

Eh, Coco ! Logique ?

Un scénario pour In Nomine Satanis v1.0 par **G. E. Ranne**

Parution dans Plasma n°8 (décembre 1992 / janvier 1993)

Illustration par **Var Anda**

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



OÙ LES ANGES VEULENT NOYER LA ROCHELLE SOUS LES PRODUITS RADIOACTIFS, OÙ LES DÉMONS, ET EN PARTICULIER UPHIR, PRINCE DE LA POLLUTION, DOIVENT TOUT FAIRE POUR LES EN EMPÊCHER. OÙ PLUS LES JOUEURS SERONT BONS DANS LA PREMIÈRE PARTIE DU SCÉNARIO, PLUS ILS AURONT DU MAL A SE DÉPATOUILLER APRÈS. OÙ C'EST DÉCIDÉMENT LE MONDE À L'ENVERS. VA COMPRENDRE, CHARLES !



? UN PEU DE POLITIQUE DE HAUT NIVEAU

Si je vous dis que l'écologie est à la mode, vous serez, je l'espère, d'accord avec moi. Nous savons, rien qu'en regardant la télé aux infos de 20 heures, ce que les hommes politiques en pensent : ils aiment. Ils n'ont d'ailleurs jamais tant aimé que depuis qu'à peu près 14% des électeurs ont voté pour les partis concernés.

Et les plus grandes créatures politiques de la création, je veux dire Dieu et Lucifer, qu'en pensent-elles ? Eh bien Dieu, comme d'habitude, ne dit rien. Chez les Archanges, par contre, on apprécie assez. Alain, Archange des Cultures, Novalis, Archange des Fleurs, et même Jésus, Archange de Dieu, qui roupille sous un olivier virtuel quelque part dans un jardin paradisiaque, sont évidemment emballés, et il n'y a guère que Daniel, Archange de la Pierre, qui avec une mauvaise foi évidente, traite tous ces abrutis de Génération Écologie de pédés verdâtres.

Quant à Lucifer, sa réaction est mitigée. Évidemment, tout n'est pas négatif : si on avait laissé les petits humains en faire vraiment à leur guise, il n'y aurait peut-être bientôt plus eu de planète pour continuer le grand jeu. D'un autre côté, tous ces colloques, ces sommets internationaux ces décisions cruciales (relativement rares, il faut l'avouer), bref cette espèce de prise de conscience mondiale ne peut que le gonfler. Cela dit, que faire ? Si possible, rien. Le mieux, d'après l'Ange Déchu, est de fermer les yeux et de laisser passer la vague. En effet, toute catastrophe sympa - explosion de

centrale nucléaire, marée noire, etc. - ne fera, dans l'hystérie présente, que donner de l'eau au moulin des écolos et donner de la crédibilité à leur discours.

Le 15 avril 1991, après la marée noire causée par le naufrage du pétrolier Haven, Lucifer a convoqué Uphir, Prince Démon de la pollution, et lui a demandé de se calmer un peu, pendant, disons, 10 ans. « Le tout est de ne pas mettre de pétrole sur le feu. », explique Lucifer, content de sa blague. « Les modes, ça va ça vient, et on te retrouvera bientôt du travail, mon vieux... »

Uphir a bien sûr fait la gueule, mais dix ans, dans une existence de Prince Démon, ce n'est qu'un centième de seconde par rapport à l'éternité... Et n'étant pas stupide, il a bien compris qu'en effet, il n'avait pas intérêt à ce que la vague écologique dure trop. Il a donc décidé de bien veiller à ce que les décisions de Lucifer soient correctement appliquées.

Tout allait donc bien dans le meilleur des mondes.

? UN PEU DE POLITIQUE, D'UN NIVEAU DÉJÀ NETTEMENT MOINS ÉLEVÉ

Dans le paragraphe précédent, nous avons fait allusion à Alain, Archange des Cultures. Alain est Archange depuis longtemps (1490 Av JC exactement), mais son caractère quelque peu végétatif - ha ha - l'avait fait oublier de tous jusqu'à notre époque, où Dieu l'a secoué pour qu'il se réveille et profite de la vague écolo pour faire un petit peu de Bien. Le problème, c'est qu'Alain se moque de l'Europe en général et de la France en particulier, et s'occupe uniquement du tiers-monde où le problème est d'après lui nettement plus aigu. Après tout, dans les pays « développés », la prise de conscience a commencé sans lui, elle n'a qu'à continuer.

Ce n'est pas l'avis d'un des Anges d'Alain, incarné dans un des membres les plus actifs des « Verts ». Lui pense au contraire qu'il faut agir vite et fort, et que les humains, même et surtout les « démocrates », sont des incapables dangereux. Antoine Werther, car tel est le nom de l'Ange, a donc fait rapport sur rapport à son Archange pour que celui-ci se décide à faire quelque chose en France. Mais rien n'a eu raison de l'inertie d'Alain sur le sujet.

Antoine crise. Les élections législatives s'approchent, et même si les deux partis écologistes font plutôt un bon score dans les sondages, ce n'est pas encore ça qui va leur permettre d'obtenir la majorité au parlement et de faire appliquer les réformes indispensables. Il faudrait un miracle, il faudrait un choc, il faudrait quelque chose qui permette aux Verts de faire un raz de marée aux élections, et qui oblige si possible Alain à porter ses regards vers l'Europe.

? IL N'Y A RIEN DE MIEUX QU'EMMANUEL POUR UNE BONNE PETITE MAGOUILLE

C'est le 28 octobre 1992 que doit se dérouler à La Rochelle un concile réunissant industriels et membres des deux partis écologistes. Des conférences sur l'écologie littorale et les problèmes actuels de pollution seront ouvertes au public, mais de nombreuses négociations concernant le retraitement des déchets radioactifs et chimiques, plus essentielles encore, se dérouleront dans un demi-secret dans des salles de conférences ultramodernes

louées par Rhône-Poulouque pour l'occasion.

Antoine Werther, ainsi que son parti, est bien entendu partie prenante à ces négociations. C'est là qu'il a décidé de frapper son grand coup. Pour le montrer, il a fait appel à l'intelligence aiguë et au sens de la magouille innée du nouveau venu dans le Panthéon Angélique: Emmanuel, l'Archange des Arrivistes. Ce dernier, spécialisé dans tout ce qui est coup bas médiatique, pour le grand bien du Bien, évidemment, l'a aidé rien que parce que l'idée le faisait rigoler. Il a cependant expliqué lentement à Antoine, qui n'est pas très malin, que leur projet devrait rester secret, et ne pas arriver aux oreilles d'Alain et de Dominique, sinon de graves ennuis risquaient de leur tomber sur le nez.

En effet, leur projet n'est rien moins que de causer une catastrophe écologique à La Rochelle en plein milieu des négociations. Si La Rochelle a été choisie comme lieu pour le concile, ce n'est pas par hasard : les problèmes écologiques y sont nombreux. Émissions radioactives, déchets non retraités, engrais et désherbant les sources souterraines impropres à la consommation, sans compter l'étalement des déchets ménagers un peu partout dans la campagne... tous les aspects « à risque » sont réunis et tout le mécanisme ne demande qu'un petit coup de pouce. Le tout serait bien entendu très médiatique, affolerait les Français - « Dis donc Ginette, si ça peut arriver à La Rochelle, y a pas de raison k'ça se passe pas chez nous ! Aux prochaines élections, j'vais voter pour les écolos ! » - et, espère Antoine, déclencherait une réaction en chaîne salutaire.

Un petit mal pour un grand bien.

NOTA BENE IMPORTANT !

La Rochelle, que nous avons prise comme exemple, peut être aisément remplacée par n'importe quelle ville de province que vous connaissez mieux.

? INTRODUCTION

Un jour d'octobre (J), 8 heures du matin.

Les Démons sont chez eux, tranquillement occupés à boire une bière, regarder la télé ou je ne sais quelle activité hautement démoniaque, quand deux choses arrivent en même temps.

Une lettre apparaît (je dis bien apparaît) sous leur porte d'entrée et le téléphone sonne.

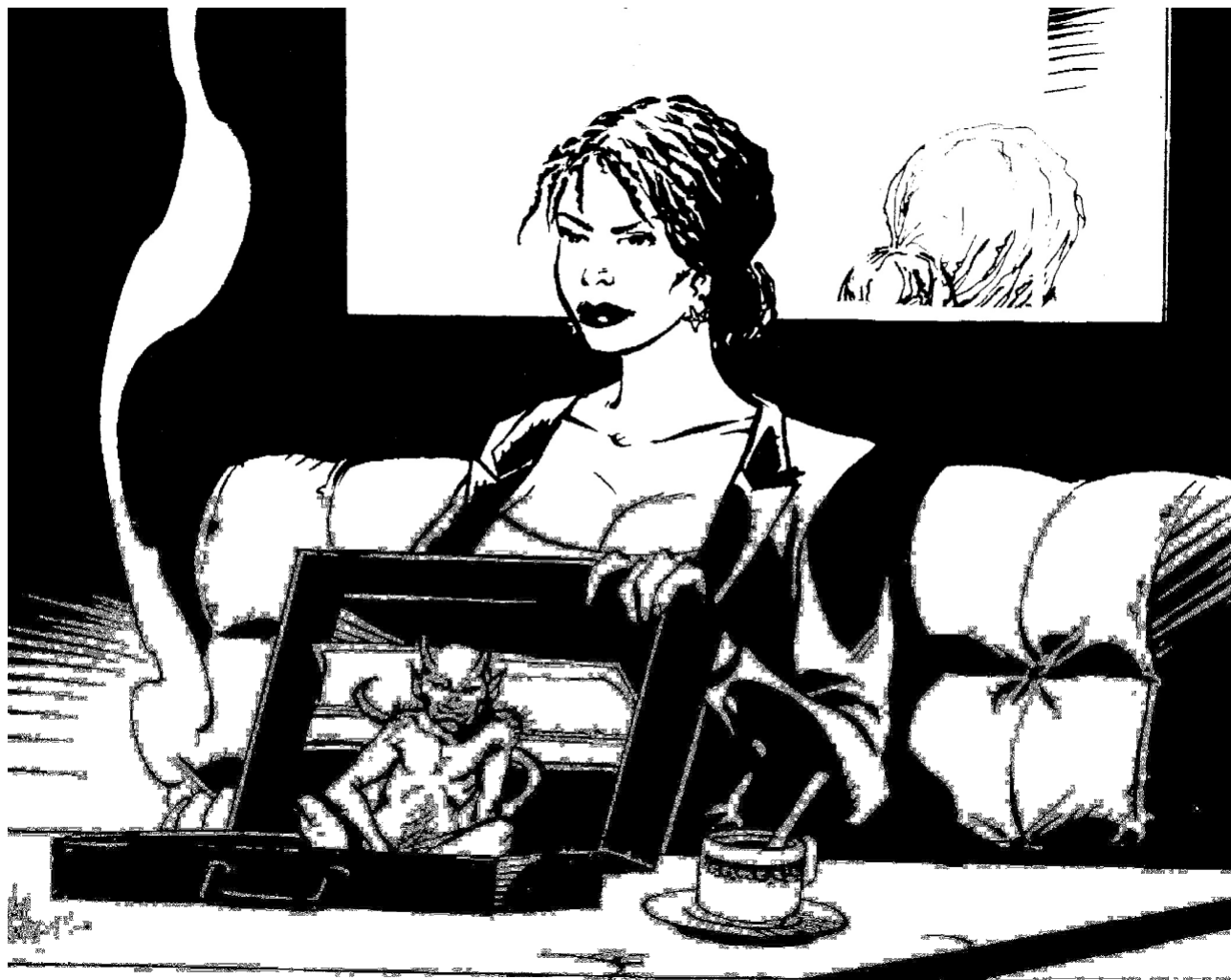
Au téléphone, une voix masculine stricte et autoritaire s'assure qu'elle parle bien au corps humain du Démon, puis continue la conversation en langage démoniaque. La voix, sans se présenter, donne rendez-vous aux Démons à 10 heures (comptez quelques heures de plus si les Démons arrivent d'une autre ville), dans un café connu de La Rochelle.

La lettre est cachetée de cire rouge avec une griffe sur le cachet. Elle les invite le lendemain à midi à La Rochelle, pour assister à une conférence dans une petite maison discrète de la ville. La lettre finit sans formules de politesses, juste par : « Vous y êtes attendus ».

Vu les différents horaires, la première chose à faire est d'aller au rendez-vous du matin...

Arrivés à la terrasse de ce café, les Démons sont aussitôt pris en charge par une délicieuse demoiselle, d'origine arabe, au sourire enjôleur, aux lèvres pulpeuses et tenant une petite mallette à la main. Celle-ci, avec un clin d'oeil à peine discret les amène à une table un peu retirée, dans une alcôve qui peut se fermer par un rideau en velours rouge. Rideau qu'elle ferme d'ailleurs aussitôt que tous les Démons de l'équipe seront arrivés.

Taos, car tel est le nom de la donzelle, se présente aussitôt et montre une aura démoniaque de Grade 2. Elle demande aux joueurs de faire de même, et une fois rassurée sur leur identité, pose la mallette sur la table et l'ouvre.



A l'intérieur se trouve un petit Démon rougeoyant haut d'à peu près 20 centimètres, avec toute la panoplie : cornes, écailles, dents et même le petit ricanement maléfique grinçant qui fait tout le charme de la chose. Taos le sortira précautionneusement de la mallette, avec un respect infini. Le petit Démon s'assiera ensuite en tailleur.

« Mon nom est Uphir » dira-t-il. « Prince de la pollution. » Il attendra ensuite les réactions des joueurs, et aborera une souris d'autant plus grand qu'ils auront l'air impressionnés. « Bouh ! » ajoutera-t-il alors, déployant une aura maléfique de taille extrêmement impressionnante (49 PP très exactement). « Et vous, vous êtes à mes ordres. » Il éclatera ensuite de rire comme s'il venait faire la plaisanterie de l'année, et Taos fera comme lui, un peu de l'air de la secrétaire qui trouve toutes les blagues de son patron totalement désopilantes.

« Vous savez qu'il y a en ce moment une réunion éco-industriels dans un bâtiment loué par Rhône-Poulonque. Non ? Vous devriez vous renseigner sur l'actualité, mes agneaux. Un bon Démon est toujours à l'affût de ces choses-là. Bon, les écologues, moi, ça me donne des boutons. Alors, vous allez me faire le plaisir d'aller gâcher la fête. Et fissa. Mon assistante - en désignant Taos - vous donnera tous les détails nécessaires et veillera à ce que le schmilblick soit bien fait. Rendez-vous ici, demain matin à 10 heures précises. Six heures donc avant l'explosion, nous sommes d'accord... pour me faire votre rapport. Si tout n'est pas fait, et bien fait... » Il se met à rigoler, les yeux rougeoyants. « Vous irez au coin ! ».

Taos repose le petit Démon dans la mallette, la referme, et en demandant aux Démons de l'attendre va déposer à nouveau le tout par une porte dérobée. Elle retourne ensuite s'asseoir, ondulante des hanches, et avec son même sourire délicieux aux lèvres.

? LE PLAN

Taos expose ensuite, très aimablement, les détails du plan. Rhône-Poulonque, grand consortium lié aux produits chimiques et à la médecine, est en train d'essayer de changer son image. L'histoire de *Le Rat Machine* et de tous ces phosphates polluants a atteint le marché des lessives, et même si l'entreprise reste largement bénéficiaire, les cadres n'aimeraient pas que ce genre de « manipulation médiatique » se renouvelle. Et puis, de toute manière, l'écologie est à la mode... Discuter avec les Verts, avec Antoine Werther et prendre des mesures pro environnement leur coûtera peut-être cher au début, mais le bonus fait à l'image et aux produits permettra sans aucun doute de gagner de l'argent à long terme sur les ventes. Eh puis, qui sait ? La volonté écologique des dirigeants est peut-être sincère. Après tout, les Anges s'introduisent partout. Peut-être y en a-t-il aussi chez Rhône-Poulonque...

Le plus grand problème de l'entreprise est celui des déchets. La société est fréquemment attaquée pour ses émissions radioactives dues au traitement des « terres rares » et, nous en parlions, pour ses stocks de déchets sur plusieurs hectares de ciel ouvert. C'est d'ailleurs à ce sujet que les cadres de l'entreprise vont sans doute conclure un accord avec Antoine Werther.

Rhône-Poulonque a cependant, ces dernières semaines, un problème aigu et précis. Des milliers de litres de dérivés phosphoreux sont en ce moment stockés quelque part à La Rochelle, dans des cuves. Ce gaz (Dioxure phosphorique) est hautement dangereux, et s'il s'évaporait dans l'atmosphère, il causerait des dizaines de milliers de morts, sinon plus selon le bon vouloir des vents. Eh oui, c'est une catastrophe du même genre, mais non liée au même gaz, qui a été causée par Uphir lui-même à Bhopal, en Inde, et qui lui a permis de passer Prince-Démon. Taos le rappellera d'ailleurs brièvement aux joueurs, libres à eux de penser que décidément, Uphir n'a pas beaucoup d'imagination.

Rhône-Poulonque garde la toxicité réelle de ce gaz secrète. Uphir a cependant entendu parler de la vérité par ses espions persos. Il a donc eu l'idée, toujours d'après Taos, de faire sauter ces cuves pour que le gaz s'évapore dans l'atmosphère, et pour que le coup soit bien médiatique, que le tout se passe le lendemain, le jour du sommet industriels-écologistes.

Pour cela il faut tout simplement mettre une bombe à retardement près des cuves, et la régler pour le lendemain à 16 heures de l'après-midi. Taos a la bombe (c'est un tout petit rectangle de C4 relié à un détonateur), et les joueurs n'ont plus qu'à découvrir où se trouvent exactement les cuves - Rhône-Poulonque, c'est grand et il ne s'agit pas de faire sauter le mauvais bidon - à s'y introduire et à poser la bombe assez discrètement pour, bien sûr, qu'elle ne soit pas découverte avant l'heure fatale.

? LE HANGAR

Il y a plusieurs solutions pour trouver la localisation des cuves, et nous ne pouvons pas toutes les détailler ici. Il faut bien sûr être discret : s'introduire dans l'entreprise de jour en se mêlant aux employés, ou de nuit par infraction, torturer ou lire l'esprit d'un des employés - attention, il faut tomber sur un qui soit au courant : ça ne marchera ni avec le standardiste ni avec le comptable - ou fouiller les bureaux des cadres pour trouver un plan détaillé des usines.

Que les joueurs se démerdent. Prenez comme modèle n'importe quelle grande entreprise moderne, ajoutez-y des vigiles et une sécurité un peu plus contraignante que d'habitude, et hop, le tour est joué. Les Démons - c'est important - ne doivent pas rencontrer de grosses difficultés, à moins qu'ils ne soient vraiment mongoliens... La raison en sera expliquée plus tard.

Une fois repéré l'endroit, il faut agir. La discrétion est bien entendu capitale : si un incident quelconque a lieu, tout l'endroit sera fouillé et la bombe découverte. Les cuves, de 10 mètres de rayon, sont traitées dans une immense usine.

De jour, l'usine est entourée de grillages de deux mètres de haut, et bourrée de techniciens et d'ouvriers. Y entrer nécessite une carte avec photo d'identité, prouvant que le porteur est salarié de Rhône-Poulonque. Cinq à six vigiles gardent l'entrée. Il sera donc difficile - mais pas impossible si les Démons se débrouillent vraiment très bien - de poser la bombe de jour, sous le regard curieux de 300 employés s'affairant autour des cuves et de leurs conseillers. Faites-leur alors utiliser un max leur diplomatie, leurs déguisements et leur discrétion.

De nuit, l'usine déserte et noire est toujours entourée par des grillages hauts de deux mètres, et l'entrée de ces grillages est gardée par deux vigiles dans une cabine en verre fermée à clef, avec un téléphone permettant d'appeler la police à la moindre alerte.

Une dizaine d'autres vigiles font des rondes entre le grillage et le bâtiment lui-même. La porte de ce bâtiment, en métal et avec une serrure inexpugnable (du moins à tout procédé humain, voyez au feeling selon ce que vos joueurs font) est d'ailleurs close.

Par contre, une fois ce dernier obstacle passé, plus de problème : l'intérieur est désert, et nul ne les empêchera de trouver l'endroit idéal pour poser la délicate petite chose.

? L'ANGE

A un moment critique choisi par vous, ô Maître de Jeu, un Ange attaquera. Cela paraît artificiel : cela l'est, et vous verrez pourquoi dans le chapitre *La Vérité*. Vous trouverez ses caractéristiques en annexe. Gérard, car c'est son nom, attaquera sans crier gare, mais curieusement, discrètement et sans donner l'alarme. Il est solide mais pas extrêmement dangereux, et aura l'obligance de se faire tuer par les joueurs avec beaucoup de conviction.

Choisissez le moment idéal et crédible : les Démons croiront sans doute qu'il s'agit d'un super-vigile employé par Rhône-Poulonque pour surveiller les installations.

? LES INCIDENTS

Les Démons, motivés, on le suppose, par le désir de faire le mal ainsi que par la menace contenue dans la voix d'Uphir, vont faire le max pour réussir toute l'histoire proprement.

Il n'y a d'ailleurs pas de véritable difficulté - à part l'Ange posté sur leur chemin, nous devrions même dire « sacrifié » pour leur faire croire qu'ils sont sur la bonne voie - toutes les difficultés sont aisément surmontables.

Quelques petits « trucs » psychologiques ou réels, doivent cependant être parsemés par le Maître de Jeu au fur et à mesure

de ce morceau de partie. Ces petits « trucs » serviront non pas à mettre la puce à l'oreille des joueurs, car il ne faut pas qu'ils l'aient, la puce à l'oreille, mais à rendre le coup de théâtre plus véridique et à créer une ambiance parfois un peu bizarre.

? Taos se montrera attentionnée et charmante, refusant cependant de « coucher ». Cela a l'air con, mais je suis prêt à parier deux paquets de cacahuètes qu'il y a bien un Démon dans l'équipe qui essaiera de l'emballer. On n'y peut rien, les joueurs, dès qu'ils incarnent des Démons, pensent tous qu'ils incarnent John Holmes. Enfin, passons. Quoi qu'ils fassent, Taos refusera donc, toujours très aimablement, d'avoir une relation physique, quelle qu'elle soit, avec l'un d'entre eux.

Elle les aidera par contre du mieux de ses pouvoirs, qui ne sont pas négligeables.

? Taos ira régulièrement téléphoner et s'arrangera pour que les joueurs n'assistent pas à la conversation. Interrogée, elle dira qu'elle va faire son rapport à Uphir.

? Si les joueurs font allusion à la lettre qu'ils ont reçue le matin, les convoquant aussi à La Rochelle, Taos aura l'air un peu surprise, puis dira qu'elle a sûrement reçu la même chez elle, à Paris. Elle essaiera ensuite de couper court à toute spéculation. « Après tout, on verra bien ce que c'est quand on y sera. » Peut-être a-t-elle même un très léger sourire en disant cela...

? Enfin, le truc le plus important, et le plus difficile, à faire ressentir : le fait que tout cela soit facile. Toutes les étapes, à part l'incident de l'Ange, vont être franchies sans aucune difficulté réelle, du moins par rapport à un scénario normal d'In Nomine Satanis où un squad de soldats de Dieu les attend normalement à chaque coin de rue.

C'est sans doute plus les joueurs que les personnages qui vont ressentir, l'étrangeté de la chose. Est-ce qu'ils réussissent tout ce qu'ils font parce qu'ils sont très bons ? Est-ce que le maître de jeu est trop cool ? Est-ce que le scénario est nul ? Ou y a-t-il autre chose...

? UN PETIT CAFÉ, C'EST TOUJOURS BON POUR LA SANTÉ

24 heures plus tard, tout est réglé. Si ce n'est pas le cas, c'est que vos Démons sont tellement mauvais que de toute manière, ce n'est pas la peine de continuer ce scénar.

Tout est donc réglé, et vos joueurs se dirigent vers le café, en compagnie de Taos. Cette dernière paraît légèrement nerveuse. Elle regarde de temps en temps derrière elle, sursaute à tout bruit un peu violent. « Je ne voudrais pas que nous nous fassions piéger si près du but... »

Le café, qui est supposé être à la mode, est à moitié désert. Sur une table en terrasse, une jolie blonde discute avec un homme plus âgé qu'elle, bien habillé. Peut-être une call-girl avec un vieux beau... Pas de serveur en vue.

Taos fait asseoir les joueurs à leur place habituelle, dans l'alcôve. Puis elle ferme le rideau, comme la dernière fois. Elle sort, et les joueurs entendent alors le bruit d'un rideau de fer qu'on descend.

Peut-être auront-ils alors envie de soulever le rideau pour voir ce qui se passe. La blonde et le vieux beau sont rentrés à l'intérieur, et le rideau de fer empêche les passants de voir ce qui se passe à l'intérieur. Taos est en train de discuter avec le vieux beau. Elle montre les joueurs du doigt. Le vieux beau, suivi des autres, écarte alors le rideau de l'alcôve.

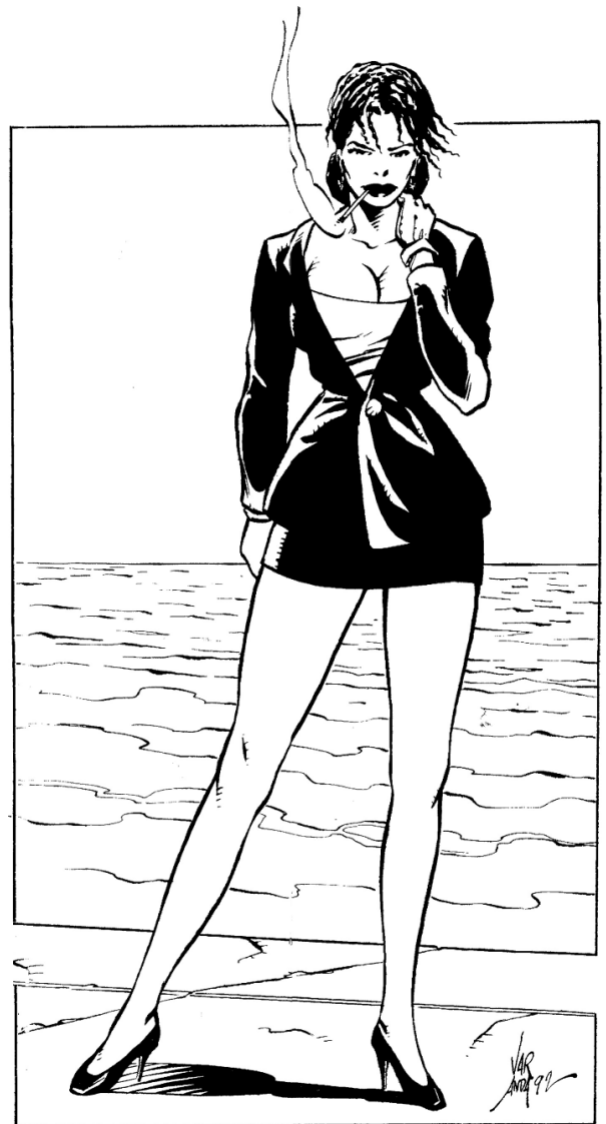
Si les joueurs n'ont pas encore réagi, il lève la main vers eux et leur touche le bras, un par un. Puis, comme s'il avait confirmé quelque chose, il se lève et, d'un geste élégant de la main, les arrose d'eau bénite. Taos et la blonde - tous des Anges - se jettent alors sur eux.

Les caractéristiques des trois Anges sont bien entendu en annexe. Selon la force de vos joueurs, repérez s'ils ont ou non une chance de s'en sortir. L'opposition est très forte, et pour apprendre à vivre à vos joueurs, vous pouvez toujours en tuer un ou deux si vous le sentez. Si vous voyez que décemment, ils ne survivront pas, faites alors intervenir... la police !

Eh oui, la police. En plein milieu du combat, alors que les Démons sont franchement mal en point, on se met à cogner très fort

contre le rideau de fer. Bom Bom Bom ! « Police ! Ouvrez ! Qu'est-ce qui se passe ici ? ». Les Anges se figeront un instant, sans réaction. Normalement, le milieu du bien étant très introduit dans la police, les Anges prennent toujours garde au moment d'un règlement de compte de prévenir les flics du coin de ne pas intervenir. Ce que, cette fois-ci, ils ont tout simplement omis de faire. Or une amie du patron du café, voyant les rideaux fermés en pleine journée, s'est inquiétée et a appelé la police il y a de cela un quart d'heure. Celle-ci arrive bien entendu au mauvais moment.

Le vieux beau (qui est commissaire dans la vie) fera signe à ses Anges de tout arrêter et se précipitera vers le rideau. Il y a alors largement assez de temps pour que les Démons fassent quelque chose, ce qu'ils veulent, se sauver par exemple. Mais ils n'auront que cette occasion-là, alors qu'ils la saisissent.



? LA VÉRITÉ

Vous, ô intelligent Maître de Jeu, avez déjà sûrement compris la vérité. La pose de la bombe et la catastrophe qui devrait normalement s'en suivre font partie du fameux plan concocté par Antoine Werther, l'Ange au service d'Alain et par l'Archange Emmanuel lui-même.

Je vous rappelle qu'une des composantes essentielles du plan était qu'il reste secret vis-à-vis des autorités angéliques. Il fallait donc à Emmanuel et à Antoine Werther des têtes de Turc, si possibles démoniaques pour endosser le crime.

Grâce à ses nombreux espions - Emmanuel est quand même le spécialiste des taupes - les deux conjurés ont réussi à obtenir les adresses et numéros de téléphones de Démons relativement jeunes et naïfs : vos joueurs. C'est l'Archange Emmanuel lui-même, grâce

à son pouvoir d'Apparence démoniaque, qui a incarné Uphir. Taos, qui est un Ange au service d'Emmanuel a aussi ce pouvoir (voir annexe). Ils ont donc, par cette comédie réussie, poussé les joueurs à faire le sale boulot. Puis Taos a téléphoné à un Ange au Service de Dominique, Philippe Marielle (le vieux beau), en lui disant qu'elle avait déniché des Démons, et qu'elle avait réussi à leur tendre un piège. Philippe Marielle est venu avec ses confrères, et voilà.

Il sera ensuite facile à Taos, une fois l'explosion et la catastrophe survenues plus tard dans l'après-midi, de tout mettre sur le dos de ces affreux Démons (« Je me doutais bien qu'ils préparaient quelque chose !)... qui une fois dégomés, ne risquent pas de venir expliquer les détails de l'histoire.

Et s'ils ont pris un délai si court, c'est pour ne pas donner aux joueurs le temps de réfléchir...

? LA CONFÉRENCE

Les joueurs n'ont pas de contact attiré – s'ils en ont un rendez-vous injoignable pendant un petit bout de temps. Le pas suivant est donc d'aller à cette fameuse conférence à laquelle ils ont été convoqués par lettre cachetée, qui est sans doute une convocation officielle, et de voir s'ils n'arrivent pas à prendre contact avec un Démon de grade supérieur qui leur donne des instructions.

Le lieu de la soi-disant conférence est une petite maison bien silencieuse. La porte est ouverte. Dans un salon vieillot - fauteuils en velours vert, napperons en dentelle sur la télé, etc. - une vieille dame est en train de se balancer sur un rocking-chair. À côté d'elle, une pile de tracts. Toute souriante, la vieille dame se lèvera en voyant les joueurs. Elle montrera une aura démoniaque Grade 2 – Les joueurs, qui se sont déjà fait prendre une fois, vont peut-être se montrer méfiants. Pourtant, c'en est une vraie cette fois-ci ! – et demandera aimablement que les joueurs montrent la même.

« Vous venez pour la conférence? » dira-t-elle ensuite. « La voici ! » et elle leur donnera à chacun un tract, dont voici la teneur.

Circulaire n° 66-6-11 B.

« Par décision prise en Bas-Lieu, les membres de l'organisation sont invités à n'entreprendre jusqu'à nouvel ordre aucune action mettant en péril l'équilibre écologique du pays.

Tout agissement dans ce sens, humain ou surnaturel, dont serait témoin un des membres de l'organisation devra être contré et faire aussitôt l'objet d'un rapport au numéro vert suivant : 05-11-16-66.

Merci de votre compréhension.

Tout contrevenant sera sévèrement réprimé.

Décision applicable immédiatement. »

« Vous feriez mieux de noter le numéro de téléphone. », dit calmement la vieille dame. « Le message va s'autodétruire dans quelques secondes... enfin, vous connaissez la chanson. »

Et en effet, 1 minute plus tard, la feuille s'autodétruit dans les doigts des joueurs, rongée par un acide très corrosif.

? QUE FAIRE ?

Les joueurs sont maintenant sûrs qu'ils ont été victimes d'une manipulation, et doivent être assez haineux. Deux possibilités s'offrent à eux :

- Faire les morts.
- Faire un rapport.

S'ils font les morts, c'est-à-dire « Ni vu ni connu. Nous on n'a rien fait. Un désastre écologique? Quel désastre écologique? Nous, on n'est pas au courant, d'ailleurs on n'a pas bougé de chez nous ces derniers temps. » le désastre aura lieu. Voir *Conclusion*.

Les Anges sont bien sûr toujours à leur poursuite : rentrer chez eux ou à leur travail veut dire être interceptés par un commando d'Ange de Laurent. Quelques semaines après la catastrophe, ils seront en plus poursuivis par des Démons ! En effet Uphir furibard, soutenu par Andromalius et sa clique aura fait sa petite enquête et finira par avoir le portrait-robot des joueurs. À partir de là, mieux vaut pour eux courir très vite... et devenir renégats.

S'ils font un rapport... ils auront raison. La vieille dame interrogée sur le sujet répondra qu'elle ne veut rien savoir et que

puisqu'il y a un numéro vert, ils feraient mieux de s'en servir.

Attention à d'où les joueurs téléphonent... de la même manière qu'au-dessus, leurs maisons et leur éventuel boulot sont maintenant « grillés ». S'ils font l'erreur d'y revenir, ils seront accueillis par un commando d'Ange de Laurent.

Le numéro vert donne sur une voix très aiguë, très « standardiste désagréable en train de se refaire les ongles ».

Entendant l'histoire des joueurs, elle ne fera aucun commentaire particulier, mais leur demandera de rester en ligne. Après vingt minutes de *Fallen Angel* de Blue Öyster Cult, interrompu parfois par la voix criarde la standardiste « ne quittez pas, merci ! »... une voix masculine prendra le relais. C'est Uphir, le Prince-Démon de la Pollution. Le vrai.

Il écouterait l'histoire des joueurs avec, avouons-le, un ton légèrement agacé. Il confirmera d'un ton très sec, si les joueurs ne s'en doutent pas encore, que ce n'était pas lui le petit Démon dans la mallette, et que, d'ailleurs, ce n'est pas du tout son genre d'avoir ce genre de look (un coup d'œil sur sa fiche, après le scénario, bien sûr, confirmera qu'Uphir, quand il apparaît, est plutôt du genre jeune cadre dynamique propre sur lui).

Si les joueurs demandent qui a pu incarner un Prince-Démon jusqu'à avoir une aura de la même puissance, il ne fera qu'éluder le sujet, extrêmement énervé. Il n'a aucune envie que la rumeur qu'il existe un Archange capable d'imiter l'aura d'un Prince-Démon (que ce soit Mathias ou Emmanuel) commence à démoraliser les troupes.

Toute cette histoire l'embête, l'embête même beaucoup. Il avait justement donné des ordres pour que ce genre de bêtises soit évité – la circulaire – et que les joueurs ne l'aient pas reçu à temps n'est qu'une excuse sans fondement. D'ailleurs, il est évident qu'ils ont fait preuve dans toute cette histoire d'une coupable légèreté. Et tous ces problèmes d'écologie sont un sujet tellement sensible ces derniers temps...

Bref, deux solutions. Ou il livre les joueurs à Andromalius en les accusant d'avoir collaboré sciemment avec des Anges – car personne de sensé ne peut déceimment croire qu'ils n'ont rien compris à l'histoire – ou les joueurs s'arrangent pour que cette putain de catastrophe n'arrive pas. Et extrêmement discrètement, c'est-à-dire sans prévenir les mecs de la police ou de Rhône-Poulouque, car même une simple alerte à la bombe, si elle était médiatisée, causerait une peur rétrospective favorable au parti écologues.

Voilà. Et que ça saute. Il ne leur reste que, allez... trois heures...

? BACK AND BACK AGAIN !

On ne va pas vous décrire à nouveau les lieux, c'est fait. Seulement, enlever ou désamorcer la bombe ne va pas être aussi facile que la poser l'a été.

En effet, l'Archange Emmanuel, prévenu par Taos (si elle a survécu) ou par un témoin bien intentionné que tout ou une partie de l'équipe de Démons s'était échappée, a tout fait pour protéger sa bombe. Le seul problème c'est que pour les mêmes raisons que Taos avait exposées aux Démons, les serveurs d'Emmanuel se doivent d'être discrets : une seule alerte et la police ou les hommes de Rhône-Poulouque fouillent tout le secteur au peigne fin pour trouver la bombe !

Emmanuel a donc remplacé discrètement tous les vigiles par des soldats de Dieu, qui ont la description succincte des Démons donnée par Taos. Quant à Taos elle-même, elle est sur place, sous le couvert d'une envoyée administrative et surveille le secteur. L'usine elle-même est remplie des mêmes salariés que la dernière fois, et eux ne se doutent de rien. (Si Taos n'a pas survécu, remplacez-la par un autre Ange au service d'Emmanuel avec les mêmes caractéristiques. Il reconnaîtra cependant les joueurs moins facilement). Cela va donc être une sorte de partie de cache-cache mortelle, où les deux parties se devront d'être extrêmement discrètes, entre les cuves, les grillages, les bureaux et les ravissantes standardistes.

? CONCLUSION

Très simple : si la bombe est désamorcée avant 16 heures, tout va bien. En rappelant le numéro Vert, les joueurs auront même les félicitations d'Uphir, extrêmement soulagé (Victoire Totale).

Si elle ne l'est pas, les cuves en plein traitement exploseront et un nuage de gaz mortel commencera à se répandre sur toute la ville. Les premières victimes seront bien sûr les employés de Rhône-Poulonque, et le vent se mettant de la partie, on comptera plus de neuf mille morts avant que le gaz ne se disperse...

Ce sera une catastrophe nationale, les joueurs seront livrés à Andromalius et renvoyés en enfer pour 2D6X1000 ans (ou passeront renégats).

Et les deux partis écologistes feront plus de 40% des voix aux élections ! Vous voyez que tout n'est pas noir !

Philippe MARIELLE

Ange au service de Dominique de grade 2
Commissaire de police

FO2 VO5 AG4 PR3 PE3 AP3 PP26

Talents : Droit +2, Discussion +2, Mauvaise foi (!) +0, Œnologue distingué + 1.

Pouvoirs : Eau bénite +1 (124), Peur +1 (134), Absorption de colère +1 (145), Non-détection (222), Rebond (balles) +2 (255), Caméléon +0 (262), Détection du mal +1 (311), Psychométrie +1 (312), Détection du mensonge +1 (316), Lire les sentiments +1 (324), Jugement (Spé.), Interdit: Arme à Distance(655).

TAOS

Ange au service d'Emmanuel de grade 2
Étudiante à Paris 1 Tolbiac

FO3 VO5 AG3 PR3 PE3 AP3 PP 27

Talents : Organiser des manifs étudiantes +1, Griller la queue au resto U +0, Esquive +1, Séduction +1, Baratin +1.

Pouvoirs : Attaque multiple + 1 (113), Esquive acrobatique +1 (115), Peur +1 (164), Immunité au feu (213), Volonté supranormale +1 (221), Non-détection (222), Invisibilité (261), Polymorphe +1 (266), Lire les pensées +1 (323), Griffes (Puissance +2, Précision +1) +1 (Démoniaque 113), Acide +0 (Démoniaque 126), Apparence démoniaque +2(Spé.), Acte sexuel (651).

Gérard BIQUETTE

Ange au service de Laurent
L'ange sacrifié pour la bonne marche du scénario, Dieu le lui rendra.

FO5 VO2 AG4 PR3 PE3 AP2 PP 26

Talents : Arme de contact +2, Esquive +1, Corps à corps +1.

Pouvoirs : Coup de poing +1 (112), Lumière +0 (122), Coma +0 (136), Fertilité +0 (152), Armure +0 (211), Champ magnétique +0 (254), Arme de contact bénite (épée à 2 mains, Puissance +3) (411), Juste Lame de Laurent (ne fonctionne plus) (Spé.), Cicatrice (-1 en AP) (613), Couleur de la peau (Or) (622).

Véronique ROUSSEAU (LA BLONDE)

Ange au Service de Laurent de grade 1
Call Girl

FO4 VO3 AG4 PR3 PE3 AP4 PP 1 7

Talents : Esquive +2, Séduction +2, Arme de contact +2.

Pouvoirs : Éclair +0 (121), Charme + 1 (131), Armure +1 (211), Immunité au feu (213), Caméléon +0(262), Polymorphie +1 (266), Apparence (354), Arme de contact bénite (épée, Puissance +3) (411), Politicien (563), Présentateur TV (566), Luxure (663).

SOLDATS DE DIEU (20)

FO2 VO2 AG2 PE2 PR2 AP2 PP 4

Talents : Arme lourde +2, Arme d'épaule +2, Corps à corps +1.
Pouvoirs : Armure +0 (211), Caméléon +0 (262).

NOTA BENE : Pour tous renseignements complémentaires sur Alain, Archange des Cultures, et Emmanuel, Archange des Arrivistes (qui remplace maintenant l'ex-Archange Mathias), reportez-vous au [Scriptarium Veritas](#), en vente depuis le 15 octobre dans toutes les bonnes charcuteries.