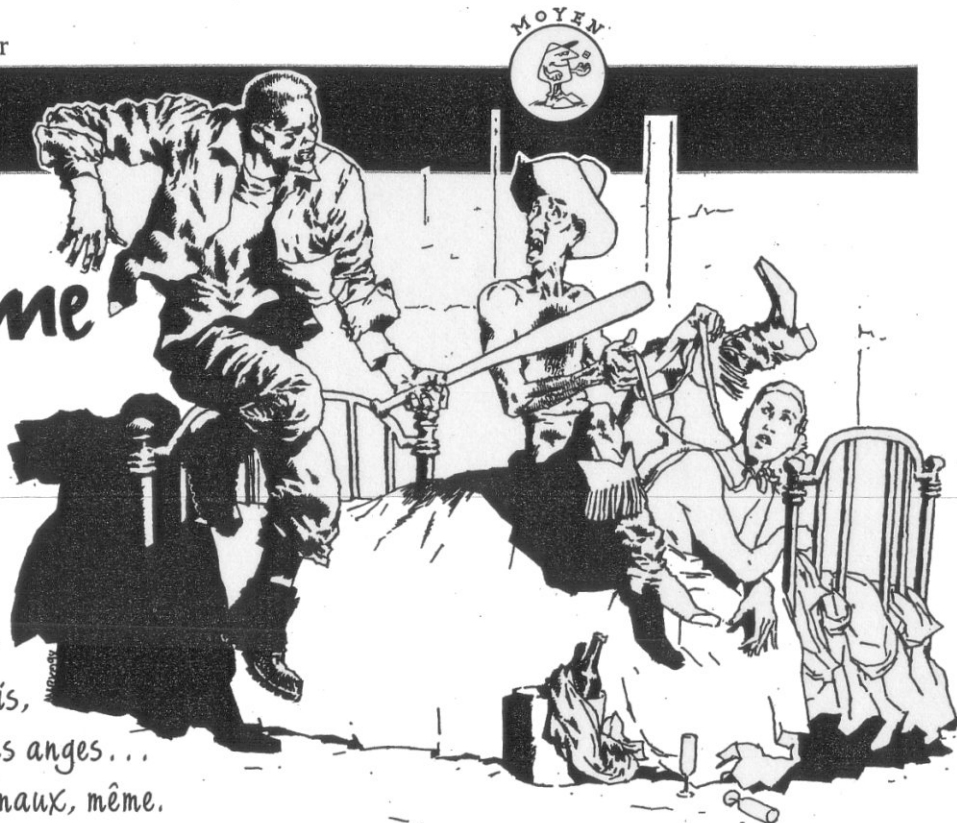


MAGNA VERITAS

Une pomme d'Adam de trop

Ce scénario est étudié pour des joueurs un peu dégourdis, un MJ de même métal, et des anges... normaux. Normalement normaux, même. À part les règles, vous n'aurez besoin de rien.



Introduction

Tout a commencé lors du grand prix de l'Eurovision. Cette nuit-là, Bernard, ange de Daniel de son état, passe un très mauvais moment devant sa télé. Sous ses yeux ébahis, la France se fait humilier devant des millions de spectateurs par un transsexuel déicide.

Du moins, c'est son avis.

Pour ceux qui n'ont pas suivi l'événement, traduisons. Le prix de l'Eurovision a été gagné cette année par la chanteuse Dana International, qui a remporté le pompon pour l'État d'Israël après une lutte serrée avec quelques concurrentes, dont celle de Malte. Son score approchait les cent cinquante alors que la France, elle, se retrouvait avant-dernière devant la Suisse avec trois malheureux points.

D'un point de vue «ange de Daniel», on comprend l'humiliation.

Mais pourquoi «transsexuel déicide»? Dana International, au demeurer charmante et bourrée de talent (en tous cas plus que la concurrente française), est un transsexuel juif d'origine yéménite, ce qui a déclenché contre elle les foudres, heureusement virtuelles, de ses petits camarades intégristes. Son succès a donc été une victoire appréciée par tout le monde... sauf par quelques crétins du genre de notre ami Bernard, tout juste capable de fredonner de mémoire *L'oiseau et l'enfant*, de Marie Myriam. Lui considère cette victoire comme une catastrophe, et même plus, mais vu son vocabulaire limité, il a du mal à trouver le bon terme.

Après douze litres de bière et une influence externe dont nous parlerons plus tard, Bernard choisit donc d'aller trouver le ou les responsables et

de leur faire payer l'affront subi par notre beau pays de la seule façon qu'il connaît : à coups de batte.

Sa motivation vous semble tirée par les cheveux? Vous avez tort. S'il y a bien une chose que l'on ne peut pas tirer aux serveurs de Daniel, ce sont les cheveux.

À vos ordres, m'dame !

Les personnages sont convoqués non pas par leur contact habituel, mais par lettre. Un matin, la missive atterrit, sans cachet postal, sur la commode de leur appartement. On leur demande de venir dans les deux heures à la chapelle de l'hôtel *Méridien*, à Paris.

Nos anges obtempèrent. Et ils font bien : dans la petite chapelle derrière le salon principal du *Méridien* les attend une créature de rêve. Au sens propre. C'est un ange au service de Blandine, incarné dans le corps d'une somptueuse jeune femme nommée Janelle. Courbes parfaites, robe de tulle blanche légèrement trop transparente pour être orthodoxe, longs cheveux blonds et couronne de fleurs : un régal pour les yeux.

L'apparence de Janelle dissimule cependant une efficacité toute professionnelle. Elle explique rapidement aux PJ le pourquoi de leur venue. Trois ambassadeurs (ceux de Suède, d'Espagne et d'Allemagne) se sont fait molester, soit dans leur appartement, soit dans leur bureau privé à l'ambassade. Dans les trois cas, un skinhead leur a défoncé aimablement la gueule à coups de batte en les injuriant avant de disparaître.

La police aurait bien sûr dû être alertée... sauf qu'elle ne l'a pas été. De nombreuses ambassades européennes, ce n'est pas un secret, sont «tenues

par les Forces du Bien. Et cette histoire - un skinhead qui déjoue Dieu sait comment tous les systèmes de sécurité et s'évapore après son forfait - pue le surnaturel. Il n'y a pas eu de morts, aussi dépêche-t-on une équipe angélique pour régler la situation le plus vite et le plus discrètement possible...

Comme un enfant aux yeux de lumière

Vous l'aurez deviné, la Suède, l'Espagne et l'Allemagne sont trois des pays qui ont donné le plus de points à Dana International au soir de l'Eurovision. Bien sûr, ce ne sont pas les ambassadeurs qui ont voté, mais un jury composé de personnalités de chaque pays. Le seul problème, c'est que Bernard l'ignore. Pour lui, l'Eurovision est un moment si essentiel de l'histoire politique que les ambassadeurs sont tous cloués à leur télé, les yeux rivés sur les chanteurs. (Et ceux qui ne votent pas pour le ou la représentante de notre verte contrée sont manipulés par l'anti-France.) C'est donc sur eux que Bernard est allé tout naturellement se défouler.

Les trois cassages de gueule ont été effectués en moins de quarante-huit heures. Les ambassades sont pour la plupart situées autour de Passy, dans le XVI^e arrondissement de Paris. Les personnages y auront accès sans difficulté : les Forces du Bien ont préparé le terrain en annonçant l'arrivée d'agents des FSDF, les «forces de sécurité diplomatique françaises».

Les personnages auront de jolies cartes ornées du logo FSDF, avec leurs photos dessus. Cela n'empêchera pas les assistantes et les standardistes de

demander avec curiosité à en savoir plus. «Faites-vous partie des services secrets? De quel ministère dépendez-vous? Pourquoi n'a-t-on jamais entendu parler de vous avant?» Aux PJ d'improviser des réponses crédibles.

● L'ambassadeur de Suède, Ingmar Shloumouff, a été attaqué la veille à midi, dans son bureau à l'ambassade, alors qu'il grignotait un sandwich saumon fumé - confiture d'ailles. Pour une fois, il n'avait pas de rendez-vous, le pauvre, et il dégustait un agréable moment de calme. Il a dégusté bien autre chose quand un skinhead d'une trentaine d'années, cheveux bruns coupés très courts, yeux gris et menton carré, a semblé surgir du néant dans son bureau.

Il avait une batte de base-ball en bois, c'est tout ce qu'Ingmar peut dire, avec quelque chose de gravé dessus, il n'a pas eu le temps de voir quoi. Le skin l'a empoigné par le col et l'a injurié, mais Ingmar, qui ne parle pas très bien français, n'a pas compris ce qu'il a dit. Ensuite, le skin l'a frappé de son poing trois fois au visage avant de le «finir» d'un coup de batte dans les genoux.

Avant de perdre connaissance, Ingmar croit avoir vu le skin disparaître d'un seul coup, comme ça, dans l'air. «Mais bien sûr, ce n'est pas possible, ajoute-t-il à la réflexion. J'ai dû rêver.»

● L'ambassadeur d'Allemagne, Hermann Kriegspiel, a été également attaqué dans son ambassade, la veille au soir, vers dix-huit heures. Il sortait d'une réunion de plus de dix personnes quand il est allé aux toilettes. Là, même scène que celle décrite par Ingmar. Hermann ajoute que primo, le skin sentait la bière, que deuxio, il l'a traité «de sale Boche, pervers et taré, tu connais rien à la musique, merde, t'es con ou quoi d'avoir voté pour ce dégénéré, surtout toi, un Boche, merde» avant de taper comme un sourd. Il n'a pas remarqué l'inscription sur la batte.

Hermann a été plus abîmé qu'Ingmar. D'ailleurs, il vient à peine de sortir de l'hôpital; seul son courage lui a permis de reprendre le travail si tôt. Durant le passage des personnages à l'ambassade, un grand blond aux yeux bleus prénommé Jérémie, ce qui n'est pas très allemand, les suit à la trace et surveille le moindre de leurs gestes d'un regard soupçonneux. Jérémie est un ange au service de Jean-Luc. Garde du corps personnel d'Hermann Kriegspiel, il se mord, heu, les doigts d'avoir si mal joué son rôle. Il se doute vaguement que les PJ sont des anges, et si ceux-ci lui font la moindre ouverture, il se présente à eux. Jérémie a vu le skin avant qu'il n'attaque, ce qui le rend vert de rage. L'inconnu à la batte est apparu dans la salle de réunion quelques minutes après que les participants l'aient quittée: Jérémie s'était attardé pour récupérer quelques dossiers. L'inconnu a regardé autour de lui, a paru déçu, et a disparu.

Soupçonnant un pouvoir de forme gazeuse, d'invisibilité ou quelque chose du genre, Jérémie a couru protéger son patron, tout en faisant une détection du Mal, sans résultat. Quand il est arrivé dans les toilettes, il était trop tard, le skin était déjà reparti et Hermann gisait sur le sol, à moitié assommé.

En plus de l'info, importante, que la détection du Mal n'a rien donné, Jérémie formule une évidence (à laquelle les personnages n'ont pas forcément pensé): le skin n'a pas frappé pour tuer.

Que l'agresseur soit humain, ange ou démon, il ne lui aurait pas été difficile d'achever un type à terre avec sa batte. À bien y réfléchir, l'inconnu a même dû retenir ses coups pour ne pas faire éclater le crâne de ses victimes.

● L'ambassadeur d'Espagne, Rinaldo Moro, a été molesté chez lui, dans son superbe appartement de Saint-Germain-des-Près. Il raconte que le skin est apparu à dix heures du soir, alors qu'il regardait la télévision. C'est son assistante, à laquelle il a aussitôt téléphoné, qui a appelé les secours. Les anges comprennent vite, devant les réponses gênées et l'attitude peu coopérative de l'assistante et de l'ambassadeur, qu'on leur cache quelque chose. La réalité est rigolote: en fait, quand l'agresseur est apparu, l'ambassadeur était sur son lit, nu comme un ver, en train de faire des choses à une call-girl.

Rinaldo Moro n'apporte pas d'informations plus précises que ses deux collègues. La call-girl, si les joueurs la retrouvent (elle est traumatisée mais indemne) jure ses grands dieux qu'il y avait gravé «Bernie» sur la batte.

Qui voit au loin passer les oiseaux

Huit heures après le début de l'enquête, nos héros apprennent par un coup de fil de Janelle, ou par quelque'un de l'ambassade où ils se trouvent, que les attentats continuent. Cette fois, c'est l'ambassadeur d'Estonie qui a été molesté. Si les personnages se rendent à l'ambassade, on leur décrit la même scène, à quelques détails près, que lors des trois agressions précédentes. S'ils n'ont pas pensé à aller interroger la call-girl, c'est l'ambassadeur d'Estonie qui a remarqué le «Bernie» sur la batte.

En effet, pendant l'enquête, Bernard continue son expédition punitive. Il doit cependant se ménager des pauses, le temps d'aller prier dans des églises en pierre pour récupérer les points de pouvoir qu'il perd en se téléportant.

Tant que les anges n'auront pas réglé la situation, il expliquera sa façon de voir à un ambassadeur toutes les cinq heures environ. Après l'ambassade d'Estonie, il visitera celles d'Italie, d'Angleterre, de Norvège, des Pays-Bas, de Chypre, de Malte, de Grèce, du Danemark, etc., plus ou moins dans l'ordre décroissant des points que ces pays ont donné à la chanteuse israélienne. Comme Bernard n'est pas très précis, vous pouvez vous amuser à changer l'ordre des attaques selon votre bon plaisir. L'ambassade d'Israël ne sera pas touchée: comme un pays n'a pas le droit de voter pour lui-même, les Israéliens n'ont pas voté pour Dana International, et Bernard ne leur en veut donc pas. (Ne cherchez pas de logique dans ses raisonnements.)

L'ambassade de Suisse est également épargnée: les pauvres étant arrivés derniers, derrière la France, avec zéro point, Bernard considère qu'ils ont été assez punis comme ça.

Un dernier détail: Natacha, l'assistante de l'ambassadeur estonien (ou d'un autre, à vous de choisir) déclare, avec un soupir, que son patron n'a pas de chance... Ce n'est pas comme l'ambassadrice portugaise, qui a reçu ce matin même un gigantesque bouquet d'un inconnu, accompagné

Daniel, sa vie, son œuvre

Comment gérer, pour ce scénario, le changement d'attitude de l'archange Daniel dans la troisième édition d'INS/MV?

En gros et pour résumer, dans la première et la deuxième édition, Daniel frise la tendance facho, alors que dans la troisième, il repasse du bon côté de la Force.

Donc, pour notre ami Bernard: ou vous jouez ancienne version, et Bernie est soutenu à cent pour cent par son archange, ou vous jouez nouvelle version et il ne l'est pas. On peut même penser, dans ce dernier cas, que ce qu'il considère comme un changement incompréhensible chez son patron l'a destabilisé et a aidé à faire pêter ce qui lui restait de plombs.

Toujours dans cette éventualité, même en cas de bagarre perdue d'avance, Bernard n'essalera pas d'invoquer son archange. En revanche, un éventuel 111 jouera toujours en sa faveur.

d'un petit mot. Natacha est au courant parce qu'elle couche avec un certain Roberto, de l'ambassade portugaise.

Si les personnages s'intéressent à cette histoire de bouquet, ils apprennent que l'ambassadrice portugaise a bien reçu, le matin même, deux cents magnifiques marguerites bleues, blanches, et rouges (1). Le bouquet était accompagné d'un petit mot sibyllin, fautes d'orthographe comprises: «Merci d'avoir sauver l'honneur de la France par votre votte.»

Vous l'aurez deviné, le Portugal est le seul pays à avoir voté pour la France lors de l'Eurovision... et les trois points généreusement accordés nous ont permis, d'après Bernard, de ne pas être complètement ridicules.

Après l'Estonie, vous l'avez vu sur la liste, Bernard passe à l'Italie. C'est là que les choses se corsent. Bernard se téléporte dans l'ambassade italienne complètement beurré. Il a tellement bu qu'il tient à peine debout: sa vision est floue. Arrivé dans le bureau de l'ambassadeur, il s'aperçoit avec joie que celui-ci est seul. Il lève sa batte... et tombe sur un os.

Luigi Viennetti, l'ambassadeur, est un ange au service de Marc. Voyant apparaître un taré agressif, il se défend, ce qui est tout à son honneur. Pour la première fois depuis le début de sa vendetta, quelqu'un s'oppose à Bernard qui, abasourdi, se prend un Trait de lumière dans la cheutron.

Bernard riposte d'instinct. Il abat sa batte de toutes ses forces... et tue net Luigi Viennetti. Que voulez-vous, en moyenne, un ange de Daniel, même con, c'est nettement plus fort qu'un ange de Marc...

Notre pauvre skin regarde avec stupéfaction le corps de sa victime disparaître sous ses yeux. Quelque part dans son cerveau embrumé d'alcool, il se rend compte qu'il vient de commettre une grosse connerie. Il se téléporte hors de ce guépier, va vomir et dormir.

1. Quoi? Vous n'avez jamais vu des marguerites teintées? Allez chez un fleuriste!



Janelle

Le lendemain matin, avec une gueule de bois de tous les diables, ses souvenirs sont devenus flous. Vous l'avez remarqué, il n'est pas très malin, Bernard.

Il s'est passé un truc avec l'ambassadeur italien, mais quoi? Rien que d'y penser, il a mal à la tête... Bref, après avoir bu un litre de café et trois petites Krôs, il repart en campagne...

Les personnages apprennent quelques heures plus tard, par un coup de téléphone angoissé de la belle Janelle, que Luigi Viennetti, l'ambassadeur d'Italie, a disparu. Janelle ajoute que Viennetti était un ange; sa disparition prouve sans doute qu'il a été tué. Il est de retour au Paradis, mais le temps qu'il fasse son rapport et qu'on le transmette aux personnages, le scénario sera fini. Cette histoire de skin, pas trop dangereuse au début, commence à prendre des proportions inquiétantes.

Comme un oiseau survolant la terre

Assez réagi, il faut agir. Nos anges n'ont pas forcément attendu la disparition de Viennetti pour monter un plan. Il y a trois façons de trouver Bernard.

● **Par les services de l'archange Daniel.** Les joueurs familiarisés avec le monde d'INS/MV peuvent se douter (le skin, la batte, la téléportation, la détection du Mal qui n'a rien donné) qu'ils ont affaire à un ange, et sans doute à un de chez Daninou.

De nombreux anges de Daniel campent à Notre-Dame. Dans les sous-sols, dans les salles de télé

où les supers écrans 16/9 retransmettent les matchs du PSG, on en trouve toujours quelques dizaines à brailler en écusant des canettes. Si les joueurs les prennent dans le sens du poil, disant qu'il faut qu'ils contactent un de leurs collègues de toute urgence pour l'aider, ou le prévenir d'un danger, les anges se montrent coopératifs. Le «Bernie» sur la batte leur dit quelque chose... après un ou deux renvois de balle («Hé, Manu, Bernard, il travaillait pas avec toi? Non? Désolé, je croyais!», «Hé! Jeannot! Bernard, il travaillait pas avec toi?», etc.), les personnages apprennent que la batte appartient à Bernard Duglou. Ouais, même que il est super cool, Bernie. Sauf qu'il est en mission, quelque part à Paris, ils savent pas trop où, mais il aime bien la musique où, il faudrait voir dans les magasins spécialisés.

Par contre, si les PJ font un trip inquisiteur, genre «Nous-sommes-à-la-recherche-du-dénonmé-Bernie-et-nous-vous-ordonnons-de-nous-fournir-toutes-les-informations-en-votre-possession-sinon-vous-aurez-de-graves-ennuis», leurs interlocuteurs se referment comme des huîtres, pour ne pas trahir leur copain.

Enfin, n'oubliez pas que les anges de Daniel détestent les anges de Dominique. Comme tout le monde? Non, plus que tout le monde. (N'hésitez pas à consulter les tables de relations interchanges pour bien gérer les conversations.)

● **Par le milieu skin.** Quand on cherche un skin, sans autre précision, où le trouver? On peut essayer le grand classique, c'est-à-dire le kop de Boulogne et les bars des alentours. Bernard étant un ange (même stupide, on ne le dira jamais assez), il est un leader parmi les skins... Après quelques recherches et beaucoup de bière, les personnages finissent par tomber sur quelqu'un qui a entendu parler de lui. La batte «Bernie» appartient à un certain Bernard Duglou. Où le trouver? On ne sait pas trop, il vit avec un pote et il aime beaucoup la musique où, faudrait essayer les magasins spécialisés.

Les plus connus sont Muzic Oï et Oï Records, rue de Vichy, dans le XVII^e. Il faudra secouer un peu les vendeurs pour que ceux-ci acceptent de trouver dans leurs registres l'adresse de Bernard Duglou, un bon client à eux, qui paye par chèque.

Les personnages peuvent aussi demander l'adresse de Duglou aux renseignements. Ils tomberont sur six Bernard Duglou, et le bon sera le quatrième, histoire de leur faire perdre un peu de temps. Si on les fait parler intelligemment des préoccupations récentes de Bernard, les skins, les anges de Daniel et bien sûr les vendeurs de Oï Records peuvent mentionner sa fureur après les résultats de l'Eurovision.

● **En montant un piège.** Les PJ peuvent aussi protéger les ambassadeurs et attendre l'arrivée de Bernard. Ce ne sera pas simple: ils ne savent pas quelle sera la prochaine victime, ni quand aura lieu l'attaque, mais avec de l'organisation et des renforts (des équipes d'humains spécialisés, par exemple) ce n'est pas impossible. Si Bernard est surpris, sa réaction sera violente. Bonne chance...

Qui gna gna gna le monde est beau (2)

Bernard Duglou habite dans le XVII^e arrondissement, rue du Pas de l'Oie. Il partage un quatre pièces avec un pote, sauf que le pote en question n'est nulle part en vue.

Selon l'heure d'arrivée des personnages, à vous de voir si Bernard est présent ou non. Cela dit, entre ses prières et ses agressions, notre skin a un emploi du temps chargé: les petits anges ont toutes les chances de tomber sur un logis vide. Ils n'auront pas à s'interroger longtemps sur les motivations de leur client. Accroché au mur se trouve un poster de Dana International... avec une cible dessinée sur la gueule. Sur la table de salle à manger qui sert de base à Bernard, sont étalés les articles de *Télé 7 Jours* avec la liste de tous les pays participant à l'Eurovision: certains sont rayés, correspondant aux ambassades que Bernard a déjà visité. Il y a les plans de certaines ambassades, avec des annotations. À côté d'une canette de Krô vide se trouve la télécommande du magnétoscope: dedans, Bernard a laissé la cassette sur laquelle il a enregistré le concours de l'Eurovision. Il la visionne de temps en temps pour vérifier qui a donné des points à qui.

On a parlé d'un pote absent. On pourrait même dire parti. Il y avait un colocataire, les deux chambres en témoignent, sauf que l'une d'elle a été



Bernie

2. Celui qui a le vers exact écrit au journal.

vidée. L'occupant a déménagé très récemment (la brosse à dents oubliée est encore humide), emmenant toutes ses affaires.

Sur une commode se trouve une photo de Bernard Duglou complètement bourré, affalé sur l'épaule d'un autre mec. C'est le mystérieux colocataire, même si les personnages n'en savent rien.

Bernard va finir par revenir. Si les personnages l'attaquent, baston. Mais la bagarre n'est pas nécessaire. Bernard n'est pas conscient d'avoir fait quelque chose de vraiment, vraiment mal. Il est plutôt content de voir arriver des collègues... et si on lui demande de s'expliquer sur ses actes, tout faraud, il répond qu'il venge l'honneur de la France.

Il ne se souvient que de manière très floue d'avoir tué Luigi Viennetti. Quand il réalisera la situation, sa réaction dépendra de l'attitude des PJ. Si ceux-ci sont plutôt «bons flics», il décide de faire confiance à la justice des Forces du Bien et de se rendre : après tout, c'était un accident. S'ils sont agressifs, il en augure mal de la suite des événements et tue toute personne tentant de s'opposer à sa fuite.

L'enfant c'est moi l'oiseau c'est toi

Les personnages croient avoir résolu l'affaire. Pourtant, ils en sont loin. S'ils interrogent Bernard Duglou plus que superficiellement, celui-ci leur parle spontanément de Marcel Martin, son colocataire.

«Marcel, dira-t-il, m'a filé un sacré coup de main. Je n'étais pas sûr de me lancer, au début, mais il m'a convaincu d'y aller. C'est de la faute des ambassadeurs, qu'il m'a dit. Il m'a fourni les plans des ambassades, il a téléphoné pour connaître les emplois du temps... Il m'a fait boire un bon coup avant de m'envoyer voir Luigi Viennetti. Il avait beaucoup insisté sur Viennetti, d'ailleurs.

Il voulait que j'aille me le faire dans les premiers. Et qu'est-ce qu'il m'a fait boire avant...»

Bref, les personnages vont rapidement comprendre que ce fameux Marcel Martin a orchestré toute l'affaire. Marcel Martin, qui est sur la photo, et qui s'est cassé avant leur arrivée, dites donc...

Quelques minutes plus tard, ils reçoivent un coup de fil de Janelle, pas contente. «Vous êtes nuls, dit-elle élégamment. Incompétents. Et je vous préviens, les sanctions vont voler bas... Un autre homme à nous vient d'être tué... Pierre Marcœur, l'ambassadeur des Pays-Bas, en fait un soldat de Dieu... Et c'est bien cet affreux skin le responsable : Marcœur a été tué en pleine salle de réunion. Cinq témoins ont vu le skin apparaître et lui éclater la tête avec sa batte avant de se téléporter... C'est une catastrophe! Surtout qu'il va falloir éliminer les témoins, c'est toute une histoire...»

Les personnages seront abasourdis par la nouvelle... Surtout qu'elle est impossible. Car qu'ils l'aient tué ou qu'ils l'aient fait parler, au moment du crime, Bernard Duglou était avec eux. Quelqu'un veut lui faire porter le chapeau, mais ce n'est pas Bernard qui a tué Pierre Marcœur.

La la la la, la la la la la

Aux personnages de convaincre Janelle de la vérité. Bien sûr, celle-ci leur demande aussitôt de trouver le véritable assassin, et vite, avant qu'elle leur colle tout le blâme de cette enquête minable sur le dos.

La tâche paraît impossible : pourtant, l'affaire devient très simple dès que les PJ auront réalisé une chose : Luigi Viennetti et Pierre Marcœur travaillaient ensemble. Il suffit, pour tout comprendre, d'oublier le contexte (l'Eurovision, Bernard, Dana International, tout ça) et de se concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire les vraies victimes.

La seule chose importante de toute cette histoire est la mort de Luigi Viennetti et de Pierre Marcœur. Pourquoi ont-ils été tués? Il suffit de se renseigner à Notre-Dame pour apprendre que Viennetti, Marcœur et une ange au service d'Emmanuel nommée Isabelle Rappaport bossaient à plein temps sur une opération de contre-espionnage. Ils étaient persuadés qu'un réseau démoniaque avait infiltré les hautes sphères de la diplomatie française et ils avaient constitué un fichier de suspects... qu'ils devaient transmettre très bientôt à leur hiérarchie.

Ils avaient raison. Et pour les en empêcher, les démons ont décidé de les éliminer.

Mais la mort brutale des trois enquêteurs aurait été une mauvaise idée. Elle aurait conforté la hiérarchie du Bien dans l'idée que les trois anges avaient raison. L'enquête aurait donc été reprise après eux... Il fallait les tuer, mais sans que les soupçons des Forces du Bien soient éveillés.

Les démons ont donc soigneusement préparé toute une opération «rideau de fumée» pour dissimuler les deux meurtres dans une affaire qui n'avait rien à voir. Marcel Martin, un très habile démon de Malphas, qui infiltrait le milieu skin et les anges de Daniel depuis des années, cherchait une idée. L'idée de la vendetta de l'Eurovision lui est venue en entendant ce crétin de Bernard Duglou pester à qui voulait l'entendre contre l'élection de Dana International.

Bernard Duglou est très puissant et très bête. Marcel Martin, s'installant comme colocataire, l'a manipulé comme une marionnette. Mais si Bernard a tué Luigi Viennetti par réflexe, en voulant se défendre, il n'avait aucune raison de tuer Marcœur. Un démon de Baal, allié de Marcel Martin, s'en est donc chargé à sa place, en s'habillant en skin avec une batte gravée «Bernie».

Tout le monde aurait dû croire à un nouveau dérapage de la vendetta. Sauf que Bernard était à ce moment entre les mains des personnages, et qu'il n'avait donc pu commettre le crime...

Si les PJ ne comprennent rien, Janelle les pousse à se renseigner sur les activités de Viennetti. Après, à eux de réfléchir.

Isabelle a les yeux bleus

Deux des trois enquêteurs sur le «réseau démoniaque» sont morts. Mais il en reste un, ou plutôt une, Isabelle Rappaport, l'ange d'Emmanuel. La hiérarchie du Bien confirme qu'Isabelle se fait passer pour un démon (c'est le boulot des anges au service d'Emmanuel). Grâce aux informations obtenues par elle, Viennetti et Marcœur faisaient avancer leur enquête.

Aux personnages de comprendre que si le secret de Viennetti et de Marcœur était éventé, celui d'Isabelle l'est sans

doute aussi. Et que les démons n'attendent pas longtemps pour l'éliminer. Leur seule manière d'obtenir le rapport sur le réseau démoniaque et d'arrêter les assassins est de la contacter. La hiérarchie leur donne, à regret, l'adresse d'Isabelle...

à regret parce que sa couverture de démons s'en trouvera bien sûr flambée. Isabelle, sous son identité de démons aux ordres d'Andrealphus, travaille comme call-girl. Son réseau de clients est le même que celui de la fille retrouvée avec l'ambassadeur du Portugal : le corps diplomatique...

Après le meurtre de Marcœur, les PJ ont cinq heures pour tout comprendre et contacter Isabelle. Au bout de cinq heures (ou trois minutes après qu'ils l'aient trouvée, quel que soit le temps qu'ils aient mis) on sonne à la porte de l'appartement de la jeune femme. Marcel Martin et le démon de Baal font leur apparition pour la tuer. Tout simplement.

Si les personnages arrivent à la sauver, tous les noms des suspects, dont Isabelle se rappelle par cœur, sont remis à la hiérarchie du Bien et le réseau démoniaque est démantelé. Victoire totale. Sinon, bye-bye Birdie! Les méchants ont gagné! Échec total.

G.E. Ranne
illustration : Mark Vigouroux

LES PNJ Pour INS/MV

► Bernard Duglou, ange de Daniel

Fo 5 Vo 1 Pe 3 Ag 5
Pr 4 Ap 2 PP 24

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2),
Arme de poing (3), Arme de contact (4),
Course (2).

Pouvoirs : Augmentation temporaire de Force
(2), Coup de poing (2), Assommer (2),
Attaque sonore (2), Armure corporelle (2),
Régénération (1), Téléportation (2),
Chair en pierre (2).

► Marcel Martin, démon de Malphas

Fo 2 Vo 5 Pe 3 Ag 3
Pr 2 Ap 3 PP 34

Talents : Baratin (5), Discussion (4),
Séduction (2).

Pouvoirs : Dents (2), Peur (3), Charme (3),
Invisibilité (2), Détection du danger (3),
Lire les pensées (2), Lire les sentiments (3),
Discorde (3).



Le démon
de Baal