tous les morts du coin. En réalité, ce Démon est si puissant qu'il invoque des morts-vivants presque sans le vouloir, de manière accidentelle, automatique et aléatoire. Vous l'avez compris, Duboudin est un aimant à emmerdements. C'est aussi une source inépuisable d'intrigues secondaires pour vos joueurs. Bon... et de rigolade aussi !

MANUEL DESOUZA, DÉMON DE VAPULA

Manuel DeSouza opère dans une zone pourrie de banlieue, où il a sa petite boutique de réparation de TV et Hi-Fi. Depan'2000, sa discrète officine au fond d'une impasse, est un débarras rempli de vieux modèles de téléviseurs, de postes de radio et de divers appareils électroménagers surannés et poussiéreux. Mais si vous savez lui parler, ce vieux Démon de Vapula, à l'accent de Lisbonne et aux blagues à la Garcimore, peut vous confier des inventions étranges à tester : du pistolet en forme de banane (qui est en fait une banane), en passant par l'aspirateur lance-flammes (qui fait vraiment lance-flammes), il a de quoi satisfaire tous les délires à la James Bond. Bon, des fois il vous vend la lune... Et vous avez l'impression de l'avoir dans le cul. Et c'est normal. Chez Manuel, outre son bric-à-brac et ses inventions bizarroïdes, vous pouvez aussi dénicher du matériel plus conventionnel (mais pas forcément dans sa version la plus récente, la plus performante ou la plus discrète). Et de toute manière, Vous ne repartirez pas sans un engin à tester, pour votre plus grand bonheur ou votre plus grand malheur. C'est la condition sine qua non pour disposer de son stock.

WARNING : ULTIMES CONSEILS AVANT L'ENTRÉE EN SCÈNE

Bon, ils sont puissants. Très puissants. On est d'accord. Mais, s'ils peuvent faire office d'employeur (terme préféré à supérieur qui peut prêter à confusion) ou de chef, apporteur de missions et soutien logistique, ce ne sont pas l'équivalent d'archanges ou de princes-démons. Ils ne déboulent pas sur un claquement de doigts. Ils sont faillibles et peuvent être vaincus... Et disparaître définitivement.

Ils sont aussi rares qu'ils sont puissants. Utilisez-les avec précaution et parcimonie. Plus vous en mettrez, plus vos joueurs bailleront en les voyant (et ça risque de les souiller un brin). Soignez leurs entrées et leurs sorties. Même les plus débiles (comme ceux du freak show) doivent avoir une aura impressionnante qui doit faire peur et imposer le respect.

Ne vous servez pas de ces PNJ pour vous débarrasser des personnages les moins discrets (et vos joueurs les plus chiants... Oui, on vous connaît !). Ce ne sont pas des tueurs de bourrins. Ces PNJ ont des agendas, des objectifs précis ou des missions qu'ils estiment supérieures à tout. Ils ont autre chose à foutre que de régler la circulation et sortir les poubelles.

Et surtout, ce ne serait pas très fair-play de votre part... On est bien d'accord.







**SOUVENEZ-
VOUS...**

De Laurent Sarfati

Laboratoire de recherches ultra-expérimentales hyper-secrètes 7:30 PM. Ploubelbeck (Basse-Bretagne).

L'ambiance était surchauffée dans les locaux de la Ploubelbeck's United Corporation. Chaque technicien était à sa place, activant manettes et leviers, consultant de gigantesques panneaux recouverts de boutons lumineux et clignotants. Le centre du laboratoire était occupé par ce qui pouvait apparaître aux non-initiés comme un gigantesque presse-légumes, bardé de câbles

- C'est en effet fascinant, maugréa l'asiate qui ne semblait pas pleinement convaincu. Et en quoi consiste cette expérience là ? demanda-t-il intrigué.

- Eh bien, nous allons tenter de réaliser le premier homme bionique 100 % français ! Je vous présente d'ailleurs Steve Autiste, spationaute à la retraite, qui va être notre heureux cobaye. Oscar Goldblum désigna un homme qui, peu rassuré, entrait dans le presse-purée futuriste. Excusez moi mais je vais devoir vous quitter quelques instants, mes hommes ont besoin de moi. Oscar se dirigea cérémonieusement vers un pupitre, pris un micro, et entonna d'une voix forte :

- Steve Autiste, un homme comme les autres. Après cette opération il sera plus fort, plus rapide. En un mot ... Le meilleur!

Sur ce, Oscar abaissa une manette qui activa le presse-purée. Celui-ci se mit à vibrer de plus en plus fort, cracha des gerbes d'électricité, puis le sol se mit à trembler, la lumière vacilla ... Et enfin, le silence. Les techniciens se regardèrent inquiets, le presse-légumes s'ouvrit pour révéler que Steve

“ Oui, la délation paye, mais la fellation égaye. Confussius ”

et tuyaux divers. Événement exceptionnel en France, un représentant de la méga-corporation Mitsoubitchou s'était déplacé pour assister aux opérations. Un homme assez grand, costume beige et Ray-Ban, un attaché-case à son poignet, s'approcha du représentant de Mitsoubitchou, un petit asiate au sourire bon enfant.

- Oscar Goldblum ! salua l'homme à l'attaché-case. L'asiate répondit au salut par une rapide courbette.

- Nous sommes très honorés de votre présence dans nos locaux, je suppose que vous êtes déjà au courant de nos dernières découvertes ?

- Des rumeurs parlant d'œil artificiel ont traversé les mers pour parvenir à nos oreilles indiscrettes. chantonna l'asiatique.

- Ces rumeurs sont exactes ... Mais incomplètes. En effet, notre œil artificiel est au point, mais nous avons des problèmes de rejets. En fait, notre œil ne tient que si on le greffe sur le gros colon ... Ce qui représente tout de même un immense progrès. Nous avons déjà fait plusieurs expériences sur des homosexuels qui en sont pleinement satisfaits !

s'était transmuté en... Un surprenant tas de viande hachée. Une rumeur générée parcourue la laboratoire. Oscar Goldblum hurla dans le micro.

- Qui peut me dire quel était le but de l'expérience que l'on vient de faire subir à Steve ? Un téméraire leva la main. Oui ? demanda Oscar.

- Le rendre plus rapide ?

- Exact ... Un autre ?

- Plus absorbant ? demanda timidement le représentant de Mitsoubitchou qui n'avait visiblement pas tout suivi.

- Hum... Oui... Appelez l'équipe de nettoyage ! Énervé, Oscar se dirigea vers l'asiate. Excusez ce léger incident je vais en profiter pour vous faire visiter la section qui s'occupe de recherches révolutionnaires sur le filtre à pets...

Tandis que les deux hommes sortaient du laboratoire, un autre entrait dans le presse-purée tandis qu'une voix forte entonnait...

- Nestor Goudut, un homme comme les autres. Après cette expérience, il sera plus fort...



Dieu soit Loué



**SOUVENEZ-
VOUS...**

De Laurent Sarfati

- Nom de Dieu !
- Allons père Benoît, un peu de tenue. Et cessez de regarder de cette manière le postérieur de cette jeune fille !
- C'était un spectacle peu commun que ce prêtre et cette bonne sœur s'engueulant dans une rue de Paris. Mais la sainte femme était dans son bon droit. Le père Benoît était bel et bien en train de reluquer le cul d'une demoiselle au demeurant charmante.
- Sœur Béatrice, ne vous méprenez pas sur mes intentions. Si un juron m'a échappé, c'est que j'ai cru reconnaître le visage du fils de Dieu sur le derrière de cette ouaille.
- Miracle ! Mille fois alléluia ! Enfin le Tout-Puissant nous fait signe ! s'écria la nonne, les mains tendues vers le ciel.
- Un attroupement de curieux commença à se former. Certains même, à genoux, se signaient sans trop savoir pourquoi. Le prêtre commençait visiblement à se sentir gêné.
- Modérez vos transports ma sœur. Il doit y avoir une explication à cet étrange phénomène... tenez, ça recommence ! hurla le père Benoît en désignant du doigt un gros bonhomme arborant sur ses fesses joufflues un Jésus Christ souriant à l'impeccable brushing.
- Il faut tirer cette affaire au clair, suivez-moi sœur Béatrice ! Les deux personnes sortaient de ce magasin, abandonnant le groupe de badauds qui avait déjà entamé un *Ave Maria* enflammé. Une fois entré, le couple resta sans voix. Devant eux s'étaisaient sans complexe les objets religieux les plus grotesques qu'ils avaient eu l'occasion de voir.
- Venez voir ma sœur ! Un Jésus Christ dans une bulle de verre ! Et... Et quand on l'agit il y a de la neige... C'est horrible !
- Le pauvre ! Comme il doit avoir froid vêtu comme il est !

- Et ça ! On dirait un crucifix en caoutchouc. Le père appuya sur le crucifix et un « Pouêt » dérisoire s'en échappa.
- Interrompant l'exploration de père Benoît et de sœur Béatrice un homme sortit de l'arrière-boutique, vêtu d'une robe de prêtre et offrant un sourire commerçant.
- Mon père, ma sœur, bienvenue dans la petite boutique de père Makash. Je vois que vous avez déjà repéré certains articles. Excellent choix, mais nous avons un éventail de toute une gamme de produits parfaitement aptes à satisfaire les plus exigeants des fidèles. Jetez donc un coup d'œil sur ce magnifique prie-Dieu pêcheur, Monseigneur Fustigé m'en a déjà commandé une demi-douzaine, mais que cela reste entre nous. Peut-être ce vin de messe qui fait faire pipi bleu vous intéresse-t-il plus... Non ? N'en dites pas plus, j'ai compris, ce sont mes fameux jeans Jésus qui vous ont amené ici. Mais nous faisons aussi des petites culottes Saint Marie qui sont très sexy... Le prêtre boutiquier fit un clin d'œil coquin à sœur Béatrice. Le père Benoît, fulminant, lui coupa aussitôt la parole.
- C'est un scandale ! Je me plaindrai...
- Un Jésus gonflable peut-être ? demanda sans grande conviction le boutiquier.
- Non seulement vous usurpez la robe mais en plus vous ridiculisez le sacerdoce...
- Je vous arrête tout de suite mon fils, je suis un vrai prêtre et mes activités sont bénies par les autorités catholiques qui sont en grande difficulté financière. Moi, je n'ai pas de problèmes... Ce qui ne semble pas être votre cas... Le père Makash désigna du menton une véritable foule d'éclopés, d'handicapés et de divers trépanés du bulbe qui s'agglutinaient devant la boutique.
- C'est de votre faute sœur Béatrice, si vous perdiez cette sale habitude que vous avez de crier au miracle pour n'importe quoi, ce genre de chose n'arriverait pas ! s'énerva le père Benoît.
- Ce n'est pas le moment de vous crêper le chignon mes enfants, sortez par-derrière, je vais me débrouiller.
- Et tandis que notre étrange couple d'ecclésiastiques quittait la boutique comme des voleurs, ils purent entendre derrière eux le père Makash hurler...
- Grande braderie sur les eaux miraculeuses de Lourdes !

en direct du monde

BRÈVES

PEOPLE

Peter Vacancy fait son come-back !

Souvenez-vous, dans les années 60, les femmes se pâmaient lorsqu'il chantait son premier hit « C'est toi la plus belle » à l'Olympia. Des femmes se battaient pour lui arracher ses vêtements, se donnaient la mort. C'était ça le phénomène Peter Vacancy... Dès lors, son succès a été grandissant, enchaînant les succès (« Belle de belle », « Simplement belle » « Trop belle », « Toujours belle ») traversant les modes avec la désinvolture d'un dandy intemporel, une icône sexuelle dont les femmes de tout âge se bousculaient à ses concerts. Il accumulait les disques d'or. Et puis c'est l'attaque cérébrale qui le foudroie en 2006. Il se retire de la scène et prend sa retraite. On parle de maladie, d'amnésie, de folie. Abus de drogue ? M.S.T. mal soignée (on connaît tous ses frasques et ses multiples maîtresses). Toujours est-il que son manager le lâche en 2010, puis sa septième et dernière épouse, Brenda Lee, en 2012. Il vit en reclus dans son manoir du côté de Cholet. On le dit fichu, un zombie. On le dit ruiné, abandonné. Il erre dans les rues de Cholet, hagard, protégé et couvert par ses fans les plus acharnées. Elles semblent toutes vouloir le guérir... Mais l'artiste se cache, se fait oublier. Il ne sort plus, entouré de sa garde d'amazones. Tel le papillon, prépare-t-il sa métamorphose ? Et là, coup de théâtre ! Il y a quinze jours, Peter annonce son retour lors d'une soirée donnée dans son manoir (désormais délabré) par son fan-club. Nouveau manager, nouveau style (c'est lui qui le promet), nouvel homme (ce sont ses fans qui le promettent). À soixante ans, alors qu'il en paraît trente de moins, Peter veut brûler les planches de la scène une nouvelle fois, « au propre comme au figuré » promet-il. La magie Peter Vacancy va-t-elle encore opérer ? Belle (Belle, belle) image !



MÉDECINE

Alzheimer : le remède contre l'oubli

La nouvelle a ébranlé le milieu médical. Il y aurait un moyen simple de soigner l'amnésie. Une molécule nouvelle, sans risque, mise au point par LongiCare, la filiale pharmaceutique de la multinationale Longinex. Ces recherches autour de l'amnésie et de sa guérison sont un projet personnel du P.D.G., Reginal de Saint-Longi, dont la famille est gravement touchée par Alzheimer. Un projet tenu à bout de bras par le millionnaire philanthrope.

« Perdre la mémoire, c'est perdre la vie... C'est une mort, une négation de sa vie », a déclaré Reginal de Saint-Longi lors de la conférence de presse pour le lancement du médicament qui traite le symptôme de l'amnésie. Il est appelé le Lightox et vient de recevoir l'agrément des autorités. Il pourra être prescrit dès la semaine prochaine.

Des sphères bien informées sont toutefois dubitatives sur l'efficacité dudit Lightox. Les études semblent souffrir de zones d'ombre. On parle également d'un agrément obtenu avec une facilité déconcertante.

Reginal de Saint-Longi se veut rassurant : « Tout a été fait dans les règles de l'art. Certes, nous sommes pressés d'offrir au public un remède contre l'oubli. Mais jamais nous n'aurions mis en circulation un médicament n'obéissant pas aux règles élémentaires de sécurité en matière pharmaceutique ».

Toujours est-il que le titre de Longinex a fait un bond à Wall Street à l'annonce de la sortie du médicament. La bourse n'oublie jamais de faire des bénéfices.

SOCIÉTÉ

Préparez vos mouchoirs !

Les Mauges, Cholet en tête, sont connus pour leurs mouchoirs. Des mouchoirs rouges. C'est pour faire la nique aux bonnets rouges bretons que les contestataires à la petite semaine de Cholet ont décidé de revendiquer eux aussi leur droit à la résistance antisystème. Mais plutôt que d'arburer le couvre-chef du commandant Cousteau, les habitants de Cholet mettent sur leur tête un mouchoir rouge. Soutenez-les ! Offrez-leur le Kleenex de la paix.



HISTOIRE

L'amicale Gilles de Rais

Gonzague Méziques de Houame est le président de l'amicale Gilles de Rais, qui vise à réhabiliter la mémoire du lieutenant de Jeanne d'Arc. Ce vaillant combattant de l'envahisseur anglais, enfant du pays des Mauges a été accusé de nombreux crimes, pendu puis brûlé à Nantes. Aujourd'hui, l'amicale organise des visites guidées des châteaux de Gilles de Rais pour financer un musée. Gonzague de Méziques posséderait d'ailleurs la plus grande collection d'objets ayant appartenu au personnage controversé. Il serait prêt à céder celle-ci au musée, s'il voyait le jour. Une initiative qui irrite nombre d'associations de protection du patrimoine historique local.

Les brèves peuvent vous servir d'inspiration pour de potentiels scénarios.

NOUVELLE

De Ebenezer Dickens

– Alors, alors ! Vous avez le choix entre garder la boîte Melun, que vous avez devant vous, ou l'échanger pour la boîte Argelès-sur-Mer. Depuis le début, je ne comprends pas trop votre stratégie, je dois vous dire. Mais le banquier, ce chacal galeux, a bien lu dans votre jeu. Réfléchissez. Toutes les grosses sommes sont déjà parties. Regardez la pyramide des gains. Il ne reste plus qu'une boîte de Vache qui rit ou dix mille euros. Vous savez ce que cela représente, dix mille euros ?

– Oh, vous savez, Jean-Claude, c'est plus d'argent que je n'en ai jamais eu.

– Oui, et je crois me souvenir que cela vous permettrait d'inscrire votre enfant dans un centre spécialisé dans le traitement de sa maladie. Ça lui ajouterait combien d'années d'espérance de vie ?

– Les médecins parlent de quatre à six ans, en fonction de son état à l'arrivée.

– Eh bien, choisissez bien. Si ça peut vous aider, pensez aux yeux de votre enfant, qui vous regarde, peut-être en ce moment, et qui implore « S'il te plaît, maman ». Allez, public, on encourage notre candidate !

Le public tapa dans les mains en rythme et reprit en cœur « S'il te plaît, maman ! S'il te plaît, maman ! ». L'animateur fétiche de la chaîne enlaça l'imposante candidate, engoncée dans sa robe rose, spécialement pomponnée pour son quart d'heure de gloire sur les ondes.

– Oh, regardez, notre candidate pleure. Mais alors, mon petit bouchon, il ne faut pas se mettre dans cet état-là. Ce n'est que du bonheur, pour vous. Allez, choisissez bien !

– Je... pense que je vais... prendre...

– Oui ? Attention, public, l'instant est crucial !

– Mon grand-père était patron pêcheur. Je pense que c'est un signe et que je vais changer pour la boîte Argelès-sur-Mer.

– Ah ! Vous êtes sûre ? Je ne sais pas du tout votre stratégie, mais c'est votre choix. Encore une fois, vous êtes certaine ? Vous changez pour Argelès ? Une fois...

Deux fois... Attention, dans quelques secondes il sera trop tard pour faire demi-tour...

La candidate avait les yeux rougis par les larmes.

– Attendez, Jean-Claude !

– Oui, mon petit canari en sucre ? Je rappelle que vous avez fait un parcours extraordinaire, avant d'éliminer les cinq cent mille euros dans un coup qui n'était pas des plus fins. Et là, ma pomme d'amour, que faites-vous ? Vous confirmez Argelès-sur-Mer ? Vous gardez votre Melun ?

– Je pense que je vais finalement garder Melun.

– Ouhlalalalalalalala ! Revirement de situation. Mais pourquoi faire ce choix, maintenant, alors que vous aviez choisi Argelès ?

– Je ne sais pas... une intuition !

Le téléphone sonna. Jean-Claude fronça les sourcils, prit son air le plus sombre et décrocha.

– Oui ? demanda-t-il d'une voix froide.

– Oui, Jean-Claude, c'est la régie. Essaye de faire durer un peu. C'est bon ça coco, y'a tout pour nous. On tient l'audimat, on le lâche pas !

Jean-Claude raccrocha. Il appuya ses coudes sur la table et se tint le visage dans les mains. Puis il se massa les yeux.

– Marie-Rose...

– Oui, Jean-Claude ? Les larmes coulaient à flots.

– Le banquier. Cette ordure. Ce philatéliste. Ce rond-de-cuir...

– Oui, Jean-Claude ?

– Le banquier vous fait une proposition. Il propose de racheter votre boîte...

– Combien, Jean-Claude ?

– Tenez-vous bien, Marie-Rose. Le banquier, cette immondice, cette raclure, cet inspecteur du fisc, vous propose...

Le public retenait son souffle.

– Cinq cents euros. Réfléchissez. C'est une belle somme, pour vous. Alors, ça ne payera peut-être pas le centre pour votre fils qui, rappelons-le, est atteint d'une grave maladie... C'est bien ça, d'une grave maladie ?

– Oui, Jean-Claude, Robin est très malade des os. C'est une maladie orpheline et...

– Et ces cinq cents euros que propose le banquier ? Est-ce qu'ils ne permettraient pas de gâter un peu Robin, pour qu'il profite un peu plus de sa vie ? Je ne sais pas... quelques séances de kinésithérapie, peut-être ? Alors, cher public, que va faire Marie-Rose ? La réponse, après la pub.

Jean-Claude repartit dans sa loge, sans un mot pour la candidate. Quelques minutes plus tard, il était de retour sur le plateau.

Son érection revint immédiatement.

scénario | 4 joueurs | durée : 4-6 h

LA RUÉE VERS L'ORDURE !

OU LE RECYCLAGE, L'AUTRE VIE DES DÉCHETS DE L'HUMANITÉ...





SCÉNARIO MAGNA VERITAS DE CROC - MIS EN TEXTE PAR JEFF

L'HISTOIRE JUSQU'ICI EN QUELQUES MOTS

Pas facile pour un Démon de se retrouver dans le corps d'un gamin de quatre ans. Surtout lorsqu'on est un Démon de Malphas assez ambitieux. Alors, il faut faire contre mauvaise fortune, très mauvais cœur. Et notre petit Démon (appelons-le Petit Louis. Louis, c'est le Kévin des années 2010) a très mauvais cœur. Il a donc décidé de faire un max de dégâts en aidant un ramassis de Démons plutôt amateurs : un Démon de Vapula, flanqué de deux Démons de combat bien ras des cornes, pleins de

bonnes idées, mais très mal organisés. Ce petit groupe, téléguidé par Petit Louis, a décidé d'installer une usine de traitement des ordures à Cholet, sympathique bourgade de l'ouest de la France. Ce petit centre de réhabilitation des déchets devait, en plus de relancer l'emploi chez les ploucs et de nettoyer leurs merdes, mettre un peu d'animation en réveillant les morts. C'est bien mieux que d'ouvrir un Ciné Cité ou un parc d'attractions historique... Mais le mort-vivant a mauvaise presse (heureusement plus personne ne lit les journaux).



Donc notre fine équipe a réussi à mettre sur pied sa petite usine. Elle attend impatiemment la venue du ministre de l'Industrie pour avoir en plus le blanc-seing des autorités... Mais (car il y a forcément un « mais » sinon y'aurait pas d'histoire), un Ange de Joseph, venu du fin fond de la Roumanie, a remonté la piste du pas trop discret Démon de Vapula pour en finir avec ses nauséabondes affaires. Et il est arrivé à Cholet (c'est vous dire s'il est décidé le gars !). Le Démon de Vapula (appelons-le Laurent, c'est le Kévin des années 1980) prend peur et avertit Petit Louis qu'un Ange que nous appellerons Sergueï (juste parce que ça claque) est sur ses traces. Ni une, ni deux, ni trois, Petit Louis se dit qu'il faut faire comme c'est le mieux, comme lui a appris Papa Malphas (enfin il croit) : pousser les Anges à s'entretuer pour ne pas se mettre en avant. Petit Louis a donc besoin d'un autre Ange pour aller casser du Roumain paradisiaque. Et cela tombe bien : il a des skinheads qui furètent sous son nez. Qui dit skinheads dit Ange de Daniel. Petit Louis, qui est loin d'être aussi con que ses t-shirts « J'aime ma maman » le laisse penser, a donc concocté une petite entourloupe qui devrait rameuter de l'Ange à batte de base-ball. Notre Démon miniature a agressé la meuf du chef des skinheads (un jeu d'enfant pour... un enfant), une certaine Lucie Moreau. Pour mettre bien les nerfs aux crânes rasés, Petit Louis a empoisonné Miss Moreau et lui a gravé une carte de France sur le ventre (à coups de griffe, du travail d'orfèvre). Normalement, il se dit que cette petite signature va aiguiser la curiosité d'un Ange de Daniel qu'il imagine déjà être dans le groupe de skins qui gravite autour de Lucie.

Tout se déroulait sans accroc. Petit Louis s'était installé avec son pop-corn pour assister à l'inauguration de la P.M.E. de création de morts-vivants de son sbire de Vapula... Toutefois, deux petits nuages apparurent au fond du tableau : la hargne des protecteurs de l'environnement local et les personnages !



CHAPITRE 1 : MÈRE AUX ABOIS, ET LA CARAVANE PASSE !

On oublie le rôle social du bistro. C'est là où se rencontrent des gens qui normalement s'ignorent. C'est là où échoue le pire désespoir de l'humanité : le fond d'un verre, tandis qu'on larmoie en exprimant sa peine ou sa colère à l'étranger qui est là juste pour boire un coup. C'est pour ça que des Anges y traînent. Pour y glaner quelque chose à glandrer... ou observer la comédie humaine en pleine action.

C'est mieux que *Secret Story* et y'a pas de page de pub toutes les cinq secondes. C'est pourquoi nos petits Anges affectionnent de se poster dans ce genre de lieu typiquement « humain » pour y dénicher des cas à traiter. Oui... faut dire que la disparition de la hiérarchie oblige à être plus « proactif » comme on dit dans le monde de l'entreprise. Donc votre petite P.M.E. angélique fait de la veille dans un bar, attendant le client (cela vous fait penser à une autre profession ? Médi-tez)... Et quand rien ne vient, eh bien, il reste au moins le plaisir du spectacle de la médiocrité humaine. Mais là, ce matin de juin (oui, on est le matin... navré pour les noctambules, le boulot c'est le matin), les signaux d'alerte des personnages vont entrer en action avec l'arrivée d'une femme aux yeux rougis de larmes... Elle s'appelle Evelyne Moreau et elle a besoin d'aide !

L'AGGRESSION (LA PETITE LUCIE A BIEN DU MALHEUR)

Que faire quand on a pris un trente-huit tonnes dans la tronche, et qu'on est une pauvre femme esseulée frisant la soixantaine ? On va s'épancher au premier troquet du coin où l'on a ses petites habitudes. D'autant que Régis (rien à voir avec un personnage et un bar ayant existé), le taulier, est un expert en écoute de femme éplorée.

Il hoche la tête et soupire de douleur comme y'a pas. Et là il soupire, il soupire, il soupire. En effet, Evelyne est en panique. Si les personnages tendent l'oreille (et pourquoi ne le feraient-ils pas ?), ils l'entendront égrenner une histoire étrange entre deux sanglots.

Hier soir, elle a reçu un coup de fil. Le numéro de portable de sa fille Lucie s'affiche. Elle décroche, étonnée car cela fait des mois que sa fille n'a pas donné de nouvelles. Mais surprise, ce n'est pas la voix de sa fille, c'est une voix d'homme, mi-énervé, mi-paniqué, qui lui annonce que sa fille a été agressée. L'homme a dit deux phrases, puis a raccroché. Choquée, elle

a tenté de rappeler à maintes reprises sa fille durant deux heures, sans réponse. Du coup, elle a finalement appelé les hôpitaux de Cholet... Car sa fille habite Cholet (arrêtez de pouffer, des gens vivent là, un peu de respect !). Et elle a finalement trouvé sa fille au C.H.U. de Cholet (nan ce n'est plus drôle maintenant). Et elle est dans le coma. Et personne n'est fichu de lui dire ce qu'elle a. Le personnel soignant semble embêté et incapable de lui expliquer le motif du coma de son enfant. Evelyne est perdue...

Interroger Evelyne n'apportera pas grand-chose. Elle était sans nouvelle de sa fille depuis des mois. Elle n'en a plus depuis qu'elle est partie à Cholet. Lucie bosse dans un Flunch, comme serveuse. Elle s'est barrée de la maison familiale il y a six mois, juste après ses vingt ans et une engueulade. Depuis son divorce, Evelyne a des soucis avec Lucie. Finalement, son départ à Cholet l'a un peu soulagée. Mais depuis, c'est le black-out ! Lucie n'appelle jamais.

Evelyne cherche une solution à son problème. Que s'est-il passé hier soir ? Quelle est donc la nature de cette mystérieuse agression ? Comment va sa fille et quel est le mal dont elle souffre ?

Au boulot les angelots !

EVELYNE MOREAU EST UNE PAUVRE FEMME... ET JUSTE UNE PAUVRE FEMME

Les joueurs ont parfois la pénible habitude de douter de tout... et normalement (surtout) de leur employeur.

Bon là en plus, madame Moreau n'offre pas d'argent. Si vos PJ veulent perdre du temps, laissez-les creuser le « cas Moreau », mais y'a rien à gratter. Madame Moreau est une sorte de cadre moyen lambda dans une boîte d'assurance lambda. Bref, la caricature de madame tout le monde. Car elle est madame tout le monde...

Si vraiment ils ont des doutes. Oui, il y a des trucs bizarres dans sa vie. Elle s'absente tous les jeudis soirs après le travail. Ah, ah, ah... C'est un Démon ! Mais, non ! Elle consulte un psy. Et si on interroge le psy (attention secret médical et tout ça), ben elle est « suivie », car elle culpabilise d'avoir des mauvais rapports avec sa fille Lucie, dont elle a l'impression qu'elle la fuit. Une énième version de la perte du dialogue parents-enfants.

Voilàààààààààààààà ! Fin de l'histoire.

CHAPITRE 2 : CHOLET, SON FLUNCH, SON C.H.U., SES MANIFS...

Ah les Mauges ! Y'a des pays comme ça où l'on n'arrive pas par hasard. Ou pas volontairement. C'est le cas de Cholet. Un endroit fort sympathique si on aime les napperons et les souvenirs de la révolte vendéenne de la terreur républicaine. Et puis y'a la brioche. Oui la brioche vendéenne. Et sinon ? Rien, c'est un trou classique où y'a pas grand-chose à faire. On s'y emmerde ferme. Sauf si on coud des napperons, si on est boulanger-briochier ou historien de la Révolution. Cholet donc. Imaginez que vous êtes une petite Parisienne fraîchement débarquée, en rupture avec votre famille et que vous voulez vous faire des amis... Ben vous zonez et vous tombez forcément sur des gens qui zonent aussi.

Et Lucie Moreau n'a pas eu de bol : elle s'est retrouvée avec des skinheads locaux. Et oui, on ne choisit pas forcément ses copains, quitte à faire mentir la chanson. Alors elle les a suivis. Ce qui a fait qu'elle n'a pas pu en changer. Ben vous. Difficile de se faire d'autres amis quand vos potes sont des skins fachos et racistes pur jus. Voilà notre Lucie copine du chef des skins de Cholet, comme plan de carrière y'a plus réjouissant. D'autant que la jeune femme a croisé la route d'un Démon de Malphas retors qui a besoin de semer la discorde entre les Anges. Et c'est sur elle que ça tombe. On est pile dans le syndrome de la chauve-souris de Bigard.

Et voilà la gamine agressée par un Démon sous la forme d'un bambin de quatre ans, qui a décidé de transformer le corps de Lucie en provocation pour les machos-fachos qu'elle fréquente. Empoisonnée et lacérée à coups de griffe, Lucie est désormais en salle de réanimation, dans le coma. Si on n'est pas dans une configuration idéale pour une mission angélique, je ne sais pas ce que c'est !

À ÉGALITÉ DE MAYONNAISE...

Que savent nos Anges adorés ? Que Lucie est serveuse au Flunch de Cholet. Le Flunch qui est dans le Leclerc de la rocade. Ce n'est pas trop difficile à trouver. Mais surprise : quand ils arrivent au Leclerc, le parking est rempli de cars et de bus. En sortent des flots de gens bigarrés, avec des brassards et des banderoles. Comme les PJ, ils vont au Flunch. Ils y sont même un nombre beaucoup trop important pour le personnel présent. Les employés sont débordés. Les consommateurs sont bruyants et un tantinet surexcités.

LA RUÉE VERS L'ORDURE !

Dans ce brouhaha, les PJ vont avoir du mal à trouver quelqu'un pour leur fournir des informations.

- Personne n'est au courant de l'hospitalisation de Lucie. Tout le monde se demande où elle est passée, car on l'attend pour le service... Mais personne ne s'est donné la peine de l'appeler.
- On ne lui connaît pas d'amis (en fait, personne au Flunch ne prête attention à elle).
- La seule personne qui la connaisse un peu, c'est Véronique, une autre serveuse.

Ladite Véronique est une blonde un peu boulotte, un peu cucul. Elle répondra aux personnages entre deux urgences de service (un mini-steak à 8,50 euros à servir à la bonne cuisson et un buffet de légumes à volonté à recharger en haricots verts !). Elle ne sait finalement pas grand-chose de Lucie. Elle sait qu'elle vit dans un appart' miteux de la place des Halles à Cholet, qu'elle n'est pas en bons termes avec sa famille ... et qu'elle fréquente des gens « pas terribles, bizarres ».

Des gens avec des idées « un peu racistes, au look un peu militaire et aux blagues assez grasses.. ». Véronique est sortie une fois avec eux et Lucie... et ça a été un calvaire. Depuis, Véronique décline les propositions de sortie avec Lucie. Fin de l'histoire. C'est maigre. C'est un début.

Véronique quittera les personnages en disant que, de toute façon, des gens bizarres ce n'est pas ce qui manque en ville. Elle évoquera la manif qui doit se dérouler dans la soirée en ville.

LE BOUT DE GRAS...

Il se peut que la présence des bus et des gens énervés affublés de banderoles dans le Flunch aiguisse la curiosité des personnages. En discutant avec eux, ils apprendront que ce sont des manifestants venus pour empêcher l'ouverture d'une usine de retraitement. Une « ignominie » implantée en périphérie de la ville, dans des conditions précaires, par un industriel sans scrupule : Lapoutre. Et pour couronner le tout, le ministre de l'Industrie vient faire un discours pour l'inauguration : « Un comble ! ».

Il ne fallait que cela pour que tout ce que le coin compte comme écolos, cégétistes, altermondialistes se rejoignent pour « bouffer du pollueur/capitaliste/meurtrier » (rayez la mention inutile). D'autant que nous ne sommes pas très loin de Notre-Dame-des-Landes... Les occupants des lieux sont venus en masse prêter main-forte pour ce combat qui n'est pas sans rappeler le leur.

C'est une sorte de *Monsters of Rock* des indignés de la région, de *Holiday on Ice* des combattants de la cause





LUCIE, SA VIE, SES HORS-D'ŒUVRE...

Pauvre petite Lucie. Elle n'a pas de bol. Jolie blonde, oscillant entre timidité et révolte, elle a fui la solitude de la maison familiale pour la solitude de Cholet. Avec juste un bac en poche, ce n'est pas toi qui choisis ton boulot... C'est plutôt lui qui te choisit. Tu seras serveuse au Flunch ma petite ! Y'a plus fun. Et puis les collègues ne sont pas des plus avenants avec cette Parisienne. La méfiance provinciale à l'état brut. Bref, le soir, quand Lucie rentre du boulot et qu'elle rejoint sa minuscule chambre de bonne de la place des Halles, elle n'a plus qu'une envie : sortir ! Alors elle sort. Elle « s'abandonne à la vie nocturne ». C'est vite fait la vie nocturne à Cholet : à 22h, extinction des feux ! Et ce qui reste ouvert est craignos. Mais Lucie n'a que ça à faire. Alors elle va dans les endroits craignos, comme *Le Balto*.

Dans ce rade ringard se donne rendez-vous tout ce que Cholet compte comme délinquants. C'est la bande d'Eric Chauvel, alias « Panzer Riri » qui a annexé l'endroit. Chef d'une douzaine de skinheads tendance nazilarde, Eric n'est qu'une petite frappe avec un brin de bagout. Suffisamment pour mener ses troupes d'attardés mentaux et pour draguer une serveuse du Flunch en manque de chaleur humaine. Si Lucie est un peu attachée à Eric, celui-ci est carrément amoureux. Mais bon, il camoufle ses sentiments pour ne pas passer pour un « gay » auprès de ses séides. Il considère Lucie comme sa « petite protégée », une extension de lui. Alors s'attaquer à Lucie, c'est s'attaquer à lui...

du peuple, de tournée des Enfoirés des sauveurs de l'humanité. Il ne manque plus que les artistes « indépendants » prêts à rallier les combats les plus médiatiques et le compte est bon !

SERVICE PUBLIC, SERVICE EN KIT

Le C.H.U. de Cholet est un grand bâtiment blanc post-Pompidou début Giscard. À l'extérieur, vu du parking, l'établissement fait la blague. C'est propre. Une fois à l'intérieur, c'est plus la même mayonnaise. La peinture s'écaille, la signalétique est à demi effacée, les fauteuils sont un hommage aux tags des années 90 et le comptoir d'accueil implore pitié... tout comme la préposée qui y fait office. Ici, pas de wifi, pas de Bluetooth... tout est à l'ancienne. Du haut-parleur de l'hygiaphone aux formulaires d'inscription couleur saumon, vous avez l'impression d'être dans *Derrick*.

LA RUÉE VERS L'ORDURE !

La préposée, puisqu'on en parle, a l'air débordée, avec ses liasses de formulaires, son standard téléphonique antédiluvien et son maquillage digne d'un camion volé. Attention, vous n'êtes pas dans un épisode de *Doctor Who*.

Elle recevra les personnages avec la politesse et la gentillesse naturelles de ce genre de poste. C'est-à-dire aucune ! S'ils n'ont pas un sérieux bonus de leur côté (un métier de toubib par exemple...), il leur faudra user d'une Apparence irréprochable (test moyen) pour que la dame en faction soit prête à leur révéler certaines choses : oui, ils ont bien une Lucie Moreau dans leur établissement. Elle est en réanimation et est suivie par le docteur Blérot. Son cas est étrange. Et la dame semblera très embêtée et ne voudra pas en dire plus, et les redirigera vers le Blérot.

Si on lui demande les circonstances de l'arrivée de Lucie, la dame de l'accueil sera encore plus emmérée et cachera ça derrière un sourire figé. En insistant (test d'Apparence difficile s'il vous plaît !), elle avouera que Lucie était accompagnée par deux types bizarre, à la coupe de cheveux très courte et des chaussures de sécurité. Ils n'avaient pas l'air commodes. Ils ont attendu deux heures aux urgences (c'est les urgences), puis ils se sont énervés quand Lucie est tombée dans le coma. Ils ont fini par partir lorsque Lucie a été amenée en salle d'opération. Ils ont signé le registre des accompagnants : Raymond Rommel et Edouard Guderian. Ah, ah !

Ah, bien sûr, ils ont des caméras de sécurité au C.H.U., mais elles ne marchent pas ! L'hôpital a « oublié » de payer le service de télésurveillance. Voilà. Les joies du service public...

DOCTEUR T'ABUSE !

Si les personnages veulent voir Lucie, ils doivent montrer patte blanche auprès du Blérot... Le docteur Blérot ! C'est lui qui a recousu Lucie. Lacérée de manière superficielle sur le ventre, elle a perdu conscience dans la salle

d'attente des urgences. Aussitôt le service l'a mise sous assistance respiratoire. Blérot a fait une batterie d'examens (dans les limites du service, hein). Bien sûr, il y a le secret médical (à moins d'avoir le bonus « toubib », il faut un test d'Apparence moyen pour en savoir plus). Pas de doute, la jeune Lucie a été empoisonnée. Mais par quoi et comment... Mystère ! Et surtout, on ne sait pas comment soigner la jeune femme et la ramener à la conscience.

Une intervention d'un pouvoir angélique (à déterminer par le maître de jeu) permettra peut-être de savoir que le poison est d'origine surnaturelle. Mais vous deviez vous en douter, non ?

Le docteur est perplexe sur le traitement à appliquer. Il est prêt à suivre les conseils du confrère avisé s'il a assez d'aplomb pour proposer une médication « miracle » : des pouvoirs de guérison angéliques peuvent permettre à la jeune femme de sortir du coma... au bout de quelques jours (ne croyez pas que Lucie va sortir de sa torpeur pour filer des indices).

LES EXPERTS CHOLET

QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ ?

Petit Louis a suivi les skins (pas facile à repérer un gamin de quatre ans... c'est petit, un coin et hop, il disparaît de la vue) et a repéré Lucie. Il a bien compris que c'était la meuf du chef. Il a attendu qu'elle soit seule dans la ruelle à côté du « local » des petites frappes (l'endroit où ils se réunissent pour refaire le monde plus blanc et cacher leurs petits larcins).

Puis, Petit Louis a fait le gamin perdu, s'approchant de la jeune femme en pleurnichant. Elle lui a ouvert ses bras, dans un geste maternel. Il lui a saisi le poignet (les contusions), puis il l'a griffée, inoculant le poison... Elle perd conscience presque immédiatement. Il dessine alors la carte de France à l'aide de ses ongles sur le ventre de Lucie, histoire de provoquer les skins. Et il abandonne sa victime dans la rue...

La suite, vous la devinez. Les skins découvrent Lucie, voient la blessure en forme de France (et ça leur fout bien les boules). Ils arrivent à la réanimer. Furibards, ils déboulent avec la gamine aux urgences. Au bout de deux heures, Lucie sombre dans le coma...

Le poison fait son effet. Paniqués, les fachos foutent le souk dans l'hosto, avant de se barrer. C'est là que Panzer Riri décide d'appeler la mère de Lucie...

Il se peut (et c'est à souhaiter, sinon changez de joueurs... si, si, ça se fait), que vos joueurs aient envie d'en savoir plus. Il leur faudra alors examiner Lucie. Oh, pas juste la contempler, il faudra la regarder sous toutes les coutures (ou plutôt les sutures).

Que constate-t-on ?

- **Une série de griffures à l'abdomen.** En fait, on peut observer que ces blessures se rejoignent pour former une figure, une sorte de dessin de la France. Oui, oui... une carte de France !
- On peut également discerner d'autres **griffures légères** et des **contusions au poignet droit**.
- Si les joueurs posent les bonnes questions (petite musique des *Who*) : pas de blessures défensives, rien au visage.

CHAPITRE 3 : BANDEROLES ET BANDES DE CONS (SONT DANS UN BATEAU)

Cholet... Dis comme ça, cela ne donne pas envie. Rassurez-vous, même sur place, l'impression est la même. Ce sentiment tenu que rien ne change. Et que rien ne doit changer. Pourtant, en se rapprochant du centre-ville (oui, il y a un « centre-ville » comme on dit dans les régions), on se dit que les habitants ont vu un peu trop petit... Un peu trop petit pour une manif d'une telle ampleur, rassemblant plus de personnes que le marché du samedi matin ou la foire à la dentelle et à la brioche. Non vraiment, ils auraient dû faire leurs avenues plus grandes, car des milliers de personnes occupent les voies d'accès à cette satanée place des Halles où les gauchistes de tous poils se sont donné rendez-vous.

Et on se marche littéralement sur les pieds. D'ailleurs, il faut faire gaffe où on pose sa voûte plantaire car entre les rangers des altermondialistes et les rangers des C.R.S. (cordialement invités à la fête par les autorités), on ne sait plus où mettre ses escarpins Louboutin et ses mocassins Berluti !

Bienvenue à Cholet, *ze place to be* si on veut faire chier le pouvoir local et national. Comme vous l'avez compris, cette charmante bourgade est une ville

assiégée, dont les rues sont envahies par une masse grouillante qui va converger à différents points durant toute la journée. Pour l'instant, les agités sont place des Halles. Ce qui n'arrange pas les affaires de nos personnages. Pas question d'y accéder en voiture. Les manifestants sont massés dans les rues voisines et les autres voies sont contrôlées par la police. C'est *pedibus-jambus* que les personnages vont devoir gagner l'endroit où les « amis » de Lucie ont leurs habitudes : *Le Balto* !

BALTO, TROP TARD !

Lorsque nos petits amis débouchent enfin face au repaire des skinheads, après avoir écarté moults manifestants en train de se chauffer à coups de bière tiède (non sans récupérer précieusement les canettes en vue des affrontements à venir), et souri à autant de C.R.S. en armure en kevlar, ils risquent d'être un peu désappointés. En effet, *Le Balto* n'est plus qu'une ruine : sa devanture a volé en éclats. Des tables et des chaises sont renversées et brisées, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'établissement. Même le bar en formica a pris sévère.

Il y a du sang partout, des bris de verre à vingt mètres à la ronde. Et devant ce tableau apocalyptique, un petit bonhomme rondouillard en pleurs s'épanche sur l'épaule d'un policier interloqué. En se rapprochant de la scène, qui fourmille de badauds désœuvrés en attente d'action, les personnages pourront saisir les propos de l'homme éploré. C'est visiblement le patron des lieux.



LA RUÉE VERS L'ORDURE !

« J'veux jure, m'sieur l'agent... Ça s'est passé comme ça. D'abord y'a eu le motard. Les jeunes l'ont interpellé. Alors, il est descendu de sa moto et il les a tous déroulés. Il s'est même servi d'un pour taper sur les autres. Si j'veux jure, m'sieur l'agent. Il l'a attrapé par les guibolles et bing, il l'a balancé sur les autres. Puis, une fois qu'il a réduit mon bar en miettes et les gamins en morceaux, il s'est barré en moto. Non, j'ai pas lu la plaque ! J'ai pas vu la marque ! J'avais mon bar en morceaux, m'sieur... Un bar familial, une histoire française à lui tout seul ; mais ça s'est pas fini là. Oh non ! J'avais à peine remis les tables sur pied qu'un gars est arrivé. Un crâne rasé comme mes clients. Et il s'est mis à enguirlander les jeunes, déjà salement amochés. Le ton est monté. Et paf, il a déroulé les jeunes aussi. Il les a envoyés valdinguer dans mon comptoir en formica. Oui tout seul aussi. Pareil que le motard. Et il s'est barré. Pareil que le motard. Je venais de le lustrer, le bar ! Hein ? Mais non je n'ai pas bu. Les jeunes ? Ils sont partis ! Le crâne rasé aussi. Comment ça je vais vous suivre au poste ? Et mon bar ? Faut que je range... »

Bon comme vous pouvez le constater, le témoignage du tenancier de l'établissement laisse la maréchausée dans la perplexité. L'officier penche pour un état d'ébriété avancé. Dans le doute, on l'emmène en dégrisement. Cet honnête (hummm) patron de café en ressortira vingt-quatre heures plus tard... vingt-quatre heures trop tard.

DÉGRISEMENT BLUES

Si vos personnages tentent de récupérer le proprio du *Balto* au poste de police, bon courage ! Les policiers sont assez nerveux, rapport à la manif. On risque vite de passer dans le remake de *Terminator* et de son « *I'll be back* »... Et puis le patron n'aura pas beaucoup plus de choses à raconter.

- **Les skins** ? C'est des « *jeunes Français de souche sympathiques mais un peu remuants* ». Bon, pas la peine de sortir de Polytechnique pour comprendre que le patron du *Balto* est du même bord que ces jeunes. Des bons clients avec qui on peut parler politique, ça se soigne, hein ? Il ne sait rien sur leurs activités. Ni où ils crèchent. Ils lui ont parlé d'un « local », mais n'ont jamais précisé où.
- **Le motard** ? Jamais vu avant. Les jeunes en revanche avaient l'air de l'avoir déjà vu. Ils l'ont insulté dès qu'ils l'ont vu descendre de sa moto. Lui ne semblait pas les connaître.
- **L'autre skin** ? Jamais vu avant. Il avait l'air plus vieux. Et furieux qu'ils s'en soient pris au motard. Une fois qu'il a « corrigé » les jeunes, il leur a dit de se tenir à carreau pour la suite. Quelle suite ? Mystère.



CHOLET FACHOS

Une fois le patron dans le panier à salade, les personnages vont devoir se trouver d'autres interlocuteurs. Les manifestants qui errent dans le coin en attendant le gros événement du soir fourniront d'excellents témoins. Ils appuieront les dires du patron de café. Oui, les skins ont insulté le motard. Oui, les skins se sont fait dérouler par le motard. Oui, un autre skin est venu ensuite et il a déroulé les skins (cela a bien fait marrer les altermondialistes d'ailleurs).

Si les personnages poussent un peu le bouchon niveau interrogatoire, en partageant une canette avec les gauchistes (et en faisant un petit test d'Apparence moyen), ils apprendront ceci.

La description du motard correspond à celle d'un biker classique : un brun aux cheveux longs. Il portait un blouson de cuir noir avec des patchs. Coup de bol, les gens de la manif ont déjà vu le personnage. Il fait partie d'une bande qui a élu domicile au camping municipal de Cholet. Cette bande fout les jetons aux occupants du camping, qui n'osent pas trop les déranger. Du coup, la pêche aux infos s'arrêtera là.

LA PIAULE DE LA GAMINE

Si les personnages veulent faire un tour dans le meublé de Lucie, c'est assez simple. C'est au-dessus du bar. Dans ce réduit minuscule qui lui sert d'appartement, rien d'intéressant : un uniforme d'employé du Flunch, une commode bancale avec quelques fringues, une télé antédiluvienne et un ordinateur portable proche de la fin. C'est navrant de rien. Ce rien pourrait même être un début de fausse piste pour un maître de jeu un rien vicelard (« *Bizarrement, vous ne trouvez rien* », « *Cela doit vouloir dire quelque chose...* »).

Bon allez, quand même dans le tiroir de la table de chevet, les personnages trouveront des photos de Lucie. La plupart, issues du passé à en croire les dates aux dos, montreront une jeune fille banale et effacée. Une photo récente la montrera habillée en bird, entourée d'une bande de skins en pleine séance de quenelles et de saluts nazis.



CHAPITRE 4 : CAMPING PARADIS

Les personnages doivent traverser la moitié de la ville pour rejoindre le camping municipal. Plus le temps passe, plus les rues sont encombrées de gens qui convergent vers le lieu de rendez-vous : l'usine de retraitement où doit avoir lieu le discours inaugural de Lapoutre et du ministre.

Cette masse hétéroclite gagne en fureur et en détermination. Lorsqu'ils arrivent aux abords du camping, les rues sont enfin désertées. Mais les manifestants ont placé des cars, des camions et du mobilier urbain vandalisé pour transformer l'endroit en camp retranché. Normalement prévu pour abriter une centaine de tentes, l'endroit en compte dix fois plus ! Il déborde sur les espaces verts et les structures sanitaires de l'endroit.

Pas facile de trouver l'endroit où les bikers ont pu établir leur repaire dans cette forêt de canadiennes, de camping-cars, de tentes igloo et de bus Volkswagen avec des grosses fleurs peintes (voire un 2CV avec de la vraie pelouse dessus). Cela va bien prendre une bonne heure de déambulation difficile pour les localiser... À moins d'utiliser un pouvoir... ou de grimper sur une bagnole (un test de Perception moyen devrait suffire). Une sorte de cercle moins dense en population au centre du camping attirera l'attention des personnages. Il est constitué de trois Harley-Davidson customisées et d'une tente de type militaire. Au-dessus de la tente flotte une sorte de drapeau aux couleurs du club de bikers des Bandidos (le club rival des Hells Angels) Romania (de Roumanie donc).

Y'a personne autour d'eux dans un rayon d'une dizaine de mètres (preuve qu'ils doivent foutre les jetons à leurs colocataires). Si les personnages font un test de Perception difficile, ils pourront remarquer qu'un cercle physique a été tracé sur le sol avec une sorte de poudre blanche.

Un examen de la matière déterminera facilement qu'il s'agit de sel. (Un peu de connaissances en ésotérisme cinématographique devrait faire penser à vos joueurs qu'il s'agit d'un moyen d'éloigner les vampires). Sinon, faites-leur faire un test de Volonté difficile (cela leur fera la b... boîte crânienne).

ROMANIAN RHAPSODY

Sergueï n'est pas un biker d'opérette. C'est surtout un chasseur de vampires d'élite. Cet Ange de Michel a commencé au bas de l'échelle, au milieu du Moyen Âge, dans l'ordre des Chevaliers teutoniques. Après avoir broyé du païen dans l'Europe orientale pendant quelques siècles, Sergueï a posé son armure dans les Carpates. À peine le temps de nettoyer son épée qu'une nouvelle menace apparaît pour l'Occident : l'Empire ottoman. Sergueï rejoint les troupes autrichiennes pour bouter les hordes ottomanes. Une fois l'envahisseur contenu, les survivants ont développé de drôles de problèmes. On parle d'anciens combattants dont les fantômes hantent les rues à la recherche de victimes pour étancher leur soif de sang. Le goût du sang... Sergueï a bien vu que c'était la guerre et ses rivières de sang qui étaient à l'origine de l'apparition de ces créatures maléfiques. Aux premières loges avec d'autres camarades angéliques, il a fait l'apprentissage de la chasse aux vampires. Il en a presque écrit les règles.

Cette chasse de quelques siècles lui a fourni expérience et connaissances. Après avoir nettoyé les Carpates, Sergueï est parti s'établir en Roumanie. Riante contrée, perpétuellement visitée par des Démons en quête de gens frustres et superstitieux, faciles à contrôler et à terroriser, la Roumanie était et est restée un *full time job* pour un Ange de Michel.

Sergueï avait un statut de nobliau campagnard par le passé, mais le XX^e siècle et ses guerres, le passage des nazis et celui de l'Armée Rouge dans les Balkans, a achevé sa couverture. Il a donc fallu à Sergueï de sacrées ressources pour continuer son œuvre dans l'après-Guerre mondiale. La fin de Ceaușescu lui a permis de refaire surface dans un pays en plein chaos.

Et les premiers gangs de bikers sont apparus en Roumanie. À la tête de l'un d'eux, il y avait un Démon de Belial. Sergueï l'a défié et l'a vaincu. Et les membres du gang l'ont alors choisi comme chef. Devenu président de ce club des Bandidos, ma foi (enfin la sienne), il s'y est bien habitué.

Et puis l'oubli est arrivé. Sergueï s'est dit qu'il était assez grand pour se débrouiller seul après tout, et pour se mettre au vert, dans la vallée. Depuis, Sergueï règne sur sa petite bande (qu'il a remis plus ou moins dans le droit chemin... enfin dans un chemin un peu plus droit), et sur un territoire roumain qu'il s'est choisi comme patrie. Quand il a vu les industries Lapoutre venir s'installer dans son petit havre de paix, il a cru au progrès... et les morts-vivants sont apparus. Il n'a pas fallu longtemps à l'ancien chasseur de vampires pour reprendre du service. Nettoyage en gros et demi-gros. Lapoutre a pris la poudre d'escampette. Et les bikers ont fait péter son usine de remise en forme de cadavres.

Bien évidemment, Sergueï a fait usage de ses relations locales pour qu'on classe l'affaire comme « fait de terrorisme ». Le calme était revenu.

Mais quand on est un Ange, c'est dur de laisser échapper un Démon. Alors Sergueï s'est renseigné sur Lapoutre. Il a vu qu'il avait déjà sévi au Pakistan avec une usine. Les circonstances sont étranges mais le bilan est lourd (une centaine de victimes aux environs avant que les autorités ne décident de suspendre l'activité). Alors Sergueï a pris sa moto et est parti avec ses meilleurs lieutenants pour avoir la peau de ce « salaud ». Et ses pérégrinations sur la piste de Lapoutre le conduisent à Cholet où il apprend que l'entrepreneur va ouvrir une nouvelle structure. Il faut agir... et vite !



LOST IN TRANSLATION

L'endroit n'est pas vide. Un biker sortira d'une tente : une masse de muscles dans du cuir rehaussé de patchs colorés (les insignes du club des Bandidos de Roumanie), mais aussi cinq patchs de cercueil répartis le long du côté gauche de son blouson.

C'est l'archétype du biker. Longs cheveux et barbe noire, Ray-Ban noires, teint pâle... Il n'incite pas au dialogue. Il n'entamera pas la conversation. Et quand il le fera, les personnages entendront une grosse voix sortie d'outre-tombe avec un accent à couper à la tronçonneuse.

Si des personnages sont planqués, il prendra un malin plaisir à les exhorter à se montrer pour prouver qu'il les a repérés... Et leur conseillera d'être un peu plus « passe-partout ». Il leur demandera ensuite ce qu'ils veulent et pourquoi ils ont fait un tel effort pour le retrouver. Interrogé sur l'altercation avec les rasés, il dira juste qu'ils l'ont insulté. Si on lui parle des cercueils il dira que c'est de l'histoire ancienne, son occupation précédente dans sa jeunesse en Roumanie (sous-entendu « chasseur de vampires »). Depuis, il a mieux à faire, bien plus grave à « nettoyer » (sous-entendu « les Démons »). Il dira qu'il est là parce qu'il est solidaire des problèmes de pollution locale. Il n'a rien à voir avec l'agression de la fille, ni lui, ni ses potes.

Si les personnages ont bien compris de quel bord il était, et lui en font le sous-entendu (oui, c'est le fil rouge de la conversation et en politique, ça s'appelle la diplomatie), il dira qu'il ne sera pas le premier à la montrer (sous-entendu « son aura »... O.K., j'arrête avec les sous-entendus !).

S'ils le font (ah, ce moment de suspens.... Il en est ou pas ?), Sergueï se confiera : il est là pour arrêter Lapoutre et réduire son usine en cendres. Oui ma bonne dame. Rien que ça. Bagatelle ! Pourquoi ? Parce que Lapoutre a construit ce genre d'usine dans son pays et que ça s'est très mal passé. Des morts sont revenus à la vie. Cela fait désordre. Alors Sergueï s'en est occupé. Les autorités ont dit que c'était un acte de terrorisme, non revendiqué dites donc.

Et donc Sergueï veut épargner ces « ennuis » à cette belle région. Comment compte-t-il s'y prendre ? Ben là, l'acte de terrorisme, cela ne va pas être possible... Sergueï ne sait pas encore comment procéder. Il ne sait pas trop encore.

Il va donc se rendre à la manif et après... il avisera. Sur ce, il plantera les personnages pour se diriger vers le centre-ville et rejoindre la masse qui va se presser devant l'usine.

CHAPITRE 5 : COMMENT BIEN VALORISER SES DÉCHETS ?

Inaugurer une usine de traitement des déchets, y'a qu'un ministre au plus bas dans les sondages qui peut vouloir faire ça. Celui de l'Industrie a la côte la plus basse du pays. Il est prêt à aller embrasser des mômes avec de la morve au nez dans les écoles ou à décorer des anciens combattants qui se font pipi dessus... ou l'inverse. Alors Lapoutre a voulu l'inviter. Cela lui donnait un vernis de respectabilité. Un investissement pour s'assurer la tranquillité de ses petites affaires. Pensez-donc : Lapoutre & Lapoutre, soutenu par le ministre ! Cela en jette ! Mieux qu'une plaque dorée sur la porte !

Eh bien, non ! Cela n'a fait qu'attirer davantage de mécontents, d'altermondialistes énervés par le représentant de l'État et rassemblés. Bonjour le vernis de respectabilité, plutôt de l'acide chlorhydrique ! L'usine de Lapoutre est dans un coin reculé de la ville. D'un côté de l'usine, la rocade de Cholet. De l'autre côté, un petit bloc de maisons pavillonnaires, qui jouxte le cimetière de la ville.

Les établissements Lapoutre arborent une pancarte au-dessus de la grille : *Usine de retraitement des déchets, pour un avenir radieux...* le sens de la formule ! À côté, dessiné dans un style facebookien, un pouce levé et en dessous un discret « Lapoutre & Lapoutre ».

Des petits malins peuvent se dire que ce n'est pas normal. Que ça pue le Démon à plein nez.

Ils chercheront d'où ça peut venir. L'usine ? Non... le mur de devant est aveugle. Le cimetière ? Non plus, l'angle du mur est trop en retrait pour permettre de voir ce qui se passe dans le mouvement de foule. Reste les pavillons résidentiels qui peuvent offrir le panorama suffisant pour pouvoir contempler la scène de bagarre de rue.

Attention : pour obtenir cette information, il faut avoir la présence d'esprit de demander et de réussir un test de Perception difficile. Malheureusement, les pavillons sont nombreux : une douzaine peuvent se targuer de donner sur la place où ont lieu les événements.

LA RUÉE VERS L'ORDURE !

LE MINISTÈRE DES DÉMARCHES RIDICULES

Donc les établissements Lapoutre doivent accueillir le ministre pour l'inauguration. Ils ont dressé une estrade avec deux pupitres et des micros, avec des gros haut-parleurs et un service d'ordre conséquent. Des gars en costard sombre, lunettes noires et oreillette. Un vrai service d'ordre de parti politique à brassard ! C'est la première couche, celle devant les grilles de l'usine. Entre eux les milliers de manifestants : une armée de C.R.S. et des gendarmes.

Le cordon de sécurité républicain fait une ligne parfaite, bouclier devant, matraque derrière. Les gendarmes quadrillent les angles et les carrefours. Sur les côtés, des groupes de gendarmes avec des lance-grenades et des camions munis de canons à eau. On a vu grand à la préfecture ! En face, chez les manifestants, l'ambiance monte doucement. L'air est électrique. Il va y avoir du sport.

Les personnages vont certainement pointer leur aura aux alentours de l'usine à un moment donné. En fonction de l'heure où ils se radinent, voilà ce qui se passe. Au départ, vers 16h, on entend juste des slogans et des chants parodiques. Les altermondialistes et les gauchoïstes les plus remontés sont devant. Cela reste bon enfant, on se motive pour l'arrivée du ministre. Dans un coin, des skinheads apparaissent pour se joindre à la fête. Ils sont une quinzaine, font profil bas mais restent aux premières loges, sous les regards intrigués des autres manifestants. Puis à 16h15, ça monte d'un cran : des barrières métalliques volent, des cocktails Molotov sont lancés.

À 17h, les autorités expriment un signe de fébrilité. Des responsables téléphonent frénétiquement, des gradés des forces de l'ordre s'agitent dans tous les sens. Le nouveau filtre : le ministre ne viendra pas ! Il a fait demi-tour devant le boxon qui l'attendait.

Et ça part en sucette !



SIDOS, UN ANGE DE DANIEL FATIGUÉ

Pas facile d'être un Ange de Daniel et un skin chrétien. La poussée racisto-nationaliste a fait basculer beaucoup d'âmes pieuses aux gros biceps dans les bras des islamophobes. La veine des combattants chrétiens s'est tarie pour aller verser dans le paganisme (nordique !) et le racisme crasse. Alors Sidos s'est dit, « C'est trop con ! Faut pas laisser les païens embobiner les p'tits gars ! » ; et il a pris sa batte de pèlerin pour prêcher la bonne parole et faire entrer dans le crâne des skins « en dérive de croyances » que Dieu c'est Dieu et qu'on doit pas déconner avec. Et il est sur la brèche le Sidos, allant de groupuscules nazionnans en bandes de petites frappes du bloc identitaire. Tout crâne rasé est remis dans le droit chemin, le chemin de la foi chrétienne ! Un berger avec une batte, voilà ce qu'il est le Sidos, avec un pack de six en guise de chien de troupeau !

Et quand les skins de Cholet l'ont appelé, affolés, il a bien vu à la description du motard qu'il avait affaire à du lourd. Mais quel lourd ? Oui, de loin (et de près aussi), le père Sergueï fait plutôt partie des rougeaux (c'est un délit de faciès, certes).

Alors le vieux skin est venu juger sur pièces, en recommandant à ses ouailles de faire profil bas. Mais bien sûr, ils n'en ont rien fait. Et ils ont insulté le motard. D'autant que la veille, la copine du skin en chef s'est fait agresser... Vengeance ! Ni une ni deux, Sidos est parti de la capitale pour venir tirer les choses au clair... ou au motard, c'est selon. Comme il a vu que ses petits n'avaient pas tenu compte de ses avertissements, il s'est fâché tout rouge, oubliant les préceptes sympas du catholicisme (tu ne bourreras pas la gueule de ton frère) pour inculquer la discipline à coups de table en formica. Une fois, le calme revenu, Sidos a fait déguerpir ses petits pour mieux chopper le chevelu motorisé. Il s'est dit que le « démon » ne pourrait pas s'empêcher de venir à la manif pour y foutre le souk. Si le raisonnement est faussé, le résultat est le même. Sidos et Sergueï se font face !



IL SUFFIT D'UN OU DEUX EXCITÉS...

Une fois que la rumeur a parcouru la foule, c'est trop tard. Les premiers rangs des manifestants se mettent en action. Jets de cannette, de pierre, de boulons... Tout cela ressemble à une émeute. Mais tout est sous contrôle policier. Les gendarmes et les C.R.S. chargent et dispersent les premiers rangs avec des lacrymogènes... Mais il se passe des phénomènes étranges que pourront observer les personnages qui s'intéresseront à cette échauffourée :

- Un C.R.S. fera un tir tendu en direction des journalistes, créant un vent de panique parmi les adeptes de l'info à chaud.
- Des manifestants se mettront à se battre entre eux. L'un d'entre eux balancera un cocktail Molotov sur un groupe en retrait.

Trois à quatre actes du même acabit peuvent encore subvenir si vos personnages ne semblent pas accorder d'importance aux faits.

Et puis soudain, un truc encore plus étrange. Sortant d'un nuage de lacrymo, comme une apparition, au ralenti, Sergueï sur sa moto. Il semble rechercher quelque chose.

Et là, sorti de nulle part également, un grand skinhead se met à courir en direction de Sergueï. Un test de Perception réussi permet de voir apparaître dans la main du skin une batte de base-ball. Il s'agit de Sidos, l'Ange de Daniel venu remettre de l'ordre dans tout ce fatras. Mais, comme bien souvent chez les Anges de Daniel, on ne comprend pas tout et on agit trop vite. Chrono en main, les personnages doivent immédiatement s'interposer pour empêcher Sergueï de transformer Sidos en passoire et de disparaître, dans un « Vlouf » étrange... Heureusement que les fumigènes et la lacrymo (et le bordel ambiant) permettront à cette scène de passer inaperçue.

LA RUÉE VERS L'ORDURE !

Si les personnages ont le réflexe de s'interposer, l'affaire n'est pas pour autant terminée par un *happy end*. Il faut réussir sur un test d'Apparence difficile pour que les deux gros bras angéliques daignent se parler... et reconnaître qu'ils sont dans le même camp (oui, c'est pas évident au premier coup d'œil). Si vos joueurs font l'effort d'argumenter lors de la joute diplomatique, le test deviendra moyen. Après une bordée d'invectives, les deux Anges repasseront sur la plage arrière. Et vos joueurs auront gagné deux alliés de poids pour une visite guidée de l'usine ultérieure. Si ça se passe bien, vraiment bien, les deux Anges accepteront de dialoguer en marge de la manif.

Si les personnages n'ont pas les bons réflexes et que Sergueï a renvoyé Sidos à la maison mère, il faudra faire un super bon test d'Agilité pour le rattraper dans la foule. Les skinheads de leur côté, seront interloqués par la scène. Après un moment de flottement, les rasés commenceront à s'engueuler, à se foutre même sur la gueule, avant de se disperser dans le chaos de la manif.

Une demi-heure plus tard, quoi qu'il advienne, les C.R.S. chargent violemment.

Les manifestants se dispersent dans la ville, mais la bagarre continue toute la nuit. Par petits groupes, les contestataires vont mener une guérilla en règle aux forces de l'ordre. Cholet ne va pas se reposer.

MONSIEUR ET MADAME « SOUS SURVEILLANCE » ONT UNE FILLE...

Biennn ! On progresse, on progresse. Les personnages ont bien compris qu'il se passe un truc pas net avec l'usine. Ils vont vouloir soit y entrer, soit surveiller. Dans les deux cas, leur manège va vite être remarqué par Charles et Charly, les deux Démons de combat qui assurent la protection de Lapoutre et de son usine. Lapoutre est planqué dans son bureau, où il détruit les preuves de son forfait : la broyeuse charrie des monteaux de papier. Il sent que l'étau se resserre, que le « manouche à moto » de l'autre fois rôde.

Il lui a échappé une fois, il ne veut pas tenter le sort plus longtemps. Alors il fait disparaître tout ce qui peut le compromettre : des plans qui prouvent que l'usine peut déverser un liquide ou un gaz dans le sol du cimetière, des affrètements de camions-citernes, des commandes de produits chimiques, un laboratoire de produits toxiques dont il est l'actionnaire principale.

À la fin de la manif, tous les documents seront détruits. Et Lapoutre disparaîtra. Si les Anges pointent le bout de leurs auréoles, il prendra la poudre d'escampette. Il a déjà prévu le coup et laissera son frangin se débrouiller avec ses petites magouilles. La version officielle, que relayera Edmond, son frère : « Maurice a dû partir au Japon ». Lui-même en est persuadé.

Si les personnages interviennent avec Sergueï, Maurice sera tenté d'intervenir pour régler son compte à cet « empêcheur de ressusciter en rond ». Il prend part à la bagarre aux côtés de Charles et Charly... et pérrira sans doute sous les coups de Sergueï (voire sous les coups de Sidos).

Si les personnages tentent de pénétrer seuls dans l'usine, soyez sans pitié : envoyez le napalm ! Même si l'endroit est public et même s'ils agissent en plein jour, les deux Démons de Belial vont se faire une joie de leur cramer les ailes. Il faut dire que les circonstances vont jouer en leur faveur : dès le début de la manifestation, les employés ont été renvoyés dans leurs pénates et seul le personnel de sécurité est resté sur place à garder les entrées.

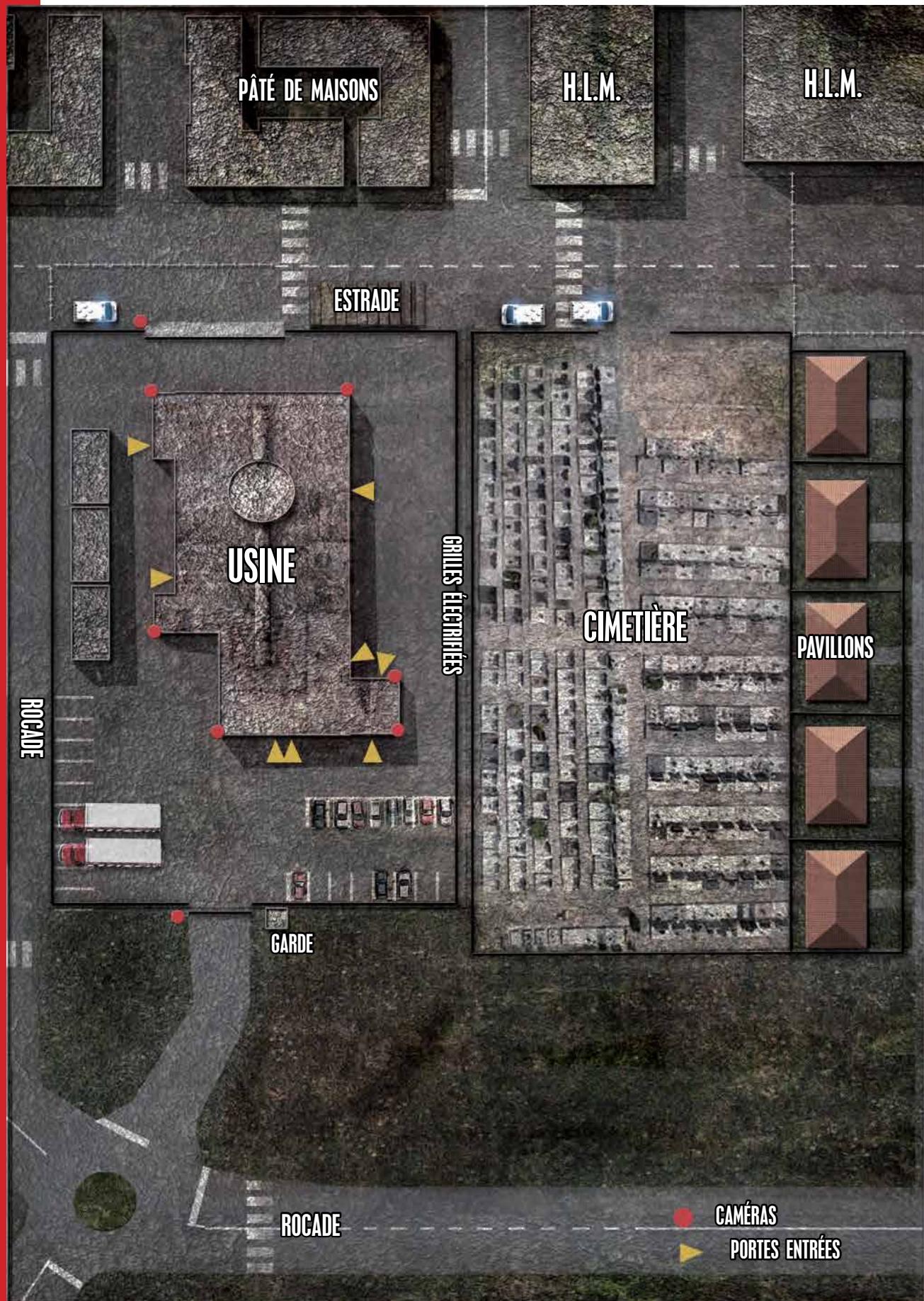
Et donc :

- Si les personnages tentent de s'infiltrent discrètement par les zones « molles » comme le cimetière, les Démons leur sauteront sur le râble à coups de Jet de flammes dès qu'ils franchiront le périmètre (et sans remords, car pas de témoins... tout le monde est centré sur les troubles de la manifestation).

• Si les personnages arrivent à entrer discrètement dans l'usine par la ruse, laissez-vous tenter par une ambiance donjonnesque (on n'est pas à un gros mot près). Faites errer les personnages dans les couloirs et les méandres du complexe. Les Démons leur tendront des embuscades, des pièges, des attaques surprises. Faites que chaque porte, chaque couloir, chaque placard soient une source de peur et de menace. Obligez-les à explorer l'endroit dans ses pires recoins. Et finalement, après une partie de cache-cache meurtrier, les personnages affronteront les Démons dans le ventre de la bête : la salle où ils vont « injecter » leur produit maudit dans le sous-sol du cimetière pour en réveiller les morts : une pompe à zombies géante ! Bon autant dire que sans l'aide de Sergueï ou de Sidos, ils vont grave déguster... Voire ils vont grave mourir !

- Mettre hors d'état de nuire le système d'injection ne fait que retarder l'échéance. Il faut liquider l'usine. La faire sauter est... efficace. Mais pas discret. On attribuera évidemment la responsabilité de l'acte aux manifestants les plus extrêmes (personne n'aime réfléchir longtemps). Mais comme nous vivons dans l'ère de la télésurveillance, les personnages auront certainement, à un moment ou à un autre, croisé l'objectif d'une caméra. Et ça finira inéluctablement par attirer l'attention des autorités sur leur cas. Et c'est mal. Très mal. Ding dong, police, menottes, prison.
- Il n'y a plus de preuve des magouilles de Lapoutre dans les bureaux. Ou si peu (quelques plans étranges...) que cela ne suffira pas à faire interdire l'activité de retraitement.





CETTE HISTOIRE DE LAITERIE, C'EST LOUCHE !

Il se peut que les personnages ne puissent entrer dans l'usine (parce qu'ils ont la trouille ou qu'ils ont eu l'outrecuidance de s'attaquer aux Démons sans le renfort de vrais Anges « couillus »). Oui, il se peut aussi que vos joueurs soient suffisamment intelligents pour se rendre compte que c'est un PAC (un piège à cons) et qu'il vaut mieux ruser. Il existe en effet une autre façon de se débarrasser des nuisances de l'usine, de manière plus discrète qui plus est.

Il suffit de planquer autour de l'usine et d'attendre la nuit : un défilé de véhicules, avec des gyrophares pour signaler un convoi exceptionnel, se dirige vers l'entrée arrière de l'usine. Il arrive par une route dédiée à l'usine après une sortie d'autoroute. À l'approche, on distingue dans l'ordre une camionnette (celle avec les gyrophares) et deux camions-citernes. Sur les côtés, un logo (une grosse vache avec une fleur dans la bouche)

et un nom : Laiterie Doudou. Oui, oui, oui, un convoi de lait qui arrive à la tombée de la nuit, cela ne fait pas louche du tout.

Tenter de profiter de l'arrivée du convoi pour entrer est une bonne option... Mais une fois à l'intérieur, si tant est qu'on ait réussi à tromper la surveillance des gardes à la porte, les Démons rempliront leur office.

Note : « Mais comment font-ils pour nous repérer ? ». Oui, comme pour les « agressions étranges et gratuites » des participants à la manif, c'est Petit Louis qui est à la manœuvre. Du dernier étage du pavillon de ses parents adoptifs, il a une vue imprenable sur l'usine, devant comme derrière. Il n'aura donc aucun mal, même si les personnages prennent des précautions pour alerter Charles et Charly de leur intrusion. Et vroufff... Jet de flammes.



LA RUÉE VERS L'ORDURE !

Toutefois, cette histoire de camions-citernes devrait émoustiller les joueurs. En tout cas leur imagination. Et oui, c'est louche, très louche (normal pour une laiterie). Ce n'est évidemment pas du lait que contiennent ces citernes. C'est évidemment un liquide maléfique issu d'une affaire fantoche de laiterie qui sert à camoufler les expériences de chimie amusante de Lapoutre. C'est ce liquide hautement毒ique et tout à fait maléfique que l'ingénieur Démon comptait déverser dans le cimetière via son installation de pompe dans les sous-sols de l'usine. Pas la peine de sortir d'Elle & Vire pour s'en rendre compte.

Plonger le doigt dans la citerne permet d'en ressortir un membre nécrosé en quelques secondes. Ah oui, ça pique ! Pas besoin d'expert pour se rendre compte que c'est nocif (sans compter que ça réanime les morts). Il suffirait que des autorités y jettent un œil (pas trop près, l'œil... on vous a dit que ça piquait !), pour faire fermer la boutique.

CITERNE EST TON DESTIN

Bon donc, si tout va bien, les personnages ont compris que l'affaire est dans la citerne. Faire bouger le maire ou la police pour s'intéresser à la chose ? Difficile. Ils sont trop occupés avec les altermondialistes et les conséquences de l'événement pour prêter une oreille attentive à toute autre requête. Les altermondialistes ne seront pas non plus les interlocuteurs idéaux, préférant l'action à la dénonciation.

Reste les médias. Oui, nos amis de la presse, une fois la manif passée, sont au chômage technique. Ils sont sur le départ, en mal de scoop et un peu énervés par la tournure des événements de la veille : pas de ministre, des journalistes blessés... Et pour finir une pagaille dans la ville qui n'a pas intéressé les médias nationaux, trop occupés avec un scandale politique dans l'est de la France. Le flop.

Alors, si on vient les voir en leur proposant un scandale sanitaire, ils vont réfléchir avant de prendre le train pour la capitale. Bon faut étayer un peu : la disparition de Lapoutre au Japon, les camions-citernes, les installations étranges... Elle a de quoi intriguer cette usine, non ?

Et puis justement Edouard Lapoutre tente de rattraper les dégâts médiatiques autour de son affaire. Profitant du départ de son frère, il s'est approprié la boîte et souhaite se racheter une image. Une visite guidée des journalistes au sein de l'établissement devrait le tenter. Bref, si les Anges manœuvrent bien, les journalistes vont aller fourrer leur micro et leur caméra dans tous les plus sombres recoins du complexe... jusqu'au fond des cuves toxiques. Cela va faire les gros titres n'en doutez point ! Dès le lendemain, Edouard (toujours sans nouvelle de son frangin... toujours officiellement au Japon et officieusement rayé de la liste des vivants à coups de flingue roumain et/ou de batte skinhead).

La semaine suivante une délégation des services sanitaires viendra fermer le site, sans tambour ni trompette. Ce n'est qu'une demi-victoire, car le vrai coupable, celui qui tire les ficelles de ce drame est encore en action... et sans doute pas identifié.



MERCI PATRON !

Et si on étudiait un peu le pedigree de Lapoutre ?

Maurice Lapoutre a toujours été un enfoiré de première. Même avant d'être possédé par un Démon. Dans sa jeunesse, entre deux deals d'amphés pour payer sa coke, il bidouillait dans des labos pharmaceutiques des pilules, mauvaises copies du Viagra qui filaient des arrêts cardiaques au milieu du coït. Ça fait désordre. « Il aurait fait bander un mort » disait volontiers son directeur de thèse.

Mais la famille Lapoutre a plus d'une combine dans son portefeuille d'investissement. Papa était dans la déchetterie. Qu'à cela ne tienne le gamin reprend l'affaire familiale. Il se démerde tellement bien, en polluant à qui mieux mieux le sud de la France dont les Lapoutre sont originaires, qu'il se retrouve à la tête d'une petite fortune. Il prend même son petit frangin sous son aile. Il faut dire que Lapoutre & Lapoutre se diversifie et se lance dans une nouvelle branche : le traitement de déchets. Et au niveau international même.

Alors qu'il va lancer sa première usine de retraitement au Pakistan en 2005, il « meurt » d'un accident de hors-bord dans la baie des Anges. Mais non, en fait. Il en réchappe, pour la grande joie de Khemis, Démon de Vapula, qui va se faire un plaisir de prendre possession de cette petite ordure de Maurice. Et hop, très rapidement le Démon de Vapula tente de faire des siennes dans la nouvelle usine pakistanaise. C'est un bilan mitigé. Mal organisé, le Démon ne produit que de pathétiques morts-vivants dans ces tas d'ordure. Ils s'en prennent aux villageois, qui ont vite fait de faire venir quelques miliciens locaux énervés. On fera fermer l'usine discrètement et on mettra ça sur le compte de la « corruption occidentale »... Ce qui n'est pas tout à fait faux dans ce cas précis, il faut l'avouer.

Mais ce n'est qu'un début. Maurice Lapoutre s'ouvre aux Pays de l'Est en 2010. Plus près. Plus pratique. Il jette son dévolu sur une vallée de Transylvanie pour être tranquille. Tout était bien engagé, mais très vite Maurice repart dans ses travers : il brouillonne, il fait de l'à peu près... Bilan des courses, il se fait repérer à peine la première goule sortie de terre (il est chaud le Maurice, il se précipite). Et qui il trouve alors qu'il allait ouvrir les vannes pour transformer l'idylle vallon en cauchemar zombiesque ? Sergueï et ses boys. Bazooka... Et boom l'usine. Maurice prend ses cliques et ses claques (et ses fémurs encore tièdes), puis repart pour la France. Le Démon remâche ses échecs.

2014, Maurice est dans le creux de la vague. Et c'est alors que son frère, Edouard, le jeune, l'emmène dans un « lieu réhabilité » (c'est son dada à l'Edouard). Une ancienne déchetterie Lapoutre transformée en parc pour enfants orphelins. Et c'est là que Maurice tombe sur Petit Louis, alors de nouveau orphelin. Et on ne sait pas pourquoi, ils se « reconnaissent » immédiatement. Faut dire que Petit Louis a tenté de buter Maurice dans un train fantôme. Cela crée des liens. C'est le coup de foudre. Maurice tombe sous le joug de Petit Louis et, dès lors, ne sera plus que son pantin.

CHAPITRE 6 : BOBO BISOU

OK, on nage dans le bonheur. L'usine est arrêtée, Lapoutre est poutré (bon, vous l'attendiez celle-là, hein ?). Mais (car y'a toujours un « mais », sinon vous ne lirez pas ces lignes) l'histoire ne s'arrête pas là. En tout cas, pas Petit Louis. Il n'est pas né de la dernière pluie le gamin ; il sait qu'il doit prendre Lapoutre... pardon... la poudre d'escampette. Alors il n'a pas le choix. Il doit se débarrasser de ses parents adoptifs.

Et donc, les personnages auront la désagréable surprise, le lendemain de la fermeture de l'usine, de voir la police envahir la zone pavillonnaire. Et c'est pas discret (il faut dire que la police a sorti le grand jeu pour faire oublier les débordements des jours précédents) : bagnoles avec gyrophare, bandes de séparation à des kilomètres, pléiade de membres de la scientifique en blouse blanche. Ça claque !

Évidemment, toute la ville est au courant et se presse dans le quartier pour y faire un peu de voyeurisme à bas prix. On se fait tellement chier le reste de l'année à Cholet ! Là, entre la manif et le meurtre, c'est un double Noël.

Donc un pavillon de la zone est entièrement sous la coupe et la loupe de la police : impossible d'y pénétrer sans montrer patte blanche. Motif : un massacre a eu lieu hier. Dans la nuit une famille s'est fait massacrer. L'horreur ! Les policiers qui font le planton peuvent se laisser attendrir, soudoyés ou influencés pour avouer qu'un père et une mère de famille ont été retrouvés étripeés dans leur baraque. Seul survivant : un enfant de quatre ans, retrouvé prostré dans un placard, dans une chambre. Et pour le reste, pas d'indice.

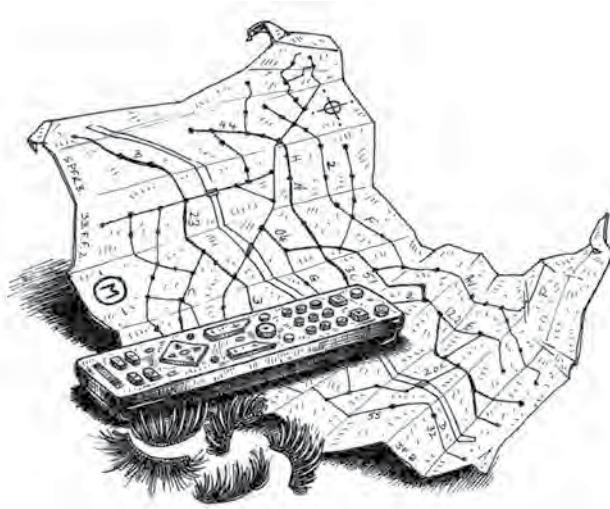
ENQUÊTE DE MAUVAIS VOISINAGE

Visiter les lieux, si les personnages sont malins et/ou influents, ne sera pas aisés. Les policiers ne laissent entrer que ceux qui sont liés à la police ou à une autorité judiciaire... Voir du personnel touchant à la police scientifique. On ne découvre dans la maison que des flaques de sang dans le couloir à l'étage. Les premières taches de sang semblent émaner de la chambre des parents, ceux-ci se sont trainés jusque dans le couloir... Où ils se sont vidés de leur sang. La chambre de l'enfant est au bout du couloir, en face.

Rien de notable, si ce n'est un placard ouvert. Des petites traces de pas ensanglantés mènent jusqu'aux mares de sang du couloir. Nul doute que l'enfant a dû découvrir ses parents avant d'aller se réfugier dans son placard. Un point marquant pour qui posera la question : on voit très bien l'usine et son entrée de cet endroit. Au-delà de cela, rien d'intéressant : pas d'effraction visible, pas d'arme du crime laissée sur les lieux... le néant.

Détail étrange. C'est un appel anonyme, parlant de gens rodant autour de la maison des victimes qui a provoqué la venue d'une patrouille... et la découverte des corps.

Aller tailler le bout de gras avec les gens du voisinage permet d'apprendre (si on n'est pas trop bourrin et qu'on baratine un peu) que la famille Enarjean était composée de trois personnes. Le mari, Pierre, la femme, Rose, et Petit Louis. Des braves gens. Discrets, sympas... et le cœur sur la main. Ils ont adopté Petit Louis. Un enfant tout ce qu'il y a de plus mignon. Pourtant un orphelin, qui en a vu de drôles. Pensez-donc : ses parents naturels sont morts dans un accident de voiture. Il en est le seul rescapé. Pourtant il n'a pas l'air franchement traumatisé. Et il en fait voir de belles aux parents Enarjean. Mais ces braves gens cèdent à tous ses caprices. Des gens en or ces Enarjean !



EXAMINER LES CORPS

Et hop, un tour à la morgue de Cholet ! C'est riant comme une cave, chaud comme frigo et éclairé comme une grotte. Et le personnel est avenant comme... Un habitant de Cholet ! Vous devez commencer à être habitué, non ? Bon, comme pour la scène de crime, il faut une bonne raison/accréditation pour voir les cadavres. Et être hyper persuasif. Ou avoir un petit pouvoir qui va bien.

Une fois les présentations faites avec le médecin légiste (un certain docteur Boudin), les personnages seront devant des corps avec des traces plutôt bizarres : cela ressemble à celles sur Lucie (s'ils les ont



vues). Un petit test de Perception moyen fera le job. Ils constateront des lésions au bas-ventre, faites par des attaques provenant d'en bas. Cela ne dépasse pas la taille. Les blessures semblent avoir été faites par des griffes et pas par une arme blanche avec une lame.

Étonnant, non ?

CE MEURTRE ! J'EN SUIS TOUT CHUCKY !

Mais que s'est-il vraiment passé dans la maisonnée ? Petit Louis sait que la défection de Lapoutre et de ses sbires laisse ses ennemis avec les coudées franches... Et qu'ils vont vite se rendre compte que ce n'est pas cet imbécile de Lapoutre qui a pu combiner tout cela. L'eau se resserre sur Petit Louis. Il doit donc se barrer. Et pour lui, prisonnier de son enveloppe corporelle de gamin cela veut dire changer de foyer. Il doit donc se débarrasser de ses parents adoptifs... et vite ! La manière forte s'impose. Après... Après, il avisera. Il racontera des bobards et fera l'innocent. Les adultes se laissent avoir... Et sinon il a ses pouvoirs.

Donc, il se lève dans la nuit, va réveiller le père en douceur, le traîne dans le couloir sous un prétexte fallacieux de mal de ventre... et l'éventre justement. Puis il va voir la mère, lui dit que papa est malade dans le couloir... Et l'éventre à son tour. Puis, il appelle les flics (en se faisant passer pour un voisin apeuré par des rôdeurs) et va se cacher dans le placard de sa chambre.

Lorsque les flics le trouvent, il balbutie des trucs incohérents, parle de l'ombre noire, de la peur... Et on le cajole avant de l'emmener à la maison de l'enfance. Il est arrivé à ses fins.

ET L'ENFANT ?

Et oui. Le chiard ? Les flics n'en ont rien tiré. Il semble choqué. On l'a placé en foyer. Ben oui, c'était un orphelin, donc on le remet à la D.A.S.S. Logique ! Petit Louis est donc dans la maison de l'enfance, un petit bâtiment en périphérie de Cholet. Et comme pour le reste, il faut montrer patte blanche. Et je dirais même ultrablanche.

Oui, allez tailler le bout de gras avec un orphelin de la D.A.S.S. n'est pas anecdotique. Va falloir super argumenter pour y pénétrer ou super magouiller... Bref, les personnages doivent vraiment se casser le tronc pour pouvoir y pénétrer.

PETIT LOUIS, LE MALHEUR N'ATTEND PAS LE NOMBRE DES ANNÉES

Petit Louis est un Démon de Malphas assez balaïse. Suffisamment pour passer à travers les siècles dans une enveloppe corporelle relou. Un corps de même. Et pourtant, c'est ce qu'on appelle « une belle saloperie ».

Son grand jeu, c'est de jouer les orphelins. Il se fait adopter, sème la discorde, la misère et le malheur dans la sphère parentale qui l'accueille, puis finit en beauté en zigouillant ses victimes (de manière discrète ou en faisant accuser un pauvre bouc émissaire innocent). Il repart alors dans le circuit des adoptions, se démerde pour changer ses papiers et son histoire précédente, avant de recommencer à sévir ailleurs. Il a ruiné des riches familles, poussé des personnalités au suicide, rompu des accords de paix, fait bâtir des immeubles insalubres, adopter des lois débiles... Il est vraiment fort et très discret. Il ne tue de ses propres mains que lorsqu'il n'a pas le choix ou si vraiment on n'a aucune chance de remonter jusqu'à lui. Sa tactique préférée consiste à s'approcher de sa cible en pleurant, les bras ouverts pour réclamer un bisou... Puis il se jette sur la personne en déchiquetant de ses griffes. C'est classe.

Bon, parfois il s'acoquine avec des nazes (comme Lapoutre et ses acolytes) qu'il tente d'aider. Et là, ça n'a pas manqué : ces idiots ont réussi à attirer l'attention. Il a fallu que Petit Louis entre directement en action pour manœuvrer de manière à ce que les Anges se neutralisent. Mais cela n'a pas super bien marché.

WAS IST DASS ?

On y arrive enfin. C'est l'entrevue entre Petit Louis et les personnages. Oh bien sûr, s'il y a des témoins humains, Petit Louis jouera la pauvre victime traumatisée à la perfection. Il tentera de mettre un terme à la discussion en chouinant, en pleurant et en disant aux humains présents qu'il a peur des vilaines personnes qui posent des vilaines questions.

Et il obtiendra gain de cause. Il a tellement l'air inoffensif. Il cherchera à gagner du temps pour organiser une ultime échappée... Parce que faut pas le prendre pour

un lapin de deux semaines, le Louis. Il se doute bien que si des gens viennent le voir, c'est forcément des Anges. Donc ne comptez pas sur la surprise !

Il n'y a guère qu'une intrusion de nuit qui permettra de voir Louis seul à seul. Il sera occupé à bidouiller les dossiers informatiques dans le bureau de la directrice de l'établissement (une certaine madame Pimbêche), alors que le personnel dormira (comme par hasard !) du sommeil du juste. Une fois encore Louis tentera de rameuter les humains présents pour s'en servir de témoins gênants et de bouclier... Bien évidemment !

C'est l'occasion pour les personnages de connaître le fin mot de l'histoire. Acculé, Petit Louis finira par laisser tomber le masque et révèlera les dessous de cette histoire dans la tradition des monologues des méchants de cinéma.

Si les personnages tardent à le rencontrer, il sera placé dans une famille d'accueil en Guyane ! Et de là, il disparaîtra dans la nature. Jamais il n'arrivera dans la maison de ses nouveaux parents. Il prendra la tangente dès son arrivée à l'aéroport de Cayenne... Et Petit Louis deviendra Little Kevin. Dommage.

PARCE QU'IL FAUT BIEN FINIR

Bon, il faut faire les comptes (pour tous ceux qui n'ont pas fait les cons). Vous avez eu deux sous de jugeote et vous avez pigé quelques trucs. Bon, après, vous avez laissé dormir vos neurones (le travail, ça fatigue) pour vous concentrer sur la destruction de l'usine de retraitement des Lapoutre. Pas mal, vous obtenez une réussite mineure.

Vous avez bien compris que les ordures (je parle de Lapoutre et de ses sbires, oui, évidemment) n'étaient que le couvercle de la poubelle. Vous avez réussi à démasquer et à éliminer Petit Louis (sans trop faire de vagues, hein, on compte sur vous). Bingo ! Vous décrochez la timbale. C'est une réussite normale.

En bonus, car vous êtes des gros kings, vous vous êtes démerdés pour que Sidos et Sergueï survivent. Vous gagnez les faveurs de deux vieux Anges qui sauront répondre présents lorsque que vous aurez besoin d'un coup de pouce musclé. Une fois, hein, faut pas déconner. C'est une réussite majeure !

Voilà, après, si vous êtes passés à côté de tout cela, il faut songer à prendre votre retraite et à jouer à *Agricola*. Et n'oubliez pas : dans le recyclage, il y a les méchants et les gens trient.



ENTRÉE DES ARTISTES (PNJ)



SERGUEÏ

Ange de Michel, chef d'un gang de motards roumains (personne ne rit)

Caractéristiques

Force	5	Volonté	3
Agilité	3	Perception	4
Apparence	2		
Points de pouvoir	12	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Point faible, Attaque en puissance, Attaque en finesse, Mur d'acier, Attaque à outrance, Aura magnétique, Lire les pensées superficielles, Remords insidieux, Exorcisme mineur.

Armes de prédilection : Skorpion, poignard, épée.

Avantages : Arme mortelle (Skorpion), Moment de gloire.

Défaut : Hygiène déplorable.

Matériel : bottes de moto, pantalon et blouson de cuir noir avec de nombreux patchs de biker et un Skorpion. Cachés dans ses bottes, des poignards.

Tactiques de combat : en bon Ange de Michel, Sergueï sait se débrouiller tout seul.

S'il n'est pas pressé par le temps (il a la surprise ou il se sait bien dissimulé), il fera d'abord un *Remords insidieux* sur sa victime (histoire de l'assouplir un peu), voire même un *Exorcisme mineur* s'il est certain de la nature de son adversaire.

S'il a affaire à un adversaire de taille, il lance d'abord *Aura magnétique* pour se protéger, avant de le plomber avec son Skorpion (*Arme mortelle*) à distance. Dès qu'on passe au corps à corps, il utilisera *Attaque en puissance* (épée et/ou poignard) et *Mur d'acier*. S'il peut, Sergueï, fera une *Attaque en finesse* (pour que son adversaire ne puisse répliquer), puis il fera un *Destruction* sur son arme (si elle est dangereuse et non magique). *Attaque à outrance* servira s'il est en infériorité numérique.

N'oubliez pas *Point faible* (qui ajoute 1 point de dégâts automatique) !

Et comme c'est un mesquin, Sergueï utilisera *Moment de gloire* sur son adversaire majeur (Lapoutre... ou Sidos au cas où les personnages n'arrivent pas à s'interposer).



SIDOS

Ange de Daniel, berger pour skinheads égarés (personne ne rit non plus)

Caractéristiques

Force	5	Volonté	3
Agilité	3	Perception	3
Apparence	2		
Points de pouvoir	10	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Destruction, Crâne de pierre, Peau de pierre, Aura de courage, Bénédiction martiale, Aura de la légion divine, Sang et honneur.

Avantages : Compétence spécialisée (batte), Batte escamotable.

Défaut : Code d'honneur.

Matériel : docs coquées avec lacets blancs, treillis, t-shirt Fred Perry, poing américain.

Tactiques de combat : Sidos est un berger... mais il privilégie ses brebis.

Il attaquera d'abord seul s'il peut éviter de mettre en danger les skins qui l'entourent. Il sort sa *Batte escamotable* (qu'il utilise en Compétence spécialisée) et fait une *Peau de pierre*, avant de partir à la filoche. S'il sait que son adversaire est du mauvais côté, il n'oubliera pas de faire la petite *Bénédiction martiale* qui va bien.

Une fois au contact, Sidos ouvre le bal avec un *Crâne de pierre*. Il fera ensuite *Destruction* sur l'arme de son adversaire.

S'il sent que ça ne va pas le faire et qu'il a besoin de ses hommes, il leur prodiguerà soit une *Aura de courage* s'ils doivent affronter des humains, soit une *Aura de la légion divine* si ce sont des créatures surnaturelles mineures, et réservera *Sang et honneur* à des Démons.



LAPOUTRE

Démon de Vapula,
patron d'usine de retraitement

Caractéristiques

Force	4	Volonté	4
Agilité	3	Perception	3
Apparence	2		
Points de pouvoir	10	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Connaissance absolue, Machine explosive, Générateur psychique, Transmutation électrique, Drain de vie.

Avantages : Couverture (patron d'usine), Chef de groupe.

Défaut : Calculateur.

Tactiques de combat : Lapoutre utilise *Transmutation électrique* pour échapper à ses poursuivants.

Puis il réapparaît dans un coin où un de ses assaillants est isolé pour lui faire un *Drain de vie* ou déclencher une *Machine explosive*.

CHARLES

Démon de Belial, bourrin d'usine

Caractéristiques

Force	4	Volonté	3
Agilité	2	Perception	4
Apparence	3		
Points de pouvoir	8	Points de vie	12

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes, Explosion.

Avantages : Dur à cuire, Compétence spécialisée (Colt 45).

Défaut : Suicidaire.

Matériel : équipement de vigile, Colt 45.

CHARLY

Démon de Belial, personnel peu technique

Caractéristiques

Force	4	Volonté	3
Agilité	2	Perception	4
Apparence	3		
Points de pouvoir	10	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Point faible, Jet de flammes, Explosion, Combustion spontanée.

Avantages : Rapide, Trompe la mort.

Défaut : Asocial.

Matériel : équipement de vigile, Colt 45.



PETIT LOUIS

Démon de Malphas, orphelin professionnel

Caractéristiques

Force	(1)	3	Volonté	4	
Agilité		2	Perception	3	
Apparence		5			
Points de pouvoir		16	Points de vie (2)		6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Charisme surnaturel, Apparence humaine, Connaissance absolue, Zizanie, Contrôle Mental, Grand vide, Armes corporelles, Petit bobo.

Avantages : Couverture (enfant), Premier de la classe.

Défaut : Problème de poids (très maigre... c'est un enfant quoi).

Note : voilà comment Petit Louis a procédé avec Lucie. Avec son pouvoir *Armes corporelles*, il se fait pousser des griffes et utilise une version créative de *Petit bobo* pour l'empoisonner et la plonger dans le coma. Évidemment, sur un être surnaturel, *Petit bobo* n'aura jamais cet effet.



Tactiques de combat : bon, soyons honnête... Petit Louis n'est pas taillé pour le combat.

Il cherchera avant tout à se servir des humains dans les parages pour se protéger, via un *Contrôle mental* pour avoir un allié de poids (un témoin gérant).

Si ce n'est pas suffisant et qu'il doive fuir (il cherchera en priorité à éviter le combat), il gagnera du temps et de la distance en lançant un *Grand vide*.

Enfin, s'il n'a pas d'autre option, il utilisera *Armes corporelles* pour se laisser pousser des lames à la place des doigts avant d'attaquer (non sans avoir au préalable relancé un *Grand vide* pour être sûr de taper une cible inoffensive).

BOUFFI CONTRE LES VAMPIRES

Cette prouesse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez tué Sergueï. Vous êtes vraiment un abruti mais, non content d'avoir tiré une balle dans le pied du scénario, vous allez désormais souffrir.

Chaque fois qu'un vampire vous attaque, il obtient un succès supplémentaire.
Donnez cette carte au maître de jeu.

Ange uniquement



ANTIFA À LA PETITE SEMAINE

Cette prouesse a été gagnée par :

Permanent

Vous avez tué Sidos. Ça soulage mais ce n'est pas très sympathique. Les skinheads sont nos amis, il faut les aimer aussi. Une terrible malédiction vous affecte désormais.

Boire de la bière vous fait immédiatement vomir. Ne pas être utilisé si le combat a mal fini.

Ange uniquement



CASQUE BLEU (SANS GÉRARD)

Cette prouesse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous êtes parvenu à empêcher Sidos et Sergueï de se battre. Avec un pouvoir ou avec diplomatie, c'est le résultat qui compte.

Déchirez cette carte après utilisation.



TERREUR DES BACS À SABLE

Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez tué ou au moins mis KO un des manifestants alternmondialistes. Au départ, ça partait d'un bon sentiment.



LA FRANCE EST UN PAIS DE FLICS, À TOUS LES COINS D'RUÉ VEN A CENT

Cette prouesse a été gagnée par :

Une fois par partie

Vous avez tué ou au moins mis KO un des manifestants alternmondialistes. Au départ, ça partait d'un bon sentiment.

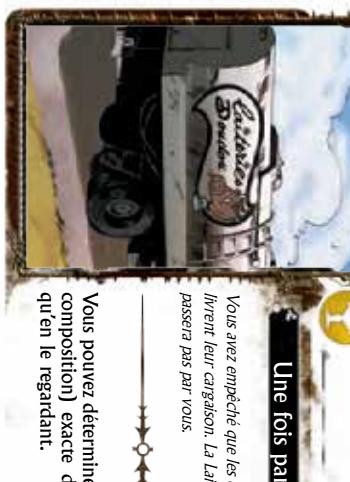


JOËLLE MAZART CHOLET STYLE

Cette prouesse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous êtes celui qui s'est occupé de Lucie à la fin du scénario. Vous l'avez soignée ou vous vous êtes simplement inquiétée de son état. C'est aussi être un Ange.



MERCY PATRON !

Cette prouesse a été gagnée par :

Une seule utilisation

Vous avez réussi à survivre à l'attaque commando de l'usine de retraitement. Un vrai chien de guerre ! Un rat des tranchées façon Stalingrad ! Désormais, c'est vous le patron dans les couloirs de l'usine.



Ange uniquement

Vous obtenez 3 succès lorsque vous frappez un enfant de cinq ans (ou moins).

Vous esquivez miraculusement une attaque qui devait vous tuer.

Déchirez cette carte après utilisation.



Ange uniquement

Vous prenez par surprise un adversaire dans un lieu fermé.

Déchirez cette carte après utilisation.

Mieux que le Minitel, découvrez Internet !

PUB



GENERATION PERDUE

Retrouvez *In Nomine Satanis/Magna Veritas : Génération Perdue* dans le cyberespace. Munissez-vous d'un ordinateur personnel comme le Commodore 64, connectez-vous au réseau du web et tapez dans votre NCSA Mosaic : www.raise-dead.com.

Et surfez comme un fou avec votre 56K !

Suivez l'actualité de l'éditeur de *INS/MV*, découvrez des scoops, téléchargez des trucs et des bidules parfaitement inutiles donc totalement indispensables. Des heures de rires et de plaisir !

... Et si vous ne venez pas sur notre site, on oblige CROC à jeter sa collection de modules d'ASL.

www.raise-dead.com



FAUTS DIVINS

LE SCÉNARIO : LA RUÉE VERS L'ORDURE

Partez à la découverte de Cholet, de ses habitants chaleureux, ses établissements médicaux hors pair, son Flunch et sa nouvelle usine de recyclage de déchets. Après avoir tenté d'élucider une mystérieuse agression sur une jeune fille, les personnages se retrouveront au cœur d'une manifestation altermondialiste de grande ampleur visant à empêcher l'ouverture de la nouvelle usine. Coincés entre diverses forces en présence, ils devront apprendre à distinguer le bien du mal et le vrai du faux. Et si, en coulisse, c'était l'innocence incarnée qui tirait les ficelles de ce spectacle de marionnettes ?

L'AIDE DE JEU : LES ANGES ET LES DÉMONS VÉTÉRANS

Ils sont vieux, puissants... et se souviennent de tout. Ce sont les PNJ les plus balèzes : les Anges et les Démons qui sont passés à travers la moulinette à souvenir du Grand Black-out de 2006. Passé le choc, ils ont su tirer les marrons du feu, se tailler la part du lion, tout en tirant leur épingle du jeu avec une poire pour la soif. Croyez-nous : il vaut mieux les avoir avec soi que contre soi.

ISBN : 979-10-95235-10-1



9 791095 235101

Prix public conseillé : 15 €

Dépôt légal : octobre 2015



© Raise Dead Editions 2015
2 square Hector Guimard
78960 Voisins-le-Bretonneux

Imprimé en France par Canta Consulting