

La cuisine (démoniaque) sans peine

Un scénario pour Magna Veritas v2.0 par **Croc**

Parution dans Casus Belli n°94 (mai 1996)

Illustrations par **Eric Puech**

Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc** et **Eric Puech**



Sept crimes horribles dans un immeuble grand standing... sept façons d'accommoder les humains... ce scénario gastronomique conviendra à un petit groupe d'Ange de niveau 1, et à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés.



Introduction des personnages

Les personnages sont convoqués par une missive portée par un ange-facteur débutant. Ils doivent se rendre à l'aumônerie de Levallois-Perret l'après-midi même, à 15 heures précises. Il est environ 10 heures du matin lorsque le semillant angelot frappe à leur porte. Ils ont donc le temps de se préparer.

Arrivés à l'heure et à bon port, les PJ rencontrent un Ange de Dominique strict, mais professionnel, qui leur débite le discours habituel concernant la discrétion, la foi en leur Seigneur et le respect du grand chieur, alias Dominique. Il leur rappelle que Levallois-Perret est la ville aux caméras dans les rues, et qu'ils doivent donc être aussi discrets que possible. Leur mission est de retrouver le meurtrier d'un Fils du Seigneur appelé Lucien Bonheur. Ce dernier est arrivé dernièrement d'Angola pour trouver du travail en France, ce qu'il a fait sous la forme d'un petit boulot de vigile. Qu'un vigile soit tué n'est pas un problème pour les Anges. Le fait qu'il s'agisse d'un Fils du Seigneur en est un. Le Très-Sénile voit d'un mauvais œil que l'on exécute ainsi ses brebis bien aimées. Il faut donc punir rapidement le coupable, qu'il soit humain, Démon,

Ange, Viking ou scientologue. Le meurtre a été commis la veille et le corps est à la morgue. L'Ange de Dominique remet aux PJ une enveloppe contenant quelques photos, prises par un policier affilié aux forces du Bien, quelques heures après la découverte du corps. L'immeuble où travaillait Lucien se trouve à quelques centaines de mètres de l'aumônerie.

Précisons tout de suite : le fait que Lucien soit un Fils du Seigneur est une coïncidence totalement fortuite (mais sans laquelle il n'y aurait pas de scénario).

Tête de nègre

Lorsque les Anges ouvrent l'enveloppe, ils découvrent un spectacle peu ragoûtant. Il semble que Lucien Bonheur ait passé une bien mauvaise soirée. Son sang couvre les murs, et sa tête trône sur un bureau. Ce qui reste de son corps est tassé dans un coin de la pièce, près de la corbeille à papier. Le crime peut sans aucun problème avoir été réalisé par un humain, mais, si c'en est un, il doit être légèrement fêlé du bocal.

La morgue

Le corps de Lucien, si les personnages trouvent un moyen de le voir, n'a vraiment rien de remarquable. Ses blessures ont sans doute été causées par un couteau à longue lame. Le tueur n'était ni particulièrement fort, ni particulièrement adroit.

Les PJ pourront utiliser les services de leur « taupe » dans la police pour étudier les corps des victimes suivantes, bien qu'il soit aussi possible d'inspecter les corps avant même qu'ils ne soient transportés à la morgue.

L'histoire

René Marchand et Paul Gagnat sont, respectivement, cuissot et aide-cuissot de la cantine de l'immeuble Superior Business, où travaillait Lucien Bonheur, première victime. Ils sont, chacun à leur façon, responsables des meurtres qui vont endeuiller l'édifice. Bien sûr, ils ne tuent pas gratuitement. Cette sombre histoire commence bien des années avant, lorsque Paul était encore à la fac.

Paul fréquentait alors un groupe de jeunes tarés qui s'adonnaient à toutes sortes de passe-temps de leur âge (sortir en boîte, draguer les filles, fumer de la beu et boire jusqu'à vomir), ainsi qu'à la sorcellerie de bazar durant le peu de temps qu'il leur restait. Le groupe s'est vite séparé, sous les coups combinés des petites amies et du service militaire. Paul en a gardé une sainte horreur de l'alcool et une passion dévorante pour le surnaturel. Il a même été jusqu'à se procurer un livre démoniaque en latin qu'il entreprit de traduire. Au début, il a vraiment cru s'être fait rouler. En effet, les premiers textes traduits donnaient à peu près : « Dans une casserole, faites chauffer un quart de litre d'eau avec du sucre, du sel, du beurre ou le la margarine en morceaux. Dès que le beurre a fondu, retirez la casserole du feu. Jetez-y la farine d'un seul coup. » Mais, en persistant, Paul se rendit compte que ce livre était vraiment magique. Entre la recette de la choucroute melba et celle des poireaux en salade, il contenait tout le nécessaire pour invoquer et contrôler un certain Haagenti. Le seul problème est qu'il fallait

d'abord tuer sept personnes ayant, de près ou de loin, un rapport avec la cuisine. Paul a d'abord pensé dynamiter un car de cuisiniers, mettre une bombe dans un couscoussier, ou tout simplement faire un carton dans un restaurant. Sa nouvelle passion pour la cuisine et son échec à la fac lui ont rapidement fait oublier ses pensées criminalo-culinaires. Il a réussi à décrocher un TUC* d'aide-cuistot dans l'immeuble Superior business, où il s'est lié d'amitié avec René Marchand. Retrouvant par hasard, il y a quelques semaines, son livre de cuisine démoniaque dans un coin de son studio, Paul a décidé de passer aux choses sérieuses. Il a décidé d'invoquer Haagenti sans risquer quoi que ce soit, en faisant commettre les crimes par une tierce personne. René, dont la crédulité et la bêtise n'ont d'égale que la méchanceté, faisait un assassin idéal...

Paul a commencé par étudier de nouveau son livre. Il s'est aperçu qu'Haagenti était le Prince-Démon de la Gourmandise et le frère du Prince-Démon de l'Humour noir. Il tenait enfin l'idée de ses « meurtres culinaires », liant la cuisine aux calembours.

Les crimes ont été préparés par Paul, qui a fait preuve de beaucoup de créativité (voir les titres des chapitres présentant les crimes) et qui a utilisé son influence sur René pour l'inciter à « nettoyer » l'immeuble des indésirables. Tout a été prétexte pour que René pète les plombs. René est raciste, il suffisait que la première victime soit noire. Les femmes le méprisent ? Tatiana sera sur la liste. Il n'aime pas les nains ? Frédéric sera le suivant... En fait, Paul s'est vite aperçu que René était vraiment un taré complet, à la limite de la folie. Le pousser à tuer a été fort simple. Il compte, une fois les sept crimes commis, se servir de René comme cadeau de bienvenue pour Haagenti. Cela dit, il ne sait pas encore très bien ce qu'il va faire du Prince-Démon quand ce dernier va arriver.

La couverture

Si les personnages souhaitent enquêter sur l'affaire, ils devront montrer patte blanche aux vigiles qui, après la mort de leur collègue, sont légèrement sur les nerfs. Il se peut même que l'un d'entre eux utilise une arme contre les PJ, si ces derniers sont trop entreprenants. Notons au passage qu'ils ne sont pas censés être armés, mais que depuis le premier meurtre, ils ont amené au moins un fusil à pompe chacun, qu'ils cachent dans le vestiaire ou dans le coffre de leur voiture.

Pour les PJ, les meilleures couvertures sont :

- **Journaliste.** C'est le plus logique pour faire parler les gens, mais pas le plus pratique. Cela nécessite au minimum une fausse carte de presse, qui devra être relativement réaliste, puisque 30% des personnes qui travaillent à Superior Business en possèdent une (l'immeuble abrite en effet la rédaction de trois journaux).
- **Policier.** C'est le moyen de plus sûr de délier les langues, mais il n'est pas aisé de se procurer une fausse carte. Par ailleurs, les vrais policiers rôdent dans le coin à la recherche d'indices. Les Anges feraient certainement une poignée de coupables aisés à confondre !
- **Détective privé.** Pas besoin de carte officielle, il suffit de bricoler une carte de visite bidon sur son PC (ou son Macintosh), et le tour est joué. Reste à savoir pour qui les personnages sont censés travailler. La famille d'un mort ou son employeur sont deux options intéressantes.
- **Rien du tout.** Nada. Nothing. Pour se promener dans les bureaux et dans les couloirs, il n'est pas obligatoire de posséder une carte de quoi que ce soit. Un simple blouson aux couleurs d'une entreprise de coursiers et un casque suffisent généralement. Dans un autre registre, un costume, une cravate, un attaché-case et un air pressé font également l'affaire. Il est en revanche très difficile de faire parler les gens, à moins d'avoir un bagout ou un charisme surnaturels.

L'immeuble

Le bâtiment, vitré et ultramoderne, n'abrite pas moins de dix sociétés qui se partagent les quinze étages de l'édifice. L'immeuble contient aussi, en sous-sol, deux niveaux de parking, une cantine et une salle de gymnastique. Les entreprises sont relativement

ringardes et n'ont aucun rapport avec les forces démoniaques ou angéliques (agences de publicité, import-export, consultants en informatique, sans oublier les rédactions de trois journaux). Désolé, il faudra trouver les raisons du crime ailleurs.

Les employés remarquables

L'immeuble est grand et plus de deux cents personnes y travaillent. Il est quasiment impossible de remarquer quoi que ce soit d'intéressant dans cette foule. On peut tout de même imaginer que le clown Ronald attirera l'attention des personnages quand il apparaîtra.



Par ailleurs, Frédéric, le nain est un suspect plus que probable, pour deux raisons. Premièrement, c'est un nain, et deuxièmement, il passe toutes ses soirées au *Queen* à jouer les travestis. En revanche, il est douteux que les personnages voient immédiatement dans ce nain homosexuel un « petit farci » ! Le troisième individu étonnant est Robert Waldow, le président-directeur général de la SARL PROGIR (ingénierie d'application immédiate). Il parle français avec le même accent que le commentateur du foot américain sur Canal Plus, mais n'en est pas moins né à Brive-la-Gaillarde (son vrai nom est d'ailleurs Robert Martin). Waldow est curieux, et ne pourra pas s'empêcher de suivre les personnages dans leurs pérégrinations. Il n'a rien à faire de ses journées, n'ayant pas un seul client. De toute façon, il compte bien sur ses trois secrétaires et son téléphone cellulaire pour rester en contact avec le « flow of business » (ce sont ses propres termes). Il énervera peut-être les Anges, mais s'ils s'en font un ami, ils pourront bénéficier de tout son matériel (ordinateur puissant, fax, etc.).

Les indices

Il est probable que les personnages ne trouveront d'abord aucun indice et que l'aventure se déroulera comme un mauvais film américain, meurtre après meurtre. (Cela dit, Paul a acheté son grimoire de cuisine. Il ne l'a pas emprunté à la bibliothèque. Cela vous évitera de balancer des tuyaux aux PJ en utilisant un contact qui travaillerait à la DGSE, mais je m'égare...)

En fait, ce qui peut mettre la puce à l'oreille des personnages, c'est que le criminel doit connaître les victimes et être un sacré as du couteau (de cuisine ?). Qui donc correspond mieux à ce portrait-robot que le cuisinier de la cantine de l'immeuble ? De plus, au fur et à mesure qu'il commet ses crimes, René devient de plus en plus stressé et paranoïaque. Si les personnages vont faire un tour à la cantine, il est pratiquement certain qu'ils remarqueront René, en sueur dans son beau costume blanc, en train de faire semblant

d'être Monsieur Tout-le-Monde (et autant le dire tout de suite, avec une toque sur la tête, c'est quasiment impossible). Les crimes décrits ci-dessous devront parsemer l'aventure comme autant d'électrochocs pour vos personnages-joueurs. Il est vivement conseillé au meneur de jeu d'insister petit à petit sur les calembours culinaires qui parsèment le scénario, en les glissant plus ou moins subtilement dans les descriptions des scènes de meurtre, par exemple. N'hésitez pas à appuyer lourdement : certains sont vraiment très tirés par les cheveux. Normalement, arrivés à Paris-Brest, les PJ devraient avoir compris que tout cela est un compromis entre la bouffe et l'humour. Dans leur petite tête d'Ange, cela doit immédiatement les faire penser aux deux frères terribles du panthéon démoniaque.

Chronologie

Quelle que soit la façon dont les personnages mènent leur enquête, il y a fort à parier que le cuisinier tuera encore plusieurs fois. La petite liste ci-dessous vous présente l'ordre dans lequel les meurtres vont avoir lieu. Il est pratiquement certain que les PJ prendront un malin plaisir à modifier cette chronologie... Eh bien, qu'il en soit ainsi !

Jour J-1 : Lucien est assassiné pendant sa garde. Julien Branquard, future victime n°5, se rend en voyage d'affaires à Brest.

Jour J : les PJ se lancent sur la piste du meurtrier. Tatiana Swanko est assassinée. Les PJ rencontrent Waldow.

Jour J+1 : Charlotte Guenièvre est assassinée. Les PJ remarquent Frédéric Linet, le nain.

Jour J+2 : Frédéric est assassiné. Les PJ voient Franck Marly monter dans une Porsche conduite par une jeune femme ravissante et sophistiquée.

Jour J+3 : Julien est assassiné. Ronald commence son opération de « promotion ».

Jour J+4 : Franck Marly est assassiné.

Jour J+5 : Mort de Marc Leblanc. En fin d'après-midi, Haagenti est invoqué et dévore les occupants de l'immeuble, avec de la moutarde et en rotant fréquemment.

Les meurtres suivants

Poule au pot

Tatiana Swanko était une véritable *executive woman*. Le fait qu'elle ait été tuée dans les toilettes, à quelques mètres de son bureau, n'y change rien. Il semble que le tueur, fort respectueux de sa personne, ait attendu qu'elle ressorte du « petit coin » pour la rouer de coups et lui broyer le visage contre le lavabo. C'est sale, mais moins que si elle avait été noyée dans le lieu d'aisance. Son meurtre n'a rien de remarquable. Il n'y a aucune trace de couteau à longue lame. En fait, René n'a pas voulu mutiler cette femme qu'il trouvait tellement jolie et polie avant que Paul ne lui apprenne qu'elle disait du mal de lui à tout le monde (ce qui est faux, bien entendu).

Charlotte aux fraises

Charlotte Guenièvre était tellement grosse et moche (des boutons plein la figure) qu'elle aurait presque pu s'appeler Muriel. L'histoire ne dit pas si elle était fan d'ABBA¹. Elle vient d'être retrouvée dans les sous-sols de l'immeuble, dans le parking, à quelques mètres de sa voiture, une Fiat Panda jaune citron. Elle a eu la tête pratiquement tranchée par une lame de bonne taille. N'oubliez pas de préciser qu'elle était victime d'une acné galopante.

Petit farci

Lorsque les personnages pénètrent dans son bureau, Frédéric Linet, le nain de l'agence de pub, est encore assis sur sa chaise. Il a été poignardé à l'aide d'une arme à longue lame (pas simplement

un cran d'arrêt, mais pas non plus une épée), mais ce n'est pas le plus remarquable. Ce qui risque de surprendre les PJ, c'est qu'il est habillé en drag-queen. Tout complet, comme les vraies, avec rouge à lèvres, bas résille et corsage à froufrou en prime. Voilà qui ne va pas simplifier l'enquête ! En fait, Frédéric avait prévu de partir directement pour le *Queen* sans rentrer chez lui pour se changer. Il a donc attendu que tous les bureaux soient vides avant de s'habiller. Malheureusement pour lui, il restait René qui n'a jamais aimé les nains. Alors habillés en drag-queen, vous pensez que cela n'a rien arrangé !



Paris-Brest

Julien Branquard est la victime suivante. Son cadavre est plus « propre » que les autres, mais il n'en est pas moins mort. Il a certainement été frappé à l'aide d'une arme contondante. En fait, un cendrier ensanglanté, à ses pieds, pourrait bien être l'arme du crime. Si les personnages le fouillent, ils s'apercevront qu'il est mort quelques heures après être rentré de voyage. Ses billets de train aller-retour Paris-Brest sont encore dans la poche intérieure de son veston.

Maquereau au vin blanc

Le sixième et avant-dernier mort est Franck Marly, un employé modèle (en apparence) qui travaille chez System Export. Son cadavre est tailladé avec le désormais célèbre couteau à grande lame. Il semble s'être débattu. Le contenu d'une bouteille de vin (blanc) brisée souille le sol. Il s'en est certainement servi comme arme. Sa vie semble normale, mais si l'on questionne ses collègues de bureau, il s'avère que Franck Marly vivait bien au-dessus de ses moyens. Il était en effet le protecteur d'une prostituée de luxe qui lui « offrait » une partie de ses gains.

Poulet aux pruneaux

Enfin, pour clore la série, René attaque Marc Leblanc, l'un des policiers surveillant l'immeuble. On retrouvera son cadavre dans la chaufferie, avec trois balles dans la tête.

Ronald est l'ami des enfants

Pendant que les meurtres se déroulent dans l'immeuble d'en face, les clients du Mac Donald tout proche sont émerveillés de voir que le clown Ronald, la mascotte de l'entreprise, est venu leur rendre une petite visite. Les employés et le patron du restaurant sont, quant à eux, légèrement troublés. Aucune visite de Ronald n'était prévue avant quelques mois.

Et pour cause ! Notre Ronald n'est autre qu'un Démon de Haagenti, envoyé à vitesse grand V par son patron voir de quoi il retourne

La cuisine (démoniaque) sans peine – Casus Belli n°94 - 3

¹ Vous n'allez jamais au cinéma ?

dans l'immeuble. En bon Prince-Démon (et frère de Kobal), il a tout de suite saisi les mauvais jeux de mots qui se cachent derrière les crimes et craint, soit une blague de son frère, soit une invocation. Dans les deux cas, il n'aime pas ça et son envoyé, le soi-disant Ronald, devra tirer les choses au clair. Ce ne sera pas facile : il est habillé en rouge et jaune, équipé de très grandes chaussures écarlates et maquillé comme un clown. Il n'est pas discret, mais sa couverture est en béton. Il arpente les bureaux et les couloirs de l'immeuble en distribuant cadeaux, jouets en plastique et bons de réduction pour une opération spéciale. Ni vu ni connu ! Ronald fera tout pour arrêter les crimes, mais n'ira pas jusqu'à s'allier avec les personnages s'il comprend qui ils sont. A la rigueur, il attendra la fin du scénario pour tenter de les tuer, lorsqu'ils auront mené à bien leur mission. Usez de cette présence curieuse pour mettre les PJ dans l'embarras.

Et puis, c'est une fausse piste rêvée ! Si les personnages font une Détection du mal sur lui, ils se rendront compte que quelque chose cloche. Toutefois, n'oubliez pas de leur rappeler que ce pouvoir fonctionne dans une aire d'effet et pas précisément sur un seul individu. En fait, noyez le poisson le plus longtemps possible. Je ne vais pas vous apprendre votre travail !

Rixe dans les cuisines

Si les personnages trouvent l'attitude de René quelque peu étrange et s'ils le questionnent, il perdra rapidement les pédales et commencera à raconter n'importe quoi. C'est son chien qui lui a dit de tuer tous ces gens, c'est le nain de jardin de sa voisine, etc. Il finira même par avouer que c'est Paul qui l'a forcé, mais il y a de très grandes chances pour que les PJ n'en croient pas un mot. Dans tous les cas, René pourra certainement être facilement arrêté pour les crimes au couteau, et aussi pour les autres si les PJ sont persuasifs.

Si les sept crimes n'ont pas été commis, Paul tentera de terminer le travail lui-même. Il aura bien plus de mal que René et le meneur de jeu peut facilement imaginer qu'il va s'y reprendre à plusieurs fois, qu'il va laisser d'énormes indices, bref, qu'il va tout faire (involontairement) pour que les personnages remontent sa piste et le capturent.

Jouez-le comme un individu pressé et terrorisé. Il sera fort déplaisant si on lui adresse la parole. Il sera même licencié peu de temps avant le dernier meurtre, après avoir insulté son patron.

S'il est confronté à la triste vérité, il commencera par tout avouer, histoire de gagner du temps, puis utilisera sa bombe de gaz lacrymogène pour prendre la fuite. Il passera tout de même dans le débarras de la cuisine pour récupérer la traduction de son livre (l'original est chez lui).

Final catastrophique

Après le septième crime, Paul utilise sa bombe de gaz pour neutraliser René, avant de l'enfermer dans la réserve de la cuisine, au deuxième sous-sol. C'est là qu'il trace le pentacle nécessaire à l'emprisonnement d'Haagenti lors de son arrivée.

Lorsque le Prince-Démon arrive, Paul lui offre René, allongé sur un lit de salade frisée avec une pomme dans la bouche.

Haagenti est très contrarié de se retrouver sous les ordres d'un vulgaire aide-cuistot, mais fait tout de même son possible pour suivre ses ordres. Il apparaît dans la grande casserole à spaghetti et commence sa terrible œuvre de destruction. Remontant tous les étages un à un, il dévore tous les employés qu'il croise, non sans les avoir préalablement aspergés de moutarde. Toutes les dix victimes, il éructe bruyamment, ce qui peut attirer l'attention des personnages. S'ils n'interviennent pas dans les 30 minutes, l'immeuble sera entièrement moutardé et vidé de son contenu. Haagenti retourne aux enfers, sans trop regretter sa visite. Si Ronald est toujours vivant, le Prince-Démon s'arrangera tout de même pour qu'il tue Paul. C'est bien beau de déconner, mais faut quand même pas trop se faire marcher sur les pieds.

Conclusion

- La mission est un échec si Haagenti est invoqué (et même si les PJ lui cassent la tête). Chaque personnage gagne dans la joie une nouvelle limitation.
- La mission est une réussite partielle si Paul et René sont appréhendés ou tués (sans que le livre soit retrouvé). Chaque personnage gagne un nouveau pouvoir semi-aléatoire.
- La mission est une réussite totale si Haagenti reste chez lui et que l'original du bouquin ainsi que sa traduction sont détruits, quoiqu'il arrive à Paul et à René. Chaque personnage gagne un nouveau pouvoir au choix.
- Tout autre résultat est un match nul, qui ne rapporte aucune récompense.

LES PNJ

► Paul Gagnat, sorcier invocateur débutant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	3	2	-

Talents : Cuisiner +1, Latin +2, Grec +1, Monter le bourrichon à René +2, Écriture +1, Lecture +1, Pentacle +1, Invocation +0, *Sorts* : Invocation d'un Prince-Démon, Pentacle pour Prince-Démon, Demande pour Prince-Démon (ces trois sorts sont des versions bridées et ne fonctionnent que sur Haagenti).

Équipement : Vêtements de ville, costume de cuissot, photocopie du livre de magie (traduction en français), bombe d'autodéfense.

Comportement : Paul est perpétuellement aux aguets. En temps normal, on le trouverait un peu paranoïaque, mais durant ce scénario, il n'en est rien. Il est certain que les meurtres vont attirer du monde et que l'intervention du Prince-Démon ne se déroulera pas dans le calme le plus absolu. Il prépare donc tout minutieusement et ne souhaite laisser aucun détail dans le vague.

But : Paul désire à tout prix invoquer Haagenti, sans savoir réellement pourquoi.

Peut-être simplement pour se prouver qu'il peut le faire et pour montrer au monde entier qu'il ne s'est pas fait chier à traduire ce bouquin de recettes de cuisine pour rien.

► René Marchand, tueur en petite série

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	2	1	1	1	1	-

Talents : Cuisiner +2, Corps à corps +1, Arme de contact +2, Haïr son prochain +1

Équipement : Vêtements de ville, costume d'aide-cuistot, couteau de cuisine à grande lame lorsqu'il décide de tuer quelqu'un (même s'il ne l'utilise pas à chaque fois).

Comportement : René est raciste, xénophobe et paranoïaque. Paul n'a pas vraiment eu besoin de le pousser longtemps pour qu'il craque complètement. Il est perpétuellement en sueur et pense que tous les gens lui en veulent.

Il ne se sent bien que lorsqu'il vient de tuer. Il déteste au plus haut point le nain qui travaille dans l'immeuble et qu'il croise tous les soirs lorsqu'il quitte son travail.

But : René pense qu'en tuant tous ceux qu'il déteste, il trouvera la paix intérieure. C'est évidemment faux et maintenant qu'il a goûté au meurtre, il n'est pas près d'arrêter (même si Paul lui fausse compagnie).

► Ronald, Démon de Haagenti de grade 2

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	4	4	2	3	3	24

Talents : Cuisiner +3, Corps à corps +0, Arme de contact +1, Arme de contact lourde +2, Esquive +2.

Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +2 (113) Coma +1 (136), Feu +1 (253), Vol +2 (332), Bond +1, (333), Vitesse +1 (334), Artistique (342), Gourmandise +3 (Spécial).

Équipement : Costume bouffant rouge et jaune, chaussures grand format, maquillage de clown, 8 Big Mac, 6 Mac Bacon et toute une série de bons de réduction.

Comportement : Ronald semble être un fervent partisan de la firme qui l'emploie. Il parle continuellement d'une voix nasillarde et propose sans cesse des repas gratuits au fast-food d'en face. Il est collant mais sympathique, et peut se montrer particulièrement irritant lorsqu'on essaie de parler sérieusement avec lui. Si on enquête sur son compte, on peut rapidement se rendre compte qu'il ne quitte jamais son costume et son maquillage (un peu comme Kiss à la grande époque).

But : Ronald doit découvrir quel est le con qui tente d'invoquer son maître. S'il y arrive, il le tuera et fera disparaître le livre (offrant du même coup une réussite totale aux PJ). Il n'y parviendra cependant pas tout seul. Les Anges devront donc, volontairement ou non, lui donner un petit coup de pouce.

► Les vigiles

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

Talents : Corps à corps +1, Arme de poing +1, Arme d'épaule +0. Esquive +0.

Équipement : Costume de vigile, menottes, bombe de défense, matraque, fusil à pompe (planqué mais jamais très loin depuis le meurtre de leur collègue).

Comportement : Les vigiles restent à leur poste durant leurs heures de travail mais patrouillent dans l'immeuble pendant leurs périodes de repos ou durant les premières heures de la nuit. Ils ne sont pas réellement discrets et, de plus, discutent souvent le bout de gras avec René. Ce dernier sait donc parfaitement comment leur échapper.

But : Les vigiles veulent tout d'abord rester en vie. Ils souhaitent ensuite trouver le meurtrier de leur collègue puis, si c'est possible, montrer aux forces de l'ordre qu'ils sont aussi perspicaces que les vrais flics. Ils peuvent s'allier aux personnages, si ces derniers arrivent à être assez convaincants.

► Les forces de l'ordre

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

Talents : Corps à corps +1, Esquive +1, Arme de poing +2, Baratin +0, Procédures judiciaires +1, Investigation +0.

Équipement : Uniforme pour les policiers municipaux, costume décontracté et armes de poing (généralement des 9 mm) pour les flicards en civil (comptez 75% d'inspecteurs en civil et 25% de policiers municipaux).

Comportement : Les hommes qui enquêtent sur les meurtres sont légèrement dépassés par les événements. Ils ne veulent rien en laisser paraître sous peine de passer pour des abrutis. Ils font donc toujours croire qu'ils sont sur une piste et qu'ils ont la situation bien en main. Il n'en est rien. Ils n'ont aucun moyen de trouver le coupable sans l'aide des personnages. Ils patrouillent fréquemment aux abords de l'immeuble et n'ont encore pas compris que le coupable pouvait être un de ceux qui y travaillent (vous pensez bien, ce sont tous des gens respectables). Ils viennent souvent boire un petit coup à la cantine, et sont eux aussi des amis de René, ce qui permet à ce dernier d'éviter facilement les pièges tendus au meurtrier.

But : Les policiers, municipaux ou non, veulent trouver le coupable afin de ne pas passer pour des cons vis-à-vis de leurs supérieurs.

Notes de Fervalaka :

*C'était quoi un TUC ? : TUC était l'acronyme de Travaux d'Utilité Collective. Inventés en 1982 et supprimés en 1987, les TUC étaient formellement des stages effectués à mi-temps pendant un maximum de six mois dans des collectivités publiques, des hôpitaux ou des établissements publics par des jeunes en recherche d'emploi et indemnisés à hauteur d'un peu moins qu'un demi-SMIC. Ne s'agissant pas de salaire, l'indemnité perçue par le titulaire d'un TUC n'entraînait aucune ouverture de droits sociaux (retraite,

indemnité chômage) à l'exception de la couverture d'assurance maladie assurée par l'Etat. Oui, c'était la baise mais quel contrat pour jeune ne l'est pas ?

Eric Puech n'a pas actuellement de site propre mais une page que je vous invite ardemment à visiter :

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