

# MON BEAU NAVIRE, Ô MA MEMOIRE

ou

Avec le temps, tout fout le camp !

Ce scénario pour In Nomine Satanis et Magna Veritas est prévu pour une équipe d'Anges et/ou de Démons renégats. Il peut aussi être joué par des Vikings désargentés ou des sorciers. Nous vous conseillons de le faire jouer à des férus de science-fiction, car sinon, à la deuxième vague du C.S.T., ils risquent de se sentir un tantinet largués. Au fait c'est quoi le C.S.T. ?

N'ayez crainte, toutes les explications suivent...

## Après les MST, le CST !

---

Le C.S.T., c'est le Continuum Spatio Temporel. C'est-à-dire, en clair pour les mongoliens, l'espace-temps. Vous saviez déjà que l'espace-temps était élastique, mais on peut maintenant ajouter qu'il ressemble à une sorte de grosse flaque d'eau (c'est poétique, non ?) qui fait des vagues. En temps normal, la flaque est calme, sauf quand divers grouillots s'amuse à remonter le temps...

Vous avez vu ce que cela pouvait donner grâce aux quatre merveilleux scénarios de l'extension Il était une fois pour INS/MV, qui traite justement des voyages dans le temps et qui est bien évidemment en vente partout. (Partout ? Oui. Partout.). Rassurez-vous, nous n'allons pas recommencer : les joueurs ne remonteront pas le temps...

Ce scénario traite de « l'autre côté », c'est-à-dire de ce qui se passe dans le présent pendant que d'autres changent le passé. Qui change le passé change le futur, c'est même ce qui fait l'intérêt de cette fameuse extension susmentionnée, mais comment le ressent-on dans le présent ? Quand la réalité change, qui se souvient de la réalité précédente ? Ceux qui sont responsables du changement ? Quelques autres ? Imaginez donc que vous êtes les seuls à vous souvenir « d'avant »...

## Et encore une histoire d'héritage à la con...

---

À la mort de Roger Aménérac, la société Aménérac S.A., entreprise florissante de composants électroniques, passa aux mains du fils cadet de la famille, Louis Aménérac. Pour le fils aîné, Pierre, c'était la dernière goutte qui fit déborder toute la haine accumulée durant tant d'années envers son frère... Louis avait tout eu : la préférence de son père, la constante affection de sa mère, de la chance durant ses études, la femme que Pierre voulait épouser... et maintenant la société. Pour tout arranger, leurs deux soeurs, Julie et Lucie, avaient toujours eu une préférence pour Louis. Bref, la haine. Pierre se vit attribuer la place de responsable des liens import-export, dans laquelle il était payé à ne rien faire et mena une vie, comme on dit, plutôt dissolue. Il s'essaya à la sorcellerie de bazar, égorga quelques lapins, creva les yeux de quelques chèvres et finit par tomber sur du solide. En l'occurrence, Laura Morès, Démon aux ordres de Kronos. Laura devint sa maîtresse et l'aida à dépenser son salaire. Un beau jour estival, emmenée en vacances dans la propriété de famille des Aménérac à St Raphaël sur la Côte d'Azur, Laura découvrit quelque chose de très intéressant.

Il se trouve que dans une chambre de la propriété, se trouvaient les restes d'un spectacle que Kronos lui-même, Prince Démon de l'Éternité, avait dessiné le 6 juin 1925, durant une des toutes premières missions de voyages temporels. Ce spectacle est normalement inutilisable, mais Laura, qui est d'une intelligence super-extra-surhumaine (bref, Volonté 6) et qui a passé quelques années à étudier les voyages dans le temps, pense qu'elle va pouvoir se servir de l'énergie résiduelle laissée par Kronos et « rouvrir » le spectacle. Pour cela, il faut une conjonction satisfaisante

du C.S.T. (Ahhh, ce sacré C.S.T.) qui se produira le 6 juin, à 6 heures du matin... bref le 6-6 à 6 heures, 66 ans après la création du spectacle. Logique, non ?

Ce que compte faire Laura est assez délicat et la met d'ailleurs hors la loi vis-à-vis du pouvoir démoniaque. Laura compte remonter dans l'enfance de Pierre et de Louis, et, grâce à ses pouvoirs mentaux, changer tous les détails qui ont fait de Louis le préféré de ses parents, tout s'enchaînant à son avis. Les études, la confiance en lui-même qui manque à Pierre, sa femme, sa réussite... et la société. Laura fait cela pour l'argent, bien sûr, pour être la maîtresse du P.D.G. de Aménérac S.A., mais aussi par amour pour Pierre... Il y a en effet des moyens plus simples de s'enrichir quand on peut remonter le temps.

## Temps de merde sur le sud méditerranéen aujourd'hui...

---

Sauf que ça va encore se compliquer. Car les futures actions de Laura, c'est-à-dire ce qu'elle va faire dans le passé si vous me suivez bien, vont bien évidemment le changer, le passé... et donc le présent.

Tout le monde est d'accord ? Bon on continue... Or le présent (le scénario commence le 3 juin 1991), c'est maintenant, pour les joueurs. Donc, ce présent va être dès maintenant, durant ce scénario, modifié par un événement qui ne s'est pas encore passé : le futur voyage temporel de Laura.

Mais si, c'est simple ! C'est même carrément rebattu comme principe : pensez à tous les romans de science-fiction dans lesquels le héros admire une oeuvre d'art ou un livre pendant toute son enfance, puis une fois adulte remonte le temps... et est amené à écrire ou à créer lui-même l'oeuvre d'art qu'enfant, il admirera dans le futur. Tout le monde a bien suivi, hein ?

## Et les vagues dans tout ça ?

---

Les voilà, elles arrivent ! Le C.S.T. étant un peu particulier, le changement de réalité causé par un changement de passé ne se fait pas d'un bloc, mais vous l'aurez deviné, par vagues. Ces vagues partent du point dans le passé où Laura essaye de tout changer, quelque part dans l'enfance de Pierre et de Louis, et arrivent lentement vers le présent, changeant événements et souvenirs (ce qui compose la réalité) sur son passage.

## Introduction

---

Les joueurs, renégats nous vous le rappelons, sont engagés pour assurer la protection de Louis Aménérac. Les détails dépendent trop du contexte de chaque groupe de joueurs pour que l'on puisse les préciser. Ils savent seulement que ce sera payé très cher.

Louis Aménérac recevra donc les personnages le vendredi 3 juin à 18 heures, dans son bureau au siège de la société au 5 rue des Pyramides, tout près de la statue de Jeanne d'Arc si chère à Jean Marie et qui taille paraît-il des pipes en enfer à l'heure actuelle. Jeanne, pas Jean Marie...

C'est un homme aimable, d'une quarantaine d'années, qui respire ainsi que les bureaux autour de lui une extrême richesse. Il expliquera aux joueurs qu'on a déjà attenté à sa vie par deux fois : une fois pendant qu'il marchait dans la rue, et un jour qu'il était dans sa voiture. Les deux fois, quelqu'un lui a tiré dessus d'une fenêtre de la rue. L'assassin s'est enfui à chaque fois, et l'enquête est en cours.

**Note pour le MJ :** Il s'agit en fait de deux tentatives effectuées par Pierre, qui ont échoué toutes deux, comme tout ce que fait Pierre. Ces tirs n'ont aucun rapport avec ce qu'a prévu Laura, et de toute façon, Pierre n'est même pas au courant du plan de sa maîtresse, et n'y comprendrait rien.

Louis expliquera aux personnages qu'il a le pressentiment que quelqu'un veut faire échouer le très important rendez-vous d'affaires qu'il a avec la société Johnson et Johnson, rendez-vous qui doit se dérouler lundi soir dans sa propriété de St Raphaël. Il a entendu dire que les joueurs étaient « étonnants » et il veut leur faire une proposition. Ils ne doivent pas le lâcher d'une semelle jusqu'à lundi soir, et s'il arrive vivant à la fin du rendez-vous, il leur versera 500.000 francs. Comme il l'explique, 500.000 francs, c'est le prix d'un assassinat dans certains quartiers. Ainsi, ils ne devraient pas être tentés d'accepter si quelqu'un leur propose de l'argent pour le tuer...

Ce pressentiment est faux, l'affaire n'a aucun rapport avec le rendez-vous de Johnson et Johnson. Mais ce détail va avoir le grand avantage de mener les joueurs sur une fausse piste: Tous leurs esprits seront tendus vers lundi 18 heures, alors que la deadline, le coup d'envoi du gag est lundi 6 heures du matin...

## Remember all the people...

Louis amène les joueurs dans son appartement parisien pour y passer la nuit. Il compte partir à 6 heures le lendemain matin en voiture pour *Les Genêts*, sa propriété près de St Raphaël, où il va passer le week-end en famille.

Les joueurs profiteront sans doute de l'occasion pour lui demander des détails. Louis fera alors une description succincte, mais affectueuse de chacun. Nous allons donner les descriptions et les caractéristiques des Aménérac ici même, car elles sont indispensables pour le bon déroulement du scénario.

### Louis Aménérac

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

Louis est un homme aimable, intelligent et superstitieux. Il est sûr de lui et a l'habitude d'être carré dans ses propos. Il aime toute sa famille et adore sa femme Hélène.

### Hélène Aménérac

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

Hélène est une très belle femme, même à quarante ans passés, ce qui vous laisse imaginer ce qu'elle était à vingt. Elle est altièrè et s'habille toujours assez NAP ( Saluuuuu, tuuuu vaaaaa bien...). C'est avant de faire un grand voyage au Vietnam qu'Hélène a rencontré Pierre et Louis. Après une vague hésitation entre les deux, Hélène épousa Louis et ne fit jamais son fameux voyage.

### Julie Villeponte

Soeur de Louis et de Pierre

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

Julie a 35 ans et est une forte femme, amusante, mais pas très maligne. Elle a deux enfants, Charles et Audrey. Elle est extrêmement bavarde et passera son temps à dire à tout le monde combien elle regrette de les avoir laissés à Paris.

### Marc Villeponte

Le mari de Julie

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

Un grand homme maigre et un peu dans la lune, il le restera (maigre et dans la lune).

### Lucie Aménérac

La plus jeune soeur de Louis et de Pierre.

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

Lucie est une jeune fille de 18 ans saine et pleine de vie. Elle est toujours très positive... à en être crispante.

### Pierre Aménérac

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

Pierre est un bel homme aux tempes grisonnantes qui présente extrêmement bien au premier abord. Il paraît charmeur, intéressant, cultivé, et est en vérité extrêmement nerveux, paranoïaque, et a depuis un certain temps carrément sombré dans la folie.

### Marion Bonnet

Cuisinière

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

Marion est une jeune femme de 25 ans, fine, silencieuse et belle. Personne n'y fait attention, et pourtant Marion est un trésor. Fille de l'ancienne cuisinière de la maison, Marion a toujours vécu *aux Genêts* et sait tout sur l'histoire de la famille.

Laura Morès sera aussi *aux Genêts*. Ses caractéristiques sont en annexe.

Louis Aménérac et les joueurs devraient arriver *aux Genêts* vers midi, le samedi 4 juin.

## La question cruciale : qui se souvient de quoi ?

Les vagues de changement de réalité causées par les actions de Laura vont déferler pendant tout le week-end, attirées par cette espèce de nexus dans le C.S.T. qu'est le pentacle le 6-6 à 6 heures. En trois jours vont se concentrer les changements de toutes les vies changées par les bidouilles de Laura.

Quelques petits points de règles :

Quand un événement est changé dans le passé et qu'il change le futur, se souviennent automatiquement de ce qu'il y avait avant : Dieu, Satan, les Archanges et les Princes-Démons ainsi que tous ceux parmi les humains, les Anges les Démons ou autres directement responsables (et en toute connaissance de cause) du changement.

Ceux qui sont directement liés au changement, soit parce qu'ils suivent son déroulement, soit parce qu'ils sont à l'affût de quelque chose d'étrange et qu'ils y ont un intérêt, se souviennent « d'avant » s'ils réussissent un jet de Volonté moyen à chaque déferlement de vagues temporelles. Pour les autres, un choc psychologique (à la volonté du MJ) peut leur rendre la mémoire. On considère que la

vague de réalité correspond, en résultat au moins, à une attaque psychique, en conséquence de quoi, les bonus dus à la Volonté Supra Normale sont applicables.

Ceux qui ne savent rien, c'est-à-dire normalement tout le monde sauf une dizaine de péquins ; ne remarquent pas le changement de passé et de présent et croient que tout a toujours été ainsi.

Sauf... sauf s'il existe quelques personnes qui ne sont pas en rapport avec l'événement, qui n'ont pas spécialement une Volonté exceptionnelle ni de pouvoirs psy, et qui étrangement sont totalement immunisés aux changements de souvenirs. Aucune explication n'a pour l'instant été trouvée et Jean et Kronos continuent leurs recherches. Ces personnes ne sont cependant pas dangereuses, car elles deviennent souvent folles, et de toute manière, personne ne les croit.

L'application de ces règles (volontairement floues afin de vous baisser l'espace vital qui vous permettra de créer des centaines, voire des milliers de scénarios autour de ce thème) donne pour ce scénario-ci les détails suivants :

Louis, Pierre, Julie, Marc et Lucie n'étant au courant de rien, ne s'apercevront de rien et changeront au fur et à mesure que les

actions de Laura modifieront la réalité autour d'eux. À chaque changement, ils croiront que « Tout a toujours été comme ça ! »

Les joueurs sont considérés comme indirectement concernés. En effet, ils sont à l'affût de quelque chose d'étrange, ils sont « acclimatés » au surnaturel, et ils ont un intérêt dans l'histoire : 500.000 francs. Aussi, en principe, tous ceux qui ont une volonté supérieure garderont le souvenir de la réalité d'avant. C'est-à-dire qu'ils verront les changements autour d'eux sans que leurs souvenirs ne changent avec et ne se feront pas entraîner par les « nouveaux souvenirs » de la nouvelle réalité...

Ceux qui ont une faible volonté se laisseront d'abord entraîner dans le flot de « tout a toujours été ainsi... mais pas pour longtemps, car cela donnerait un rôle playing épuisant. Le MJ n'aura qu'à considérer qu'il suffit que les autres joueurs les secouent un peu : « Hé, Marcel, arrête donc de dire des conneries ! Rappelle-toi, foutre Dieu ! » pour qu'ils reviennent à la réalité.

Quant à Marion, la jeune cuisinière, elle fait bien sûr partie des personnes immunisées aux changements de souvenirs... ce qui va la conduire au bord de la folie.



## Chronologie:

Les événements cités peuvent (et vont sans doute) être changés par les actions des joueurs.

### Samedi, 12 heures

Arrivée *aux Genêts*. L'accueil est amical, et les joueurs sont invités au déjeuner qui a été préparé.

Toute la famille est réunie... C'est le moment de faire connaissance. Tous les membres de la famille sont conformes à la description donnée plus haut.

### Samedi, 17 heures

La première vague de changement de réalité en conséquence des premières actions de Laura arrive sur les rivages de notre présent. Elle se met en place par toutes petites touches pendant

l'après-midi et le dîner.

Ces changements, que le Maître de Jeu doit faire intervenir avec son tact et sa discrétion habituels, sont :

Louis devient agoraphobe (peur des espaces découverts). Il refuse à un moment de sortir de la maison, expliquant que cette peur le poursuit depuis qu'il est petit. Or il n'a donné aucun signe de cette phobie la veille et le matin même.

Julie semble plus mince, mieux habillée, plus rousse, plus bijoutée, plus... snob. Elle fait allusion à ses deux garçons. Thibault et Jean-Charles (alors qu'au déjeuner, il s'agissait de Charles et d'Audrey).

**Réactions :** Laura Morès a l'air légèrement étonnée au début, mais comprendra très vite. Elle jouera alors le jeu jusqu'à lundi matin. Marion commencera à paniquer quand elle entendra le nom des enfants. Elle posera d'abord quelques questions, puis, épouvantée « Mais enfin, Marion, vous n'allez pas me dire que vous ne vous souvenez plus du prénom de mes enfants ! » fuira dans la cuisine.

**Explication :** Le but de Laura est de redonner par des

événements d'enfance confiance à Pierre et, si possible, d'en retirer à Louis. Elle a donc, dans le passé, créé un traumatisme à Louis, traumatisme dont l'agoraphobie est le résultat. Ses actions ne visent que Louis et Pierre : toutes les conséquences sur les deux soeurs ne sont que des incidents secondaires. Le changement de personnalité des frères ainsi que leurs relations avec leurs parents influent sur la personnalité et l'évolution de leurs soeurs.

### Samedi, 18 heures

Une délicieuse vieille dame, de son nom Marie-Ange Morin arrive en 2 CV. C'est une vieille amie d'Hélène, et celle-ci l'invite pour le week-end. Marie-Ange sera charmante, ne s'étonnera de rien, mais ouvrira grand les yeux et les oreilles. Voir pour plus de détails : *Les Démons*.

### Samedi, 21 heures

Dîner. Pendant celui-ci, 4 loubards maghrébins arrivent en moto. Ils pétaradent, taguent un peu les murs, histoire de faire sortir les propriétaires. Ils écoutent à peine les véhémentes protestations de Louis, observent tous les invités, puis repartent. Voir *Les Anges*.

### Samedi, 22 heures

L'heure de la tisane.

Deuxième vague de réalité.

**Changements** : Louis a maintenant une grande cicatrice sur le front, souvenir, paraît-il, d'une chute quand il était petit. Il semble aussi un peu moins musclé.

Pierre paraît, lui, plus musclé. Souvenir paraît-il, de ses quinze ans d'arts martiaux. Il semble plus sûr de lui.

Lucie est assez mal habillée (jeans troués, mal coiffée) . Elle se dispute avec Louis. Louis fera allusion aux relations difficiles qu'il a toujours eu avec elle (alors qu'il disait le contraire dans son appartement parisien).

**Réactions** : Marie-Ange se tait et observe. Marion, amenant la tisane, fera une crise de nerfs, sanglotante, quand elle verra la cicatrice. Elle alléguera ensuite la fatigue et ira se coucher.

### Nuit de samedi à dimanche

À 1 heure du matin, Ahmed et ses compagnons (les quatre loubards) essaieront de s'introduire en secret dans la maison. Leur but est juste de se rendre compte de la situation (voir : *Les Anges*). Ils fuiront dès qu'ils seront repérés.

À 3 heures du matin, Marie-Ange, une lampe de poche à la main, se promènera dans les couloirs. Elle semble « humer » l'atmosphère... Interrogée, elle dira qu'elle cherchait un verre d'eau et retournera se coucher.

La troisième vague de réalité arrive pendant la nuit.

### Dimanche, 8 heures

Marie-Ange s'est levée tôt et parle avec Marion dans la cuisine. Elle l'interroge sur les membres de la famille.

### Dimanche, 10 heures

**Changements** : Laura Morès est dans le jardin, assise sur un tronc d'arbre, sa tasse de chocolat chaud à la main. Elle est agitée d'un rire convulsif. L'inscription qui était sur le fronton de la maison, *Les Genêts*, a disparu. Il y a maintenant inscrit *Les Fougères*.

Au petit déjeuner, Hélène a les cheveux plus longs. Elle est habillée d'une manière plus... exotique. Elle porte de curieux bijoux. Marie-Ange l'interrogera dessus et Hélène racontera qu'elle les a ramenés de son voyage de 2 ans au Vietnam.

Louis a l'air timide, fatigué. Ce n'est plus le même homme...

**Réactions** : Marion stresse.

### Dimanche, 12 heures

**Changements** : Il y a d'affreux petits nains en calcaire de couleur sur la pelouse. Julie rappelle que c'est une magnifique idée de Pierre il y a 15 ans, comme le nom *Les Fougères* d'ailleurs. Marie-Ange shoote dans un des petits nains qui se casse. Il devait être féfé ou devait vraiment être de mauvaise qualité...



## Dimanche, 13 heures

Il fait beau et le déjeuner est servi sur la pelouse, près de la piscine. Soudain, les quatre motards déboulent (sur leurs motos) par l'allée du jardin. Sans un mot, sans une explication, ils se jettent sur Louis. Celui-ci, dans la bagarre, tombe dans la piscine. Marie-Ange sort soudain de son sac à main un Colt 45 et tire sur le plus grand des loubards (Ahmed). Celui-ci se prend tout le chargeur dans le ventre le temps de dégager le passage et de faire le tour de la table... et disparaît.

C'est l'ahurissement général. Les trois autres loubards s'enfuient (ou tentent de s'enfuir). Pendant que Marc sort Louis de la piscine, Pierre appelle la police, et personne n'en croit ses yeux...

## Dimanche, après midi

La police sera aussi éberluée que les Aménérac. S'il y a des prisonniers, ceux-ci affirmeront, avec force grossièretés, être venus pour « casser du bourgeois ». Les policiers les embarqueront, puis fouilleront tout le parc à la recherche du « cadavre ». Ne trouvant rien, ils finiront par conclure que le présumé mort s'est en fait enfui, et que les Aménérac ont été victimes d'une hallucination collective.

Le combat ci-dessus n'est évidemment qu'une suggestion. On peut raisonnablement supposer que les joueurs ne resteront pas inactifs. La seule manière dont tout cela se passe impose peu en fait, la seule donnée totalement obligatoire est qu'il faut que Louis reste vivant (à moins que vos joueurs jouent comme des tanches et que vous préférerez arrêter net le scénario). La mort d'Ahmed n'est pas obligatoire, mais elle est si théâtrale... Le tout est de faire peur aux joueurs, et qu'ils sentent pendant un instant la vie de Louis et leurs 500.000 francs leur échapper.

Marie-Ange sera emmenée au commissariat, mais n'y restera qu'une heure : tout est en règle, et elle possède même un permis de port d'armes.

La police laissera cependant un homme en faction devant la grille, qui ne partira que le lendemain matin (attention aux bruits sortant de l'ordinaire...)

## Dimanche 20 heures

Quatrième vague.

Le dîner est servi dans la salle à manger.

**Changements** : Hélène et Pierre rentrent d'une promenade dans le jardin, main dans la main. Ils se donnent du « mon chéri » par-ci et du « mon amour » par-là, et sont mariés depuis 10 ans.

Julie est carrément « femme fatale ». Ses deux enfants s'appellent Mahault et Eloïse. Ce sont deux jumelles (qu'elle ne se pardonne vraiment pas d'avoir laissées à Paris, etc.). Dans toutes les versions, Julie restera bavarde.

Lucie est devenue punk (Iroquois vert, jeans et tee-shirt déchirés aux endroits stratégiques, et tout et tout... ). Remarquez, elle est nettement plus marrante maintenant. Comme quoi les changements de réalité peuvent avoir du bon. Lucie et Julie semblent toutes deux préférer Pierre à Louis.

Hélène fera pendant le repas une ou deux allusions au poste de « son mari », Pierre, directeur adjoint d'Aménérac S.A.

**Réactions** : Au dessert, Marion s'écroulera. Elle commencera à hurler « Non, c'est pas comme ça ! Non ! C'est *les Genêts*, pas *les Fougères* ! Personne n'est comme cela, personne ! ». Elle hurlera ensuite jusqu'à ce que Pierre appelle un médecin. Celui-ci l'emmènera aux urgences psychiatriques en observation. Les joueurs peuvent, en la calmant ou en proposant de prendre soin d'elle, retarder l'échéance. Mais Marion est condamnée à la folie à court terme si les personnages ne résolvent pas le scénario.

## Nuit de dimanche à lundi

Le calme plat. Après la crise de Marion, Laura s'est enfermée pour soi-disant travailler à son projet de thèse d'architecture. Elle ne

sortira pas de sa chambre, mettant les derniers détails au point et se concentrant sur la tâche qui l'attend le lendemain matin.

## Lundi, 5 heures 30

À 5h30, Laura enlèvera le tapis au pied de sa table de travail. Ce tapis cachait le pentacle. Elle s'assiéra en tailleur à l'intérieur, et se concentrera pendant une demi-heure.



## Lundi, 6 heures

Laura disparaîtra. À partir de ce moment, les joueurs auront échoué et tous les changements seront irréversibles, même s'ils éliminent Laura par la suite. Laura réapparaîtra à 6 heures et 30 secondes. Elle sera en fait restée 6 mois en 1948, où elle aura agi mentalement et physiquement pour changer les personnalités des deux enfants.

À partir de ce moment, les choses s'enchaîneront parfaitement... pour Laura.

## Lundi après-midi

Dernière vague.

**Changements** : Louis restera assis sur son fauteuil, timide et discret. Quand MM. Johnson et Johnson arriveront, dans une magnifique Mercedes, Pierre Aménérac, droit, superbe, s'avancera vers eux et déclarera : « Messieurs, bonjour. Bienvenue *aux Fougères*. Je suis le président-directeur général d'Aménérac S.A. »

Et il en aura toujours été ainsi...

La conférence se déroulera admirablement, et, une fois celle-ci terminée, Pierre convoquera les joueurs. Il les remerciera d'avoir assuré sa protection et leur donnera royalement les... 30.000 francs qu'il leur avait promis. Louis ne les a bien évidemment jamais engagés. Après tout, trente mille francs, pour un week-end...

**Note pour le MJ :** Nous n'avons parlé que des changements de personnalité. Les documents, les photos, etc., changent eux aussi pour coller à la nouvelle réalité. D'ailleurs, n'hésitez pas : jouez avec les photos de mariage, avec la décoration des chambres, avec les goûts et les expressions des personnes sur lesquelles déferle la vague de réalité. Plus les détails seront précis, plus le scénario sera dépayasant.

## Les Anges et les Démons

Revenons un peu à Marie-Ange et à Ahmed. Les fluctuations du C.S.T. ne sont pas restées ignorées des autorités d'en haut ou d'en bas. Fluctuations mineures, mais plutôt étranges. Des envoyés des 2 cotés ont donc été dépêchés :

- **Marie-Ange Morin** est un Démon aux Ordres de Kronos. Encore un ? Eh oui, mais quand on parle de temps, il faut bien s'attendre à trouver du Kronos à chaque croisement. Spécialiste du C.S.T., polymorphe, elle a pris la place d'une amie de Hélène Aménérac. Marie-Ange est d'un naturel extrêmement calme, et comme il n'y avait pas d'urgence, elle a préféré observer. Elle fera son rapport à son retour. Cependant, si elle est attaquée physiquement, Marie-Ange se défendra.

Si elle est prise dans le bon sens du poil, elle peut être très utile. En effet, Marie-Ange, sans se l'avouer, en a marre des contraintes de la hiérarchie. Si un joueur, volontairement ou involontairement, montre du surnaturel, elle sera tout à fait prête à discuter. Elle n'est pas en mission « contre » quelqu'un, elle est juste venue analyser la situation. Elle acceptera donc d'échanger des renseignements, même peut-être de donner un coup de main... Et si les joueurs font très très fort dans le baratin, il y a même une petite chance pour qu'elle passe de leur côté (Option uniquement valable si les joueurs incarnent des renégats. Non, elle ne deviendra pas Viking !). Si Marie-Ange a horreur de quelque chose, c'est bien de la violence gratuite... ce qui explique sa réaction létale devant Ahmed.

- **Ahmed** est un Ange au Service de Daniel, envoyé « pour voir s'il y avait du louche là dessous ». Disons qu'il y a eu légère inadéquation de l'Ange et de la mission.

Ahmed a essayé de faire son enquête (la fouille la nuit). Ne comprenant rien, il s'est renseigné à St Raphaël. On lui a dit que le propriétaire était Louis Aménérac, il s'est dit que dans le doute, s'il le tuait, il aurait des chances de tuer le responsable de tout cela. D'où acte.

Ahmed est cependant honnête et suit les préceptes de Dieu à la lettre, dont celui de la discrétion. Devant témoins, JAMAIS il n'utilisera un pouvoir « visuel », quitte à en mourir... ce qui se passera sûrement.

On peut cependant, si on s'y prend bien, bien sûr, discuter avec Ahmed (durant la fameuse nuit par exemple). Il faut pour cela se faire passer pour une équipe d'Anges (une autre) ou de Démons (avec un gros jet de Baratin, expliquant qu'ils oeuvrent pour le même but sur ce coup-là... Dangereux néanmoins ! Il sera alors prêt à parler du problème. Attention, à la moindre mention de « renégats », il tape !

## Et comment on le résout ce putain de scénario, hein ?

Comment les joueurs font-ils pour que tout cela ne se passe pas ?

Très simple (s'il vous plaît, on ne rit pas). Il suffit d'empêcher de quelque manière que ce soit, Laura de remonter dans le temps à 6 heures du matin. Laura a besoin d'une demi-heure de concentration, et ne pourra plus « partir » après 6h15, la conjonction étant passée. Si elle ne part pas, elle ne magouillera pas le passé, et tout ce qui s'est passé dans ce scénario « ne se sera pas passé ». En pratique, une vague de réalité, la dernière, déferlera lundi matin sur nos héros, et tout sera de nouveau comme avant. Louis recevra MM. Johnson et Johnson à 18 heures le soir même, et au bout de

quelques jours, Marion se dira qu'elle n'a fait qu'un mauvais rêve.

Et les joueurs auront leurs 500.000 Francs, et ils en auront bien besoin, la situation de renégat n'est pas toujours rose.

Pour pouvoir être à 6 heures moins le quart dans la chambre de Laura Morès avec une batte de Base Ball intelligente ou un M60 maudit, il faut tout de même glaner quelques renseignements.

### Par les conversations :

Marion sait tout sur l'historique familial et la jalousie de Pierre envers Louis.

Julie dira, dès que Laura aura le dos tourné, qu'elle n'est avec Pierre que pour son argent.

Ahmed peut dire qu'il est ici parce qu'il y a quelqu'un qui joue avec le C.S.T. et qu'il voudrait savoir qui.

Marie-Ange peut dire qu'elle est là à cause des fluctuations du C.S.T. dues sans doute à quelqu'un qui joue avec le passé. Qu'étant donné le syndrome des vagues (qu'elle expliquera : il est possible que tout cela ne soit que la conséquence d'un événement futur Il faudra donner ces quelques explications petit à petit, c'est comme les huîtres, ça se savoure. Marie-Ange aimerait bien savoir ce qui se passe cependant, car seul Kronos peut normalement remonter le temps. À moins qu'il n'y ait de l'Ange là dessous.

### Par déduction :

Les transformations profitent, surtout vers la fin à Pierre et donc à Laura. Les personnes « inchangées », donc suspectes, sont Marion, Marie-Ange, Marc, et Laura.

### Par fouille :

Ces déductions devraient amener les joueurs à fouiller les chambres. Dans celle de Laura, dans un dossier marqué : *Tempora* (O tempora, O mores) parmi d'autres dossiers d'architecture traitant dans un tiroir de son bureau, il y a des études de plans sur le C.S.T. (cela ressemble plus à des fractales qu'à autre chose), avec plein de calculs et une date : le 6-6 à 6 heures. C'est si évident ? Mais oui, Laura n'a aucune raison de le cacher mieux que cela, personne ne peut rien y comprendre ! Néanmoins, il ne faut pas galérer non plus. Le dossier est enfoui parmi une multitude de dossiers d'architecture qui sont eux aussi remplis de courbes et de dessins. Il faut réussir un jet de Perception difficile ou préciser qu'on passe beaucoup de temps à tout vérifier dossier par dossier pour découvrir le dossier *Tempora*, avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer. Se faire prendre par un Démon aux ordres de Kronos dans ses affaires n'est pas souhaitable à tout le monde.

Quant au spectacle, seule Laura l'a détecté après tant d'années pour la seule et unique raison qu'elle est Démon aux ordres de Kronos. Il est virtuellement indétectable, seule sa trace rémanente subsiste.

Une fois ces renseignements recueillis, il suffit de surveiller Laura (et d'agir) avant le 6-6 à 6 heures.

Quand on vous disait que c'était simple.

## Les Prêtres Nus Joufflus (PNJ...)

### Laura Morès

Démon aux Ordres de Kronos.  
Chevalier de la troisième dimension.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	2	1	4	19

**Talents :** Architecture +1 (Volonté), Théorie temporelle +3 (Volonté), Salope +1 (Apparence), Esquive +0.

**Pouvoirs :** Charme +1 (131), Peur +0 (134), Volonté (141), Non détection (222), Futur Proche (314), Déplacement temporel (336), Talent Scientifique (343), Projection temporelle +3 (Spé.), Besoin d'acte sexuel (652).

Laura est belle, ambitieuse... et lâche. Elle sait très bien qu'elle

commet une faute vis-à-vis de la hiérarchie démoniaque, et vis-à-vis de son supérieur en particulier, et qu'elle risque très cher si elle se fait prendre. En cas d'attaque, elle se défendra quelques rounds, et si elle se sent perdre pied, elle fuira en utilisant ses pouvoirs. Elle tient à son Pierre adoré, mais n'est absolument pas jalouse de l'ex-future femme de celui-ci.

### Marie Ange Morin

Démon aux Ordres de Kronos.  
Chevalier de la troisième dimension.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	4	2	3	3	2	14

**Talents** : Théorie temporelle +2 (Volonté), Arme de poing +2, Détester nains en pierre +0 (Volonté).

**Pouvoirs** : Vieillessement (153), Anaérobiose (216), Polymorphie +2 (266), Lire les sentiments (324), Arme à distance maudite ('Kilemol, Colt 45 maudit) (412), Projection temporelle +1 (Spé.), Loyauté (661).

### Ahmed

Ange au Service de Daniel.  
Serviteur du Monde Souterrain.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	3	4	3	4	14

**Talents** : Moto +1, Corps à corps +1, Tag Chrétien +1 (Précision).

**Pouvoirs** : Attaques multiples +1 (113), Eclair +1 (121), Armure +2 (211), Passe Muraille (335), Chair en Pierre +1 (Spé.), Couleur de la peau (quoiqu'on dise, maghrébin pour un Ange au service de Daniel...) (622).

Scénario : G. E. Ranne

Parution : **Plasma n°6** (juillet / août 1991)

Illustration : **Var Anda**

Numérisation : **Gannaeg & Fervalaka**  
avec l'aimable autorisation de **Croc**

