

CLAUDE, FRANÇOIS ET LES AUTRES

Ceci est un scénario pour Magna Veritas, conçu pour un groupe de joueurs variant de 4 à 6. Il peut s'agir de débutant, cela n'est pas gênant, mais mieux vaut des personnes un peu expérimentées.

Il s'inscrit dans le genre comique de ce jeu, dans la lignée définie par Croc. De nombreuses scènes de rires sont à prévoir. Toutefois, on peut changer cette optique par un scénario « d'ambiance » en changeant les plans des deux démons, Malthus et Demeter (voir le synopsis). Il suffit que leur machine transforme les corps en vampires ou en loups-garous et le tour est joué. De même, comme vous le verrez au début du scénario, les Pjs seront réincarnés de force dans les objets plutôt comiques (petite culotte, pistolet à eau, etc.) . Vous n'aurez qu'à réinventer de nouvelles réincarnations (bague, collier, gants, etc.) pour transformer plus sérieusement l'aspect du jeu.

Pour les amateurs de In Nomine Satanis, les changements sont très simples. Deux anges fanatiques (sous les ordres de Dominique ou de Laurent par exemple) décident d'inventer une machine recréant des Stéphane Bern et des Madame de Fontenay, et le tour est joué. Facile non ?

D'une manière générale, les fans « D'Austin Power » seront ravis, car en tant que maître du jeu, vous devrez insister sur le côté rétro et kitsch que procure cette aventure.

Le synopsis

Malthus est un démon au service du prince Nybas. Désireux de monter en grade rapidement, il a imaginé un plan des plus loufoques. Saisissant l'opportunité de la vague kitsch qui s'empare de la France depuis quelques années, il a décidé de semer le trouble dans les troupes angéliques, en lançant dans les rues des hordes de répliquants du célèbre chanteur Claude François et de ses fameuses Claudettes.

Il imagina alors une machine révolutionnaire capable de voler un esprit et de le réincarner dans un autre corps. Grâce à cette invention, il allait pouvoir concrétiser ses désirs. Mais ce n'était que la première partie de son plan, car au-delà du stade expérimental procuré par quelques cobayes malgré eux, il fallait à Malthus produire des cloclo et des claudettes en masse.

C'est alors qu'il prit contact avec son vieil ami Demeter, démon sous les ordres de Scox. Celui-ci, ayant plusieurs ramifications dans des cimetières, doit fournir la matière première. De plus, c'est un expert dans le maquillage des zombies, peu discrets lorsqu'ils sont lâchés dans la nature. Lui aussi inventeur à ses heures perdues, il a créé une machine permettant de refaçonner un cadavre à l'image désirée.

Le lecteur comprendra donc que c'est une alliance a priori parfaite qui vient de se créer. Malthus étant directeur de la célèbre maison de disque Polygramme, il lui suffit de se pencher

pour trouver des fans de Claude François. La chaîne de production est désormais montée, et bientôt des hordes de Claude François vont être lâchées dans la nature. Vous avez déjà vu les premiers cobayes dans des talk-shows tels que c'est mon choix ou encore ça se discute, l'invasion n'en est qu'à ses débuts ... le cauchemar ne fait que commencer !!!

Tout serait parfait si les disparitions de cadavres n'avaient pas inquiété Notre Dame. Marie-Thérèse Maillapartir alertée par les disparitions va mettre nos PJs sur l'enquête.

Le plan du scénario

Partie 1 :

Les Pjs prennent connaissance de leur mission : des cadavres disparaissent ça et là dans les cimetières parisiens. Les soupçons se tournent immédiatement vers le Père Lachaise, où les sbires de Demeter sont en pleine activité.

Partie 2 :

Après s'être introduit dans le caveau secret de Demeter, les Pjs poursuivent les suspects jusqu'à la maison de disque Polygramme. Ils sont réceptionnés par Claude François qui les mène à leur insu jusqu'à la fameuse machine. Ils intègrent à leur insu leur nouvelle forme et en prennent connaissance.

Partie 3 :

Les Pjs reprennent l'enquête et s'infiltrent chez Polygramme. Ils découvrent alors que leurs corps ont été transporté dans un entrepôt du côté de Concarneau et que la machine n'est plus là.

Partie 4 :

Nos anges arrivent à Concarneau et repèrent le fameux entrepôt. Ils se rendant compte qu'un cargo est à quai, et que les Cloclos et les Claudettes présents le chargent de containers. Les Pjs n'ont qu'un seul choix : s'enfermer dans un container pour s'infiltrer dans le bateau.

Partie 5 :

Après un voyage d'une petite heure, les containers sont jetés à la mer, et réceptionnés par des plongeurs. Malthus et Demeter ont construit leur QG dans une grotte sous-marine. Nos anges une fois libérés vont investir le complexe, se confronter aux démons et aux clones du chanteur défunt, réintégrer leurs corps d'origine et faire exploser le complexe.

Partie 1 : mon curé chez les profanateurs

Les Pjs prendront connaissance dans cette partie de leur mission que l'on pourrait qualifier a priori de « routine ». Mais c'est une bien toute autre affaire que nos anges vont découvrir par la suite.

En vous rendant à notre Dame ...

Comme d'habitude, les Pjs reçoivent par un beau matin de printemps leur convocation à Notre Dame. Empruntant l'ascenseur déguisé en confessionnal, ils descendent dans les abîmes de la cathédrale, où se trouve le Q.G. des forces de Dieu. Là, une hôtesse zélée dans l'application

de son vernis à ongle mais fort charmante au demeurant leur indiquera que sœur Marie-Thérèse Maillapartir (voir scénario grand écran promotion canopy) les attend dans son bureau.

Peu cordiale comme à son habitude, elle indiquera sèchement aux anges leur mission.

« Des cadavres disparaissent ça et là dans l'ensemble des cimetières français, dira-t-elle. Nous avons réussi pour l'instant à étouffer l'affaire vis-à-vis des médias, mais les disparitions dépassent la centaine. Pour l'instant, les profanations sont restées discrètes, mais nos services de renseignements laissent présager que le public va bientôt être au courant. Il semblerait que les activistes agissent ces derniers temps du côté du cimetière parisien du Père Lachaise.

« Votre mission est donc simple : identifier les profanateurs et les neutraliser, et retrouvez aussi les cadavres qu'ils ont dérobé. Vous avez carte blanche quant aux moyens à employer, pourvu qu'ils soient discrets. Je ne veux pas de vagues dans la presse, c'est compris ? ! ! Nous ne savons pas exactement qui agit derrière tout ça. Nous avons pensé en premier lieu qu'il s'agissait tout naturellement l'œuvre de démons, mais nos indicateurs nous ont informé que les troupes de Lucifer connaissent à l'heure actuelle de nombreuses disparitions de leurs serviteurs humains. Je ne sens rien de bon dans tout cela. Il s'agit peut-être d'anges ou de démon rebelles, ou bien encore de magiciens humains, à vous de le découvrir. »

Madame Maillapartir pourra répondre à certaines questions. Cela fait trois mois au moins que les cadavres disparaissent. Les auteurs du crime agissent toujours de la même façon : ils opèrent la nuit et enlèvent un maximum de cadavres le plus discrètement possible . Ils n'ont vraisemblablement pas envie que les forces angéliques ne les repèrent. Seuls les cimetières des grandes villes ont été touchés, et enfin, aucune trace de ces cadavres n'a été trouvée.

[Asseyons-nous un instant au Père Lachaise \(hi ! hi !\)](#)

Les anges se rendront donc au Père Lachaise. S'ils ont idée d'interroger le gardien, même subtilement à propos des disparitions, il dira qu'il n'a rien remarqué de particulier.

« Vous savez, dit-il, il y a pas mal de cintrés qui fréquentent le cimetière : les barjots des sectes, les charlatans du spiritisme, les gothiques, les métèques qui viennent aduler Jim Morrison, les gouines et les pédés qui prennent ce lieu pour un club de rencontres, les drogués, j'en passe et des meilleures. Alors vous savez, des profanateurs de tombes passeraient inaperçus, d'autant plus qu'il y a toujours eu des stèles de cassées.»

Un discours qui devrait enchanter les anges de Dominique ou de Georges. Les joueurs l'auront compris, Marcel Poullart est un bon français bien de chez nous, il vit ici depuis plus de trente ans et est un nostalgique du général De Gaulle dont la photo encadrée arbore fièrement le dessus de l'entrée de sa loge. Si on le questionne sur les faits anodins des dernières semaines, il ne manque pas de préciser que ses permanences en sont remplies. Mais en insistant un peu, il dira qu'il s'est frictionné avec le chauffeur d'un camion frigorifique qui venait se garer juste devant l'entrée.

« Drôle d'endroit pour faire des livraisons, dit-il, d'autant plus que je ne l'avais jamais vu auparavant -je connais tous les chauffeurs du coin. Et puis la seule boutique ayant des produits congelés c'est le traiteur qui est là-bas, à cinquante mètres. En plus, il a largement la place pour se garer devant. Je lui ai fait savoir, mais le type n'a rien voulu entendre. Me faites pas chier ! qu'il m'a dit. On m'avait jamais parlé comme ça avant. J'ai du faire déplacer les flics

au moins quatre ou cinq fois, mais il partait toujours avant qu'ils n'arrivent. Des emmerdeurs j'en ai connu, mais des comme ça ! Jamais ! En plus, il avait une mine blafarde, avec le teint blême, enfin rien du chauffeur-livreur si vous voyez ce que je veux dire. S'ui-là, on peut dire que c'est la palme des cintrés du quartier des trois dernières semaines ! »

Les Pjs n'auront pas de mal à conclure qu'il s'agit de notre homme, ou plutôt de notre Démon, Déméter, allant rejoindre ses compagnons de cordée pour déterrer quelque cadavre. Marcel Poullart précise que ce livreur venait surtout en fin de soirée. Les anges l'auront compris, il faut qu'ils montent la garde durant la nuit.

Surveillance rapprochée

Demeter et ses compagnons, des zombies, ont aménagé une cache sous une tombe. C'est là qu'ils entretiennent les cadavres de la journée, et qu'ils festoient entre deux manœuvres. Aucun problème pour les Pjs pour les localiser. En se débrouillant pour échafauder un plan de surveillance, ils pourront voir le véhicule accoster le cimetière à la fin de la nuit suivante. Un des zombies de Demeter descend du véhicule et s'introduit par effraction dans le cimetière. Il rejoint ses compagnons dans la cache secrète. En réussissant un jet en filature, on réussit à déterminer son emplacement. Il s'agit d'une tombe ayant l'apparence d'une petite chapelle. A l'intérieur, la stèle sur le sol se soulève assez facilement, et laisse entrevoir un escalier descendant sous terre et se terminant par une porte en bois. Si jamais le zombie repère les anges, il tentera d'abord de les faire peur avec ses pouvoirs, et en cas d'échec, il s'enfuira pour revenir un autre jour. Cependant Demeter renforcera sa surveillance à l'intérieur du cimetière. Il mettra un autre zombie de garde à la surface, alertant les autres en cas d'intrusion.

Si tout se passe bien, les Pjs descendent les escaliers. Ils entendront des bavardages venant de derrière la porte ; s'ils le demandent, dites qu'ils y a environ 5 à 7 personnes. Si nos anges s'intéressent aux conversations, dites simplement qu'il s'agit des futurs corps à déterrer dans le parc, et que Demeter compte décamper d'ici une semaine. Bien évidemment, les PJs devront échafauder un plan d'attaque. Quel qu'il soit, les zombies feront bloc, tandis que Demeter se téléportera à l'extérieur. Les sbires du démon sont en fait 8, et tenteront eux aussi de fuir s'ils n'ont pas l'avantage, car la cachette ne possède aucune autre issue, sinon celle empruntée par les anges, elle décrit un cercle d'environ 7 mètres de diamètre et de 4 mètres de hauteur. Elle est couverte de débris, aussi bien de bouteilles de bière que d'ossements ou de mégots de cigarettes.

Durant le combat, les PJs sur un simple jet de perception (bonus 2 colonnes) entendront Demeter courir à la surface du cimetière. Ils devront bien évidemment le poursuivre. Rejoignant son camion frigorifique, une course poursuite dans Paris s'en suivra. Par chance, si les zombies sont tués, deux autres dormaient dans la chambre froide du camion, et aideront Demeter à semer - en vain - les PJs.

La maison Polygramme

Les PJs seront favorisés durant la poursuite. Lorsqu'ils sauteront dans leur véhicule, le camion sera à portée moyenne. Il existe pour cette poursuite 5 portée : à proximité (bonus +3 c (p) / -4 c (ps)), courte portée (+2 c (p) / -3 c (ps)), moyenne portée (+1 c (p) / - 2c (ps)), longue portée (0 c (p) / -1 c (ps)), très longue portée (-1c (p) / +1 c (ps)).

Les modificateurs correspondent à tous les jets effectués sur les adversaires, où c correspond aux colonnes décalées, p aux poursuivants et ps aux poursuivis. Lorsque la poursuite débute les conducteurs doivent faire un jet en conduite avec le modificateur qui les concerne. Si tous réussissent ou ratent leur jet, les véhicules restent à égale distance. Si les poursuivants réussissent et que les poursuivis ratent leur jet, alors les poursuivants gagnent une portée en se rapprochant. Si c'est le contraire, ils perdent évidemment une portée par rapport aux poursuivis. Si les PJs arrivent à proximité et gagnent à nouveau une portée, ils doublent le camion de Demeter. S'ils sont à très longue portée et ratent à nouveau leur jet, le camion les sème.

Mais dans un cas comme dans l'autre, Demeter ne permettra aux PJs ni de le rattraper, ni qu'il les sème. Dans le premier cas, il se téléportera à nouveau dans un autre véhicule qui roule à proximité de son camion ; dans l'autre, il ralentira pour que les PJs le voient à nouveau. Son but est de les emmener jusqu'aux studios Polygramme tenus par son ami Malthus, et de s'en débarrasser de façon efficace. Il l'appelle d'ailleurs de son téléphone portable pour lui faire part de son plan (voir plus loin).

En définitive, les anges retrouvent donc le camion garé non loin de la maison de disque, et aperçoivent notre compère (ou nos compères s'il reste des zombies en état de marche) entrer à l'intérieur.

Partie 2 : des clones qui s'ignorent

Un plan machiavélique

Lorsqu'il se rend compte qu'il est démasqué, Demeter n'a d'autre choix que de se débarrasser des anges de façon efficace, afin qu'il puisse continuer à déterrer tranquillement des cadavres au Père Lachaise. Avant d'arriver chez Polygramme, il contacte Malthus et lui fait part de sa délicate situation. Lorsque les PJs entreront dans l'immeuble, les sbires de Malthus, sous l'apparence de Claude François ou de ses claudettes, vont les guider malgré eux jusqu'au prototype de la machine du démon.

Les personnages entreront très certainement dans la maison de disque. Si par hasard certains d'entre eux ne le font pas ou même ne prennent pas part à la poursuite, je vous laisse l'opportunité d'échafauder dans les jours qui suivent une attaque surprise des zombies pour les emprisonner et leur faire subir les même sort que leurs compagnons.

Polygramme est situé à l'ouest de Paris, du côté de la Tour Eiffel et des Champs Elysées. C'est une immense tour de verre sur laquelle se reflète le soleil du petit matin. Le personnel et différents visiteurs se pressent d'entrer à l'heure où les anges arrivent. Un accueil se trouve dans le hall d'entrée. Les joueurs peuvent décider d'y aller ou non, mais dans n'importe quel cas, un sosie de Claude François (dénommé monsieur « François ») viendra à leur rencontre. Bien évidemment, les personnes qu'ils poursuivaient se seront éclipsées dans l'immeuble.

Si les PJs ne répondent pas à l'invitation du clone, celui-ci les suivra de loin ou s'il est semer, les fera suivre par des claudettes. En cas d'offensive immédiate des anges sans prévenir, les forces de l'ordre seront appelées et agiront en la faveur du chanteur.

En suivant Claude François, les personnages seront emmenés chez le PDG de la boîte. Tout au long du chemin, il posera des questions aux PJs, et se dira étonné de leur version, telle qu'elle soit ; il sera même un tantinet collaborant.

Arrivés au soi-disant étage où se trouve le bureau du directeur, le clone les fera entrer dans une salle luxueuse, un salon, qui est en fait le bureau de Malthus. La décoration est du meilleur goût, allant des fauteuils en cuir dans lesquels on fait asseoir les PJs, aux multiples disques d'or accrochés sur les murs, en passant par le bureau de ministre du démon. La Claude invite les PJs à se détendre en attendant que le « patron » arrive. Il entre alors par une porte située au fond de la salle. C'est alors qu'entrent trois superbes claudettes habillées en strass et paillettes. Elles commenceront par demander aux PJs s'ils veulent boire quelque chose, tout en actionnant une télécommande ouvrant un bar caché. Pendant ce temps, d'autres commenceront à les masser. Rapidement, elles tentent de maîtriser les anges ; s'en suit donc un combat. Demeter dans le même temps apparaîtra accompagné du clone de Claude François qu'ont vu les PJs en passant par la fameuse porte par laquelle ce dernier était passé. Ils ouvriront eux aussi le feu tout en se repliant, tentant d'attirer les anges dans la fameuse salle.

En passant par la cuvette des WC

Quoi qu'il arrive, les PJs entreront dans la pièce adjacente au bureau. Elle ressemble à une salle de radiologie, à moitié plongée dans la pénombre, avec d'énormes machines du genre gros bras mécaniques, tables en métal et tableaux électriques scintillant de milles couleurs.

Dans une annexe à cette pièce, comme on en trouve dans les cabinets de radiologie, se trouve Malthus qui observe les anges derrière son pupitre de commande et au travers d'une vitre sans teint. En premier lieu, il actionne une fermeture automatique de la porte qu'ils viennent d'emprunter, mécanisme trop discret pour être entendu.

A ce moment de la partie, demandez aux joueurs ce qu'ils font. Dites-leur, en plus de la description de cette salle, qu'ils voient une autre porte à l'autre extrémité de la salle (celle qui conduit au pupitre de commande). Chose beaucoup plus intrigante, au milieu de la pièce se trouve un clone du chanteur, différent de celui que les PJs ont vu, et qui est sanglé à une sorte de table d'opération. Des électrodes, ainsi que de grandes aiguilles d'acupuncture reliées à des fils électriques sont disposées tout le long de son corps. L'homme a aussi un tuyau qui lui rentre dans la bouche et semble endormi.

Si les joueurs désirent ouvrir l'autre porte, dites-leur qu'elle est fermée, de même que la glace sans teint est blindée. Mais leurs esprits se tourneront certainement vers l'homme, qui n'est en fait qu'un leurre pour piéger les joueurs. Lorsqu'ils se seront tous attardés devant, Malthus va actionner un nouveau mécanisme qui fera descendre sur eux une cage de verre. Les anges sont alors emprisonnés, et il leur est impossible de sortir. Alors d'une espèce de pomme de douche placée en haut de la cage et inaccessible, sortiront tous plein d'éclairs ainsi qu'une sorte de fumée qui finiront par affecter les personnages. Ils tombent inexorablement à cet instant dans l'inconscience la plus profonde.

Alors en forme ? en forme de quoi ?

Malthus et Demeter sont bien décidé à écarter une bonne fois pour toutes les PJs de leur champ d'action. En activant la machine, Malthus a transporté leurs esprits dans des objets aussi

divers que ridicules (voir la liste ci-après). Dans un même temps, il compte utiliser leur corps pour des expériences qu'il effectuera dans sa nouvelle base située au large de Concarneau. Entre temps, il aura démonté le prototype que les PJs auront goûté.

Mais revenons à nos personnages qui se réveillent disons une semaine plus tard, dans un cadre aussi inconnu qu'insolite.

Mais voici les nouvelles formes qui pourront leur être attribuées (libre à vous d'en inventer d'autres si le cœur vous en dit) :

- un pistolet à eau rose fluorescent
- un porte-jarretelles
- un collier anti-puces pour chien
- des rollers
- une prothèse dentaire
- une perruque style « Tyna Turner »
- un rouleau de papier toilettes

Bien évidemment, ne dites pas aux joueurs quelle est leur nouvelle forme, mais laissez-leur la découvrir par eux mêmes de part certains éléments descriptifs. Voici les situations que nous proposons (il est à noter que les PJs se retrouvent séparés, quoique vivant assez proches les uns des autres. Il conviendra alors qu'ils fassent une mini-enquête pour se retrouver tous ensemble) :

- le pistolet à eau rose fluorescent : l'ange ne voit plus qu'en rose, il a la sensation d'être humide de temps à autre. Décrire une scène de pseudo noyade lorsqu'on le remplit. Un enfant le prend régulièrement dans ses mains, le laisse parfois tomber au milieu d'un ours, d'une voiture de pompier et d'une boîte de mécano.
- Le porte-jarretelles : l'ange voit d'une couleur rouge, blanche ou noire (à votre choix). Il a des sensations de douceurs (le satin). Lorsqu'il se réveille, il ne voit rien, quelque chose le gratte d'un peu partout. Il se trouve en fait accroché dans un rayon de magasin. Puis deux femmes semblent le regarder, elles sont évidemment très jolies. L'une d'entre elles dira « je pense qu'il vous ira très bien ». le personnage vient de se faire acheter, et est jet dans un sac en plastique où il ne voit plus rien à nouveau. Puis, la femme le sort et le met, ce qui lui procure des démangeaisons, comme s'il se frottait à des poils de barbe (je vous laisse imaginer ce que c'est). De même, des sensations de chaleur et d'humidité pourront être vécues, de même qu'il sentira des odeurs pas très agréables (peut-être est-il traversé de temps à autre par un souffle d'air chaud et malodorant). La personne l'ayant acheté peut-être n'importe qui : d'une femme mondaine à une vulgaire prostituée, je vous laisse choisir.
- Le collier anti-puces pour chien : le personnage ressent une odeur plutôt désagréable (le produit médicamenteux du collier), et quelques secousses de temps à autre (le chien qui se gratte l'oreille). Sa vision se cantonne au raz du sol, et les personnes qui l'entourent (les maîtres du chien) lui parlent de très haut et façon « petit nègre » (viens manger le « miam-miam »). Voir le film « Didier » pour plus d'idées quant aux relations du maître à son chien, et vice-versa.
- La paire de rollers : le PJ a la sensation de rouler plutôt que de marcher. La plupart du temps, il est enfermé dans un carton dans un placard. Lorsqu'il est sorti, il roule sur le béton. De temps à autre, le PJ connaîtra des chutes. L'enfant à qui il appartient vit dans une cité, et pourra avoir quelques problèmes avec les gros bras du coin (les balèzes du CM2).
- La prothèse dentaire : bien entendu, l'ange réincarné sous cette forme aura la sensation, d'être humide, voire même englué. La plupart du temps, il ne voit rien (du fait que la bouche dans laquelle il se trouve reste fermée), on le sort le soir pour le mettre dans de

l'eau effervescente, pour le remettre le matin dans la bouche de sa propriétaire. Car le dentier appartient à une personne âgée, et de ce fait, insister sur les aspects de la vie trépidante de la personne (calquez sur celle de votre grand-mère : réunion avec les voisines, visite du médecin, messe du dimanche, etc.).

- La perruque (style Tyna Turner) : le PJ se retrouve face à un miroir, posé sur un mannequin. De ce fait, il pourra se voir dès le départ. De nombreux produits de maquillage se trouvent à proximité. Un homme moustachu, assez frêle et de taille moyenne, commence à se maquiller, à mettre une robe, puis à enfiler la fameuse perruque. C'est en fait un travesti qui mène une revue de presse dans le fameux cabaret de Michou, donnant un numéro sur les musiques de Tyna Turner. L'homme est bien évidemment efféminé, assez vieux, et assez « folle » de nature. Insister bien sur le côté paillettes mêlé à l'aspect grande folle du cabaret.
- Le rouleau de papier toilettes : le PJ se retrouve dans des toilettes. De temps à autre, quelqu'un vient et finit par effeuiller notre joueur, qui voit tout en rose. Avant que le rouleau ne soit terminé, il doit se libérer de cette situation quelque peu délicate. Imaginez être un tel objet, que ressentiriez-vous dans un endroit aussi exigu et qu'éprouveriez-vous si on vous utilisait ainsi ? eh bien transmettez ces sensations à votre joueur.

Partie 3 : angels strike back

Lorsque nos Pjs auront bien compris quelle est leur nouvelle apparence, il est fort à parier qu'ils voudront tordre le cou de ces démons et trouver un moyen de recouvrir leurs anciennes apparences. Et ceci est bien légitime. Voyons les possibilités qui leurs sont offertes.

L'exorciste chez les nudistes

La première des choses que devront faire les PJs pour se mouvoir est de posséder une personne. Laissez-vous le choix des opportunités qui leur seront offertes : un chien, une vieille dame, une petite fille, etc. Bien entendu en fonction de l'objet sous lequel ils ont pris forme.

La capacité de possession leur viendra de façon innée. Ils devront réussir un jet de volonté conte la volonté de la victime (en général 2) moins 2 colonnes. Il est primordial que cette innocente victime utilise le personnage sous sa forme actuelle. De plus, une fois qu'il la possède, le Pjs ne peut changer de personne.

Lorsqu'un caleçon rencontre une capote usagée

La première chose que voudront faire nos anges est de se retrouver entre eux. Pour cela, vous devrez improviser les retrouvailles. Bien entendu, il faut que chaque Pj fasse un minimum d'enquête. Si vous désirez pousser le détail jusqu'au bout, vous pouvez créer un scénario axé sur ces recherches.

Certains Pjs pourront habiter le même quartier, ce qui est d'ailleurs conseillé pour faire avancer l'aventure. en enquêtant, ils pourront apprendre par les voisins qu'un excentrique travesti se promène dans le quartier avec une perruque de Tyna Turner, tandis que le fils de madame Ledu a failli avoir un accident avec une voiture alors qu'il était en train de faire du

patin à roulettes. Laissez aller votre imagination en fonction de ce que font vos joueurs. Au demeurant, les retrouvailles de tous les anges devrait constituer une fine équipe de branquignoles qui ne devrait pas passer inaperçu dans la rue.

Notre-Dame ne répond plus

Selon toute probabilité, nos anges voudront reprendre contact avec les forces divines de Notre-Dame de Paris. Mais la malédiction de nos personnages est double car désormais, les forces angéliques ne les voient plus, c'est comme si les PJs étaient ignorés. Malgré leurs cris, leurs manifestations spectaculaires dans les catacombes de l'église, personne ne les verra, y compris leurs serviteurs. Ainsi, les anges qui possèdent des pouvoirs genre soldats de Dieu, skins heads, ou encore section spéciales ne peuvent les utiliser.

Ils se rendront compte alors qu'ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

Si j'avais un marteau...

Nos Pjs, bien décidé à revenir sur les lieux du crime, reviendront certainement à la maison Polygramme. Quant au cimetière, Demeter n'étant pas fou, il a abandonné son campement et à déménagé dans un autre cimetière lambda.

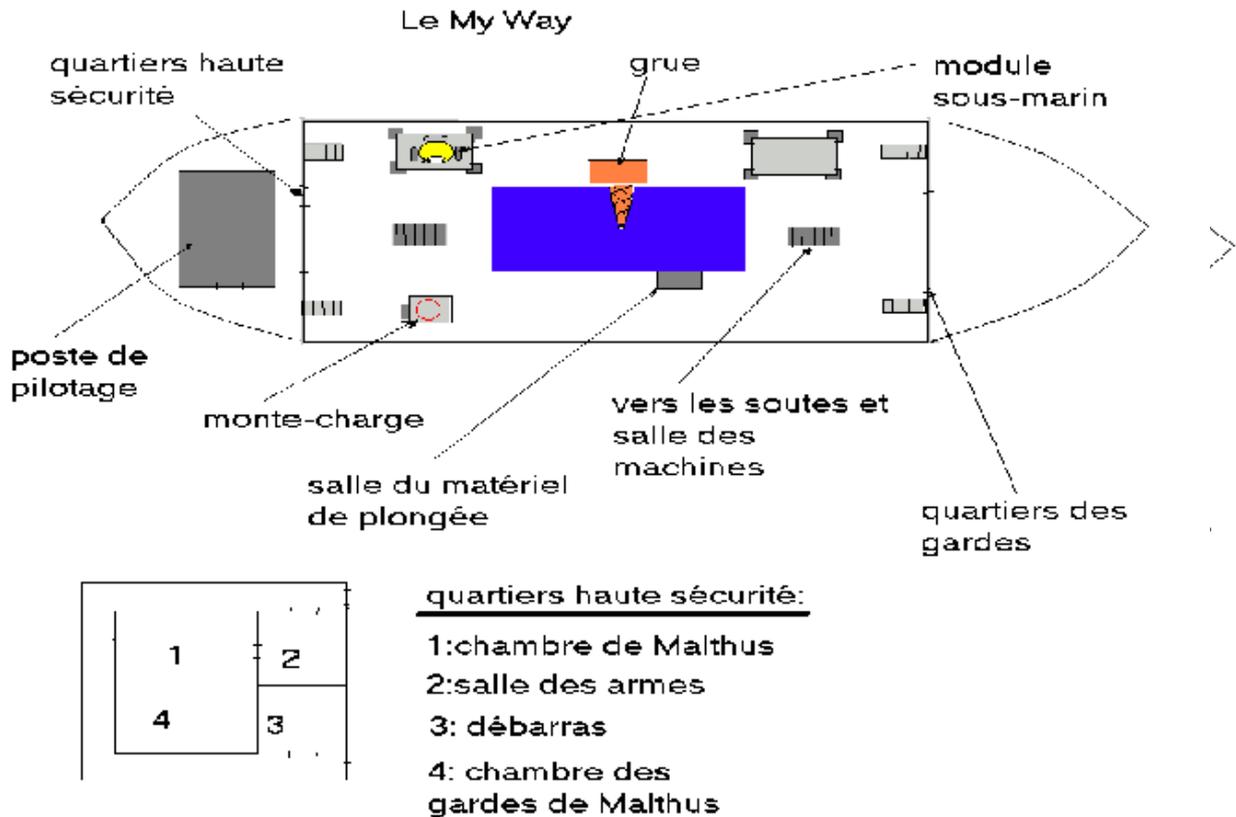
Nos Claude et Claudettes sont encore là, ils montent la garde jours et nuit. Qu'importe le temps qu'on passé les Pjs à se réincarner et à se retrouver, désormais les sosies sont plus nombreux. Bien que Malthus ne s'attende absolument pas que les anges reviennent lui rendre visite, il leur faudra blouser l'attention des vigiles à l'entrée, d'autant plus que leur accoutrement ne prêtent guère à la discrétion.

Un petit jet en discrétion contre la perception des deux gardiens plus la réceptionniste leur donnera accès aux étages supérieurs. Certes, Malthus est absent, quelque soit l'heure à laquelle viennent les anges, mais deux claudettes gardent l'entrée de son bureau. L'une est plutôt du genre Schwarzie avec des boucles d'oreilles, l'autre a la carrure d'Amélie Mauresmo. Toutes deux ont un pistolet mitrailleur planqué dans leur soutien-gorge. Bien évidemment, tout bruit impromptu fera donner l'alerte et des clones viendront à tour de bras. De même, une attitude suspecte des Pjs peut aboutir à la même chose. Il leur faut donc agir avec rapidité et silence (comme d'hab').

Le bureau de Malthus est inoccupé, c'est donc pourquoi on pourra le fouiller sans trop de problèmes. On trouvera des documents concernant les plans machiavéliques des deux démons, tels qu'ils ont été exposés par madame Maillapartir. On trouvera aussi un bon de livraison, adressé pour un entrepôt sur Concarneau (l'adresse exacte est inscrite en en-tête). Il y est précisé qu'un nombre de corps égal à celui du nombre d'anges dans votre groupe est livré « spécialement ». les corps sont destinés à des expériences scientifiques.

D'autre part, des documents précise qu'une autre machine « infernale » a été construite dans une base sous-marine. Un bateau, le « My Way », appartenant à Malthus, devrait effectuer une livraison, d'ici deux jours, en partance de l'entrepôt. mais on ne sait pas où est amarré le bateau, ni quel est son type. Tout ce que les PJs peuvent savoir, c'est que 200 unités vont être

livrées, et que la production de masse va pouvoir être lancée. Bien entendu, les personnages pourront déduire facilement que les deux démons se lancent dans une production de clones à grande échelle. Ils devront donc tout faire pour empêcher ce plan.



Enfin, un ultime document précise que le prototype a été démonté, chose que l'on pourra vérifier dans l'autre salle: la machine qui a servi à voler l'âme des personnages a complètement disparu !!!

Lorsque les PJs seront en possession de tous ces documents, le service de sécurité alerté par des bruits suspects interviendra. Six clones armés attendront les PJs à leur sortie. Une fusillade s'en suivra, ajoutée sûrement à une course poursuite. Des renforts pourront même intervenir, au cas où.

Partie 4 : Dans le port de Concarneau, il y a aussi des marins qui chantent

La seule option vitale qui s'offre désormais à nos anges est de rejoindre l'entrepôt situé au large de Concarneau. S'ils ont récupéré le bon de livraison dans le bureau de Malthus, ils ne devraient pas avoir trop de problèmes pour le rejoindre.

Mon père, ma mère, mes frères et mes sœurs

Si les Pjs commettent l'imprudence de vouloir s'infiltrer le jour dans l'entrepôt, doublez le nombre de personnes présentes.

Seulement deux clones travaillent à l'intérieur de l'entrepôt la nuit, et deux autres stationnent en camion sur le parking adjacent à une des façades du bâtiment. Toutes ces personnes s'occupent de charger des caisses à l'intérieur du camion, celui-ci devant effectuer une livraison durant la nuit. Les caisses contiennent essentiellement des cadavres et des boîtes « à esprit ». il sera relativement aisé pour les anges de s'introduire à l'intérieur des caisses (discrétion +3 colonnes), du fait qu'il n'y ait pas toujours quelqu'un dans l'entrepôt. suivre le camion est tout aussi aisé, quant à employer la manière forte ne devrait pas poser trop de problèmes. Dans ce cas, les PJs trouveront un bon de livraison notant la position exacte du bateau, le My Way.

[Je me lève, et je te bouscules](#)

Voir le plan « My Way » page 11.

Une fois que les Pjs seront à l'intérieur du bateau, et ce quelque soit les moyens employés, ils devront de cacher le temps du trajet. Mieux vaut ne pas user de la force, car ce n'est pas moins d'une cinquantaine de répliques qui se trouve à bord de ce bateau, qui est en fait un cargo. Le voyage dure deux heures environ, mais pour l'heure, les joueurs peuvent décider de visiter l'embarcation.

En dehors des cales qui offrent peu d'intérêt d'une part, et qui sont peuplées donc dangereuses d'autre part, le quartier de haute sécurité peut donner quelques indications aux PJs. Cela étant, seuls deux gardes sillonnent les couloirs de cet endroit. Pour autant, il ne leur faut pas plus d'une seconde pour donner l'alerte. et dans ce cas, ce sera très aich' pour nos compagnons.

1- Chambre de Malthus

Le mobilier est assez simple : un lit, un bureau, une armoire et quelques étagères remplissent la salle. Celle-ci est fermée à clé, et c'est Malthus qui est en sa possession. Pour l'heure, celui-ci se trouve quelque part dans le bateau, du côté des cales, donc trop dangereux pour qu'il soit intercepté.

Son armoire contient de nombreux vêtements dans le parfait style du chanteur. Le bureau quant à lui est beaucoup plus intéressant, du fait qu'il y soit posé une radio et un télex. D'après les informations stockées dans ce meuble, le bateau rejoindrait le point de rendez-vous pour livrer les caisses dans l'eau. Là, des hommes-grenouilles équipés de moteurs sous-marins intercepteront la cargaison et l'emmèneront jusqu'au point de ralliement, c'est à dire dans la grotte souterraine. Durant cette livraison, Malthus rejoindra les hommes-grenouilles à l'aide de son module sous-marins (dessiné en jaune sur le plan).

On trouve aussi un gros interrupteur de couleur rouge qui peut basculer de haut en bas et vice versa, servant à allumer ou éteindre l'alarme du bateau. Bien évidemment, si les PJs s'amuse à l'enclencher, je vous laisse imaginer la suite.

2- Salle des armes

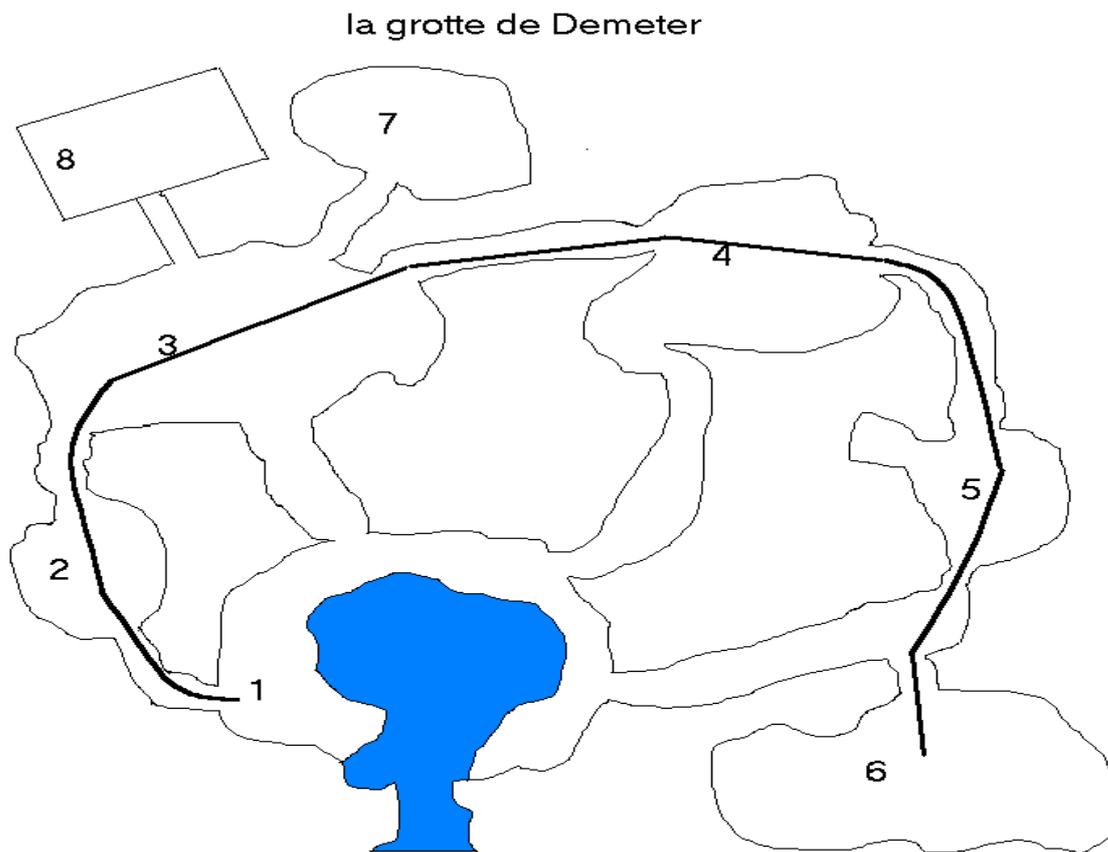
Cette salle est encore fermée à clé, pour autant, les PJs pourront l'obtenir en fouillant le corps des deux gardes qui circulent dans les couloirs de ce quartier. A l'intérieur se trouvent des armes en veux-tu, en voilà. Elle sont constituées pour la plupart de pistolets mitrailleurs type uzi, de quelques fusils à lunettes et d'une vingtaine de couteaux de plongée. Bien évidemment, la réserve contient toutes les munitions nécessaires.

3- Débarras

Ouais, comme d'hab' on s'en fout. Idéal pour que nos anges tendent une embuscade aux deux gardes. Bien mais pas top pour se planquer en cas d'alerte.

4- Chambre des gardes de Malthus.

Ici se trouve un tripot décadent où séjournent en permanence 8 clones de Claude ou de ses Claudettes. Des lits superposés ont été installés pour la circonstance, ainsi que des tables où les occupant jouent au poker, d'autres jouent à la Playstation sur la télé installés aussi pour l'occasion. a noter que la télé reçoit toutes les chaînes générales, y compris Canal + (eh oui, on a même mis un décodeur). Mais bon, on ne sait pas si ces informations seront existentielles pour la suite de ce scénario.



Saut en profondeur

Les anges ont plusieurs possibilités afin de rejoindre la grotte. La première, il leur suffit de rester dans un container, qui sera jeté à l'eau puis récupéré par les plongeurs. La seconde est

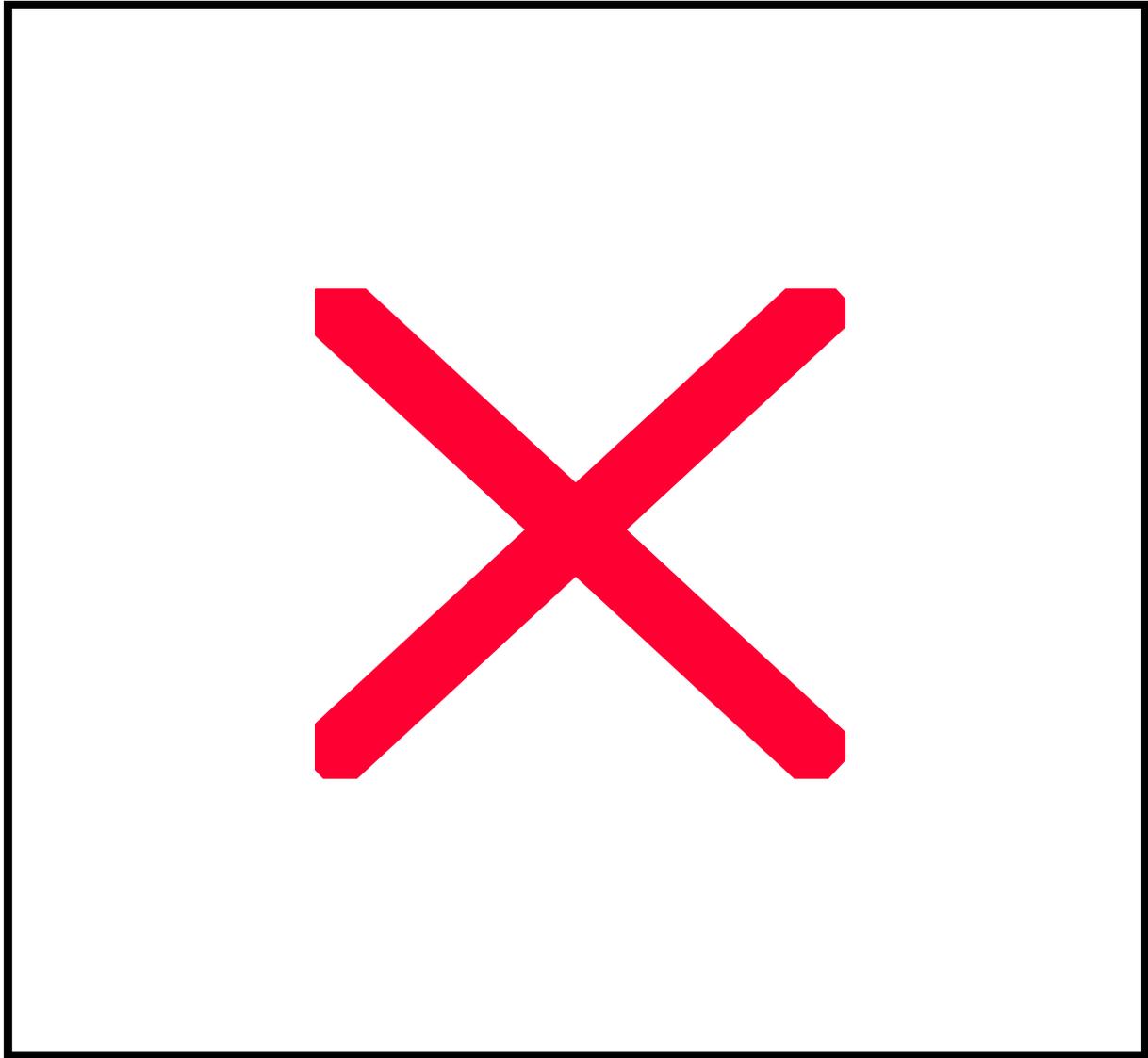
de subtiliser un des modules sous-marin, mais ceci ne sera pas chose facile. En revanche, les PJs peuvent aussi s'accaparer une combinaison de plongée. On trouve tout le matériel dans les cales du bateau. Un simple jet en discrétion sera nécessaire pour la circonstance.

Une fois dans l'eau, une dizaine d'hommes grenouilles arrivent des profondeurs. Ceux-ci possèdent des propulseurs aquatiques. Le groupe prendra les containers pour les ramener dans la grotte, située à quelques centaines de mètres de là. Celui-ci fera plusieurs aller-retour pour ramener la totalité de la livraison. Puis le My Way restera en stand by dans la région.

Partie 5 : quand tu souris, je m'envole au paradis

Une fois que les PJs seront arrivés dans la grotte, charge à eux de s'introduire dans le complexe souterrain avec discrétion - ou non. Insistez bien sur l'ambiance des films de James Bond des années 60, de Fantomas ou encore d'Austin Power.

Voici le plan de la grotte de Demeter. Celui-ci d'ailleurs est rejoint dès le début de la livraison par Malthus, qui aura embarqué à l'intérieur de son module personnel pour rejoindre le QG. D'autre part, les anges devront faire preuve de la plus grande discrétion, sans quoi, ils pourront très vite être hors d'état de nuire (improviser les réactions des PNJs en fonction de leur niveau de furtivité).



Voici la description des différentes grottes. A noter que le tracé en noir épais représente la chaîne de montage des clones du chanteur.

1- Salle de réception

Ici se trouvent dix clones de cloclo ou des claudettes. Ils se chargent de sortir les containers ramenés par les hommes-grenouilles. Le module de Malthus est amarré sur le bord, tandis que le démon sera occupé à traiter avec son ami (voir plus loin). Les sbires ouvrent aussi les containers et les mettent soit sur la chaîne de production qui est d'ores et déjà activée, soit à disposition dans l'une des autres salles. Un clone se trouve derrière un pupitre de contrôle, lequel sert à activer la chaîne de montage. Celle-ci se compose d'un tapis roulant sur lequel grosses pinces, tubes aspirant ou soufflant, et différents bras mécaniques viendront parfaire la construction de chaque modèle. Pour cette description, il suffit de vous souvenir des dessins animés de scoubidou pour vous donner une représentation exacte de cette machine. A noter que les containers, quoi qu'ils contiennent, sont triés au fur et à mesure par les différents bras mécaniques. Les anges ne peuvent rester plus d'une minute sur la chaîne, sous peine d'être réduit en cendres par un four quelconque, ou réduit en poudre par un acide déversé sur eux. Tous les trois tours, ceux qui seront sur ce tapis roulant devront jeter un D6. A chaque résultat

marqué par un 5 ou un 6, le malchanceux reçoit 1 + 1D6 points de dégâts (divisé par deux sur un jet de force diff 3 réussi).

2- Salle de maquillage

Un clone est responsable de ce poste, et se trouve comme à l'accoutumée derrière un pupitre de commande. C'est ici que les cadavres sont remaquillés à l'effigie du chanteur ou de ses danseuses. Pour la circonstance, des bras mécaniques surmontés de blaireau ou de peinture couleur chair font ce travail. Bien évidemment, si les Pjs se font remaquiller ici, leur hôte ressemblera à ces personnes. Pour autant, il ne faut pas oublier de se déshabiller, sous peine de ne plus pouvoir utiliser ses vêtements. Le maquillage dure 5 tours.

3- Salle de fusion des âmes

Demeter, accompagné de quatre claudettes, contrôle ce point de passage de la chaîne de production. Ici, les corps inanimés passent dans une espèce de grosse boîte en fer, totalement hermétique. Ils y introduisent les boîtes contenant les âmes, après quoi on peut voir un flash transpercer la machine, et peu après sort un clone entièrement articulé, mais nu comme un ver. Il est alors pris par un bras mécanique qui continue à le faire progresser sur la chaîne d'assemblage.

Les anges l'auront compris, c'est là qu'ils peuvent retrouver leur forme d'origine, en glissant l'objet dans lequel ils se sont réincarné par le même orifice par lequel on introduit les boîtes à âmes, puis en mettant leur corps sur le tapis roulant. Ne rien mettre dans le générateur de fusion corps-âme les tue irrémédiablement, et mettre un boîte de l'âme d'un fan les transforme en ce fan. Ils ne pourront revenir à la raison et seront irrémédiablement transformés en un des sbires de Malthus et de Demeter. La partie est là aussi finie pour eux.

Pour l'heure, ils auront à cœur de s'emparer du contrôle de cette salle. Si un face à face en résulte, ce qui est fort probable, Demeter combattra tant qu'il le peut, puis fuira vers les salles 7 et 8 pour donner l'alerte à son comparse. Ceci dit, la réalité du combat fera certainement que Malthus sera alerté, et viendra avec 6 de ses soldats à la rescousse au bout de 3 tours. Vous l'aurez donc compris, le combat final peut se dérouler ici.

4- Salle de test psychophysique

C'est ici qu'un cloclo contrôle si la fusion s'est bien opérée. Différentes machines piquent, pincent et électrocutent les répliquants nouvellement créés. Se prendre au piège sur cette chaîne dure 9 tours, et fait perdre de toute façon un point de force aux Pjs en plus des autres points éventuels durant ce passage.

5- Salle d'habillage

Deux claudettes contrôlent la salle. C'est là que des bras articulés viennent habiller les nouvelles répliques en strass à paillettes et en bikinis pailletés. L'opération dure 4 tours. Dans un coin de la grotte se trouvent donc des containers contenant différents habits. Cependant, les anges pourront en trouver un avec une caisse sur laquelle est mentionnée « cargaison spéciale ». C'est à l'intérieur qu'ils pourront découvrir les vêtements qu'ils avaient avant de muter dans la forme qu'ils ont aujourd'hui.

6- Gare de tri

Quatre clones contrôlent farouchement la salle. C'est ici que les nouvelles troupes fraîchement créées sont entreposées. C'est aussi ici que tout objet utile est entreposé, tels que les armes, habillages, cadavres et boîtes à âmes en surplus. Si les Pjs entrent et se font repérer, ils donneront tout de suite l'alerte, et les renforts accourront en moins de trois tours. Le combat final peut d'ailleurs se dérouler ici. En fouillant dans les différents caisses, nos anges pourront avoir l'agréable surprise de retrouver leurs corps d'origine, pour l'instant inanimés. Il est par conséquent simple maintenant de leur faire retrouver leur apparence d'origine, en allant dans la salle 3.

7- Quartier des gardes

Ici se trouvent une bonne dizaine de lits superposés, où vivent en permanence une vingtaine de clones en attente de leur affectation. Ils jouent aux cartes, fument et regardent la télévision. Des armoires abritent leurs vêtements, mais aussi leurs armes automatiques. Il est bien évident qu'en cas de grabuge, ils accourent immédiatement, du moins une partie d'entre eux.

8- Bureau de Malthus

Mais aussi sa chambre. C'est une suite des plus luxueuse, dans laquelle salon, salle de bain, bureau et chambre se côtoient. Lorsque les Pjs entrent, et si ce dernier n'a pas été alerté, Malthus se trouve assis derrière son bureau. A l'aide d'un bouton situé sous son bureau, il déclenchera l'alerte, et 8 clones arriveront le tour suivant, peut-être en compagnie de Demeter. Encore une fois, le combat final pourra se dérouler ici.

Cette pièce contient tout le luxe dont on puisse rêver en pareil endroit. Il possède un ordinateur dans lequel sont consignés tous les plans qu'il a voulu mettre au point. Il a aussi un téléphone, reliant par ligne interne tous les postes de la grotte, c'est-à-dire un dans chaque salle. Il a aussi une radio, grâce à laquelle les Pjs pourront appeler à l'aide. Il y a aussi un panneau de commande à partir duquel on peut enclencher ou déclencher l'alarme, mais aussi un système de verrouillage ou de déverrouillage de tous les accès de la grotte. Les anges peuvent ainsi fermer un ou plusieurs accès de la grotte, sinon tous. Et enfin, en dehors de sa collection personnelle de disques de Claude François et des objets divers s'y rattachant, on trouvera aussi une armoire contenant différents armes, telles qu'une épée à deux mains, un fusil à pompe et deux uzis. S'il est sur le point de tomber, Malthus se transforme en démon de combat (voir le scriptarium veritas).

Epilogue

Comme vous avez pu le constater, plusieurs options dans le combat final sont à envisager. Mais il ne vous est pas interdit d'en inventer d'autres, comme par exemple un duel final sur la chaîne d'assemblage. Les Pjs pourront aussi vouloir rendre la monnaie de leur pièce aux deux démons, en les réincarnant de force dans la forme qu'ils désirent. Mais dans ce cas, Dieu ne les récompensera pas par de nouveaux pouvoirs.

Comme bon nombre de troupes se trouvent ici, je pense pas que nos joueurs puissent tout « nettoyer », sans compter les soldats restés dans le My Way. Au moment le plus opportun, c'est-à-dire vraisemblablement à la fin du combat final, les troupes angéliques qui ne sont pas

en reste, débarqueront et nettoieront le secteur, sous l'égide de Marie-Thérèse Maillapartir. En effet, celle-ci a ordonné une seconde enquête, et à découvert le QG de Malthus et de Demeter . Mais, à moins que vous n'en décidiez autrement, la cavalerie arrivera en retard, comme d'habitude.

Valeurs des PNJs

- **Les zombies**

FO 3 , VO 2, AG 2, PE 2, PR 2, AP 1. Pouvoirs : paralysie +0, acide +0. Talents : conduire +0, armes de poing +1, discrétion +0, corps à corps +0, arme de contact +0. Matos : cal 22 (puiss +0), bat de base ball (+1, 0). PP 4

- **Les clones**

FO 3, VO 3, AG 2, PE 3, PR 3, AP 4. Pouvoirs : charme +1. Talents : chanter +2, danser à la cloclo +2, armes de poing +1, corps à corps +2, esquiver +0, vigilance +0. Matos : strass à paillettes, bikinis, uzi (+1(+3)), couteau (-1). PP 4

- **Demeter**

FO 4, VO 3, AG 2, PE 4, PR 4, AP 2. PP : 15. Pouvoirs : télépathie +1, griffes +1, téléportation +0, immunité au feu +0, serviteurs zombies +1, bateau +0, glace +1. Talents : armes de contact lourde +1, discrétion +1, arme de poing +1, arme d'épaule +0, esquive +0. Matos : fusil mitrailleur (+2(+4)), masse à deux mains (+3, -2), cal 44 (+1).

- **Malthus**

FO 3, VO 5, AG 3, PE 4, PR 3, APP 5. PP : 20 . Pouvoirs : sommeil +2, dents +1, cornes +0, armure corporelle +1, couverture chef d'entreprise +0, île déserte +1, champ magnétique +1, paralysie +0, arme de contact intelligente+1 (épée à 2 mains) : PP 5, VO 3, FO 3 ; pouvoirs : liquéfaction +0, folie +0, douleur +0.

Matos : épée à deux mains (+3, -1), canon scié (+3, -1), collection sur Claude François.