

NUIT A SAIGON, NUIT DE CON

Un scénario INS/MV, offert avec votre écran tout neuf.

Merci qui ?

" Tu sais papa, notre maîtresse à l'école, elle a dit que c'étaient les martiens qui avaient enlevé Elvis. Je crois que c'est vrai. Et même c'était le premier monsieur qu'i' z'ont enlevé. C'est pour ça qui sont jamais rev'nus. Trop déçus les martiens, trop déçus... "

Natacha, 4 ans.

PREMIERE PARTIE: PLUS ROUTINE, TUMEURS...

Cette histoire commence le mardi 23 septembre 1997 vers 2 heures du matin, heure à laquelle les personnages-joueurs (qu'ils soient Anges ou Démons) sont tirés du lit par un coup de sonnette. Derrière leur porte respective, un facteur attend patiemment pour leur remettre une lettre cachetée.

L'employé des postes s'excusera pour le dérangement tardif, avant de disparaître purement et simplement. Après son passage, les personnages angéliques remarqueront qu'un tract sollicitant des dons pour la réfection de la Cathédrale Saint Joseph, à Créteil, a été glissé sous la porte de chaque locataire de l'immeuble. Quant aux personnages démoniaques, c'est en descendant quelques minutes plus tard, qu'ils trouveront les superbes autocollants roses ornant les portes de leurs voisins : des stickers du fan-club de la Compagnie Créole.

Quant à la lettre, il s'agit bien sûr d'un message officiel, demandant aux personnages de se rendre sur le Pont-Neuf à Paris, d'ici une heure (24 heures s'ils habitent en province).

Sur place, c'est le désert : il fait froid et personne ne se promène sur le pont à une heure si tardive. Seul le supérieur des personnages (ou en tous cas celui du moment) occupe un banc. Visiblement, il attend ses subalternes. C'est un homme de forte corpulence, brun, au visage massif. Il est habillé en costard-cravate et une mallette en cuir repose sur ses genoux. Après les avoir remerciés pour leur ponctualité, il donne aux

personnages-joueurs un dossier assez mince sur un dénommé Parker Hooland.

" J'espère que vous parlez anglais. Vous partez demain matin à 7h30 d'Orly, par le vol 1256 pour Indianapolis. Une fois là-bas, vous devrez louer une voiture et vous rendre dans une ville du coin nommée Halfport. Votre mission consiste à tuer Hooland. Il est à la clinique privée de la ville : regardez dans le dossier, tout y est. Hooland est un des nôtres, mais suite à une mauvaise incarnation, il s'est retrouvé dans un corps d'accueil... humm... disons défectueux. En le tuant vous le libérerez, mais cela signifie aussi, n'en soyez pas étonnés, que son corps va disparaître. À vous de vous débrouiller pour que tout ce foin reste discret. Bon je vous laisse. Juste une dernière chose : pas d'armes à l'aéroport. J'ai des actions chez Air Inter. Des questions ? "

Après cette discussion, un side-car noir piloté par un chauffeur en queue de pie s'arrête devant le petit groupe. Le supérieur des personnages prend congé, puis s'installe dans la cabine du véhicule. Ce dernier disparaît au coin de la rue dans une fumée grise trop abondante.

LE DOSSIER HOOLAND (INS/MV)

Le dossier sur Parker Hooland est fort succinct. Il contient :

- une fiche d'état civile américaine : Hooland a 30 ans. Il est né dans l'Indiana et y a toujours vécu.
- une photo : là, ça se gâte. La photo est prise de plain-pied. Il s'agit d'un paraplégique d'une trentaine d'années, dans un fauteuil. À l'exception de la tête et du cou qui lui permettent de diriger son fauteuil électrique, il a l'air totalement paralysé. Il est blond et porte des lunettes.
- un dossier médical : celui-ci, en plus de l'adresse de la clinique John Hoover, 23 Melroz street à Halfport, confirme ce que laisse penser la photo. Parker est handicapé-moteur de naissance. Son père est un riche industriel américain et il paie une pension énorme à la clinique pour qu'on s'occupe de son fils.

- autant de billets aller-retour en avion pour Indiana qu'il y a de personnages. Les allers sont pour le lendemain matin. Les retours pour le 25 septembre.
- 15 000 francs en liquide.

BORN IN THE U.S.A. (INS/MV)

Une fois à Indianapolis, il est très facile de trouver Halfport. C'est une petite ville de résidence pour la middle-class américaine, tout ce qu'il y a de plus classique : les villas à jardins avec le garage, les-boîtes-aux-lettres-idiotes-avec-des-drapeaux, les mômes à vélo, etc. Il est aussi très facile de trouver la clinique John Hoover, car tout le monde la connaît : elle se trouve à la sortie de la ville.

C'est un grand bâtiment blanc et en forme de T de deux étages, autour duquel on a placé un peu de verdure pour faire un simulacre de parc. Tout le personnel médical est sympathique, compétent, compréhensif et tout ce qu'il y a de plus humain. Il compte vingt médecins, pour deux cents malades.

En prétextant être de la famille venue d'Europe pour le voir ou en entrant de nuit par effraction, les personnages ne devraient rencontrer aucune difficulté pour tuer Hooland. Il occupe la chambre 208, au dernier étage, et y passe presque toutes ses journées et ses nuits à comater. Reste aux personnages-joueurs à employer une méthode discrète et, si possible, à trouver une raison à la disparition du corps en maquillant, par exemple, l'assassinat en accident. Une fois leur forfait accompli, ils n'auront plus qu'à attendre la date de leur retour pour Paris.

UN AVION PEUT EN CACHER UN AUTRE... (INS/MV)

Le 25 au matin, les personnages-joueurs auront la surprise de découvrir que leurs billets de retour pour Paris en deuxième classe tourisme se sont transformés en première classe affaire dans l'avion suivant ! Au moment de l'embarquement, ces nouvelles réservations ne poseront aucun problème et les personnages-joueurs pourront prendre l'avion de 10h16 pour Paris.

Lorsque notre équipe préférée entre dans le compartiment des premières classes, le moins qu'on puisse dire est qu'il n'y a pas foule. Toute la première classe affaire a été réservée par un certain monsieur Kroons (INS) ou Veys (MV), pour un groupe de congressistes. En fait, les personnages se retrouvent seuls, en présence de deux autres individus. Le premier est un grand homme brun, habillé comme un mécano, ou plus exactement comme le genre de mécanicien qui s'occupe des avions sur un aéroport, avec un gros logo Air Inter dans le dos. Son accoutrement est un peu déplacé à côté du costume Marianni impeccable de l'autre homme, celui qui se tient devant et qui accueille le groupe de personnages-joueurs.



C'est un vieil homme calme et pondéré, au regard vif. Ses gestes sont lents, aussi lents que son débit de paroles. Il s'agit comme vous l'avez deviné du professeur Lacloche, un avatar de Kronos (INS) ou de Lucien, un avatar d'Yves (MV), qui laissera apparaître son aura, histoire que les nouveaux venus sachent à qui ils ont affaire. Il ne dévoilera cependant pas son identité de manière explicite. Dès que l'avion aura décollé, il expliquera aux Anges ou aux Démones la raison de leur présence ici, en leur montrant de la main le mécano d'Air Inter :

" Messieurs, je vous présente Miran, aujourd'hui Ted Clay grâce à vous, et qui fut précédemment incarné en la personne de Parker Hooland. Sur mes ordres, Miran a été réincarné au plus vite. Il faut que je vous explique de nombreuses choses. Tout remonte à une incarnation précédente de Miran, en 1962. Il avait pour corps d'emprunt le lieutenant Mac Frey, qui servait au Viêt-nam dans le 1er squad du premier platoon (la première section) des Forces Spéciales, dites " Béréts Verts ", au nord de Saïgon. Au Viêt-nam, nous avions noyauté en grande partie les forces américaines, ceux de l'autre côté aidant les troupes vietcong. À la fin de l'été 1962, Mac Frey et son squad furent pris dans une embuscade et il fut le seul survivant. Par chance, il fut recueilli par le 7ème squad du deuxième platoon, lui aussi isolé et perdu en pleine jungle. Mac Frey décéda quelques jours plus tard.

Son corps d'accueil mort, Miran ici présent aurait dû arriver au service d'attribution des corps assez rapidement. Pourtant, son dossier et son numéro d'appel furent égarés ou reconduit pendant près de trente ans. Il fut appelé d'urgence en 1992 et incarné par erreur dans le corps de Michael Otben, un paraplégique-autiste du Texas. Par chance, Otben tomba dans des escaliers et se tua en 1993. Pourtant, une nouvelle fois, on ne sait comment, Miran fut incarné dans un corps peu apte à l'exercice de ses fonctions, celui d'Hooland.

Je ne sais pas qui s'est chargé de ces incarnations, mais tout laisse à penser qu'on a voulu écarter Miran de nouvelles années de service. Il se trouve que son dossier m'est par hasard passé entre les mains et que, par hasard aussi, j'ai déjà entendu parler de ce 7ème squad du deuxième platoon dans une autre affaire. Tout ceci messieurs fait trop de coïncidences et j'ai besoin que vous me tiriez cela au clair. Vous allez partir au nord de Saïgon, deux jours avant la mort de Mac Frey. Votre mission est une mission d'observation : vous aurez cinq jours pour voir ce qui se passe. Tant que vous y êtes, regardez si vous remarquez un vieux fusil à culasse qui n'aurait rien à faire là-bas, et notez à qui il a appartenu et en quelles circonstances. On vous ramènera ici cinq jours après votre arrivée. Et rappelez-vous : vous êtes en mission d'observation. Gardez pour vous de toute initiative trop importantes, elle risqueraient d'engendrer des paradoxes temporels. "

LES VOYAGES DANS LE TEMPS (INS/MV)

Si vous êtes meneur d'INS/MV de longue date, circulez, rien à voir pour vous ici. Par contre, si vous êtes nouveau, voici en gros comment fonctionnent les voyages temporels. Tout d'abord, comme ces derniers n'arrangent personne, les deux hiérarchies (angélique et démoniaque) ont décidé de " légiférer " d'une certaine manière dans ce domaine : chaque voyage dans le temps effectué par un des camps autorise l'autre à en faire un à son tour. Bien sûr, cela sous-entend que l'on se dise tout. Et vous croyez qu'on le fait ? Nan ! Ce scénario en est d'ailleurs la preuve. A-t-on dit quelque part qu'Yves ou Kronos avait appelé ceux d'en face pour leur demander une autorisation ? Nan.

Lors de voyages temporels, les personnages-joueurs peuvent être renvoyés dans le passé tel quel (enfin presque : nus, plus précisément. Pour ne pas créer de paradoxes en trimballant des objets anachroniques), ou bien être temporairement accueillis dans les corps d'humains qui sont sur place, le temps d'effectuer la mission.

Selon le camp, le moyen de transport change. Côté forces du Mal, seul Kronos (qui maîtrise parfaitement son pouvoir de projection temporelle) peut téléporter des personnages dans le passé, à une date et dans un lieu donnés. Il peut aussi, accessoirement, prévoir leur retour. Sa présence est donc indispensable pour envoyer un groupe de Démons dans les limbes de l'histoire. Côté forces du Bien, on utilise le Cyclotron, une machine pyramidale de trois mètres de haut inventée par Jean. Elle fonctionne aussi bien que Kronos, mais elle prend plus de place que lui.

À POIL DANS UNE PREMIÈRE CLASSE (INS)

Pour les Démons, toujours dans l'avion, le professeur Lacleche poursuit son speech : " Voilà, vous savez tout. Maintenant vous pouvez vous déshabiller ". Une fois qu'ils se seront exécutés, le Prince s'approchera d'eux et utilisera son pouvoir de projection temporelle, les renvoyant trente ans dans le passé...

À POIL DANS LES SOUS-SOLS DE NOTRE-DAME (MV)

Pour les Anges, il faudra attendre quelques heures : le temps d'arriver à Paris et d'y prendre un bus privé pour Notre-Dame. Le temps aussi de descendre dans les sous-sols de la cathédrale et de se faire inviter par Lucien à pénétrer nus dans un Cyclotron des labos divins. Mais le résultat est le même et, après un éclair blanc, les Anges se retrouvent en 1962...

DEUXIEME PARTIE:
CE SOIR
ON MANGE VIET!

(et demain aussi...)

LE 7ème SQUAD (INS/MV) !

Les personnages-joueurs se retrouvent tous dans un bunker souterrain où ne pénètre par une espèce de soupirail qu'une lumière diffuse. La température est assez basse, il doit être tôt le matin. À côté d'eux, un homme en uniforme américain gît sur le sol, visiblement endormi. Il est roux, d'une stature imposante et doit (à tout hasard) s'appeler Mac Frey, si la plaquette métallique qu'il porte au cou est bien la sienne.

Le lieu dans lequel se retrouvent les personnages est désert et se compose d'une dizaine de galeries et de salles souterraines. À en juger par les caisses de munitions, les casques, les rations, les cartes d'état-major, les rares armes et les uniformes qu'on peut y trouver, il doit s'agir d'un ancien bunker vietcong récupéré par les Américains. Il a visiblement été abandonné à la va-vite. Les personnages-joueurs trouveront donc quelque chose pour s'habiller (des uniformes des Forces Spéciales de l'U.S. Army, dont un de lieutenant, et des ponchos) et s'armer (trois M-14 standards et quelques munitions : et oui, en 1962 les soldats américains n'étaient pas encore équipés du célèbre M-16 ! Dommage ! Et en plus les M-14 n'étaient pas tous full-auto. On ne comptait qu'une ou deux de ces armes customisées par squad).

Alors qu'ils commencent juste à se sentir à leur aise, quelques bruissements de feuilles troublent le silence extérieur. Très vite, des grenades lacrymogènes sont balancées par les quelques soupiraux et des bruits de pas se font entendre au dehors. Toute cette agitation réveille évidemment Mac Frey, qui manquera de tirer sur les personnages. Vu les circonstances, les présentations seront de courte durée. S'ils ont la présence d'esprit de hurler n'importe quoi d'un peu compliqué en anglais, des hommes approcheront. Après avoir défoncé un des soupiraux de fortune à coups de pelle, ils hisseront les personnages à l'extérieur.

Par contre, si les personnages gardent le silence, les lacrymos seront vite remplacées par des grenades réelles et tout cela commence déjà bien mal...

Les charmants délogeurs des personnages-joueurs ne sont autres que les membres, ou plus exactement ce qu'il en reste, du 7ème squad du deuxième platoon. Ce squad composé au départ d'une dizaine d'hommes n'en compte plus que cinq. Leur radio est bousillée, ils sont perdus et marchent depuis deux jours sans avoir croisé de troupes américaines. Ils ont esquivé deux patrouilles vietnamiennes la nuit dernière et supposent qu'ils doivent, malheureusement, être à proximité d'un Q.G. communiste. Ils ont tous l'air d'avoir accumulé un important retard de sommeil et d'être au bout du rouleau. Voici la description des survivants du 7ème squad, ainsi que celle de Mac Frey.

Taylor Deal : Américain de pure souche, brun, yeux noirs, 1,90m pour 85 kilos, un visage carré, 32 ans. Deal était, en tant que lieutenant, l'officier qui dirigeait le squad. Pour l'heure, il a pris une méchante balle au crâne il y a deux jours de cela, ce qui a entraîné une amnésie temporaire. Il est totalement déphasé et n'a pour seul point de repère que ce que lui ont dit les autres soldats. Il a l'air hébété la majeure partie du temps et regarde tout avec des yeux ronds. Il commence à angoisser sérieusement à l'idée de ne jamais retrouver la mémoire et se tape des crises de nerfs régulièrement. En cas d'affrontement en revanche, il se maîtrise et reste toujours efficace. Son équipement se résume à un uniforme de lieutenant, un casque, des bottes, un poncho, deux rations, une M-14 standard et deux chargeurs.



Jeffrey Webs : Américain pure souche, brun, yeux verts, 1,70m pour 70 kilos, 27 ans. Sous une apparence bourrue et agressive, Jeffrey cache un caractère détendu et sympathique. Suite à la blessure de Deal, c'est lui qui a pris la tête du squad. Il s'acquitte de cette tâche comme il peut, faisant preuve d'un calme et d'une confiance d'acier pour que le moral des troupes ne baisse pas plus. C'est lui qui accueillera les personnages-joueurs et leur fera un topo sur la situation. Son équipement se résume à un uniforme, un casque, des bottes, un poncho, cinq grenades lacrymogènes, une grenade offensive, deux rations, une M-14 automatique et trois chargeurs.

Mike Gump : Afro-américain, cheveux noirs très courts, yeux noirs, 1,80m pour 90 kilos, 28 ans. Mike est un militaire dans l'âme, doté d'un sang-froid hors du commun. Même si les événements sont catastrophiques, il a toujours le mot pour rire et ne cède jamais à la pression. C'est lui qui porte l'arme lourde du groupe, tâche peu enviée car les soldats assignés à ce poste tombent souvent les premiers. Son équipement se résume à un uniforme, un casque, des bottes, un poncho, trois paquets de chewing-gum, un sac à dos, trois livres de cul, une grenade offensive, deux rations, une M-60 et une demi-caisse de munitions.

Kevin Stooone : Américain de pure souche, blond, yeux bleus, 1,75m pour 60 kilos, 22 ans. D'habitude Kevin est un bon élément. Mais depuis l'amnésie de son lieutenant, il a complètement craqué. Il est au

bout du rouleau, persuadé que le squad, sans destination ni point de repère, est condamné à plus ou moins long terme. Il ne mange plus tellement il a peur ; il fait des cauchemars le peu d'heures où il dort ; il panique au moindre bruit. Bref, il a une telle peur de mourir qu'il est victime de bouffées paranoïaques, à deux doigts de la démence. De nombreuses fois par jour, il fera stopper le squad, suant à grosses gouttes car il aura entendu des bruits, sûrement des ennemis. Pourtant : rien. Faites quand même jeter les dés à vos joueurs chaque fois pour leur mettre la pression. Les seuls refuges de Kevin sont le souvenir de sa mère et ses

prières, qu'il récite chaque soir. Son équipement se résume à un uniforme, un casque, des bottes, un poncho, un sac à dos, trois rations, une M-14 standard et deux chargeurs.

Sam O'Gieth : Irlandais naturalisé américain, roux, yeux marrons, 1,80m pour 80 kilos, 26 ans. Il a un visage anguleux, des traits tirés au couteau et un front plat. Épuisé et démoralisé, Sam parle peu et se contente d'obéir aux ordres, ne donnant que rarement son avis. Il était le R.T.O. (Radio-Telephone Operator), celui qui était chargé de s'occuper de la radio du squad. Mais l'appareil a pris une mauvaise balle dans une embuscade. Même s'il reste égal à lui-même et fidèle à ses compagnons de fortune, Sam n'est pas du tout optimiste quant à l'avenir du squad. Son équipement se résume à un uniforme, un casque, des bottes, un poncho, une ration, un poste radio PCR-25 cassé, deux grenades défensives, une M-14 standard et un chargeur.

Mac Frey : Américain de pure souche, cheveux brun clair, yeux noisettes, 1,80m pour 70 kilos, 26 ans. Mac Frey a un visage tout ce qu'il y a de plus commun, encadré de mèches éparées. Seul son regard a quelque chose de très vif qui met en confiance. Il a l'air un peu déboussolé par les dernières expériences qu'il a vécues (tout son squad s'est fait décimer) et est souvent dans la lune. Ce n'est qu'un rôle de composition car c'est en fait un Démon (INS) ou un Ange (MV), Miran pour être précis, et il en a vu d'autres. D'ailleurs, en situations de stress ou de combat, il n'y a pas plus alerte et plus réfléchi que lui dans le squad. Son équipement se résume à un uniforme, un casque, des bottes, un Colt 45 automatique plein et deux chargeurs.

LE LIVRE DE LA JUNGLE (INS/MV)

Vos personnages-joueurs et le squad qu'ils accompagnent sont totalement perdus, au beau milieu de la jungle. Ils sont à quelques dizaines de kilomètres au nord de Saigon mais n'ont rien pour le savoir. À vrai dire, Taylor Deal était le seul à savoir dans quelle direction il emmenait son squad et il n'en a plus aucun souvenir. Mis à part les quelques cartes d'état-major qu'ils ont pu récupérer, ils ne disposent d'aucun moyen de repère. Et même avec celles-ci, ils pourront juste s'orienter à l'aide du soleil, pour se diriger vaguement dans la direction de Saigon. Pour tout vous dire, quoi qu'il arrive, ils erreront dans la jungle aussi longtemps que les Anges ou les Démons seront présents, sans parvenir à se repérer.

Ces jours de marche doivent être un cauchemar pour tous : la température oscille entre 30° et 40°, la végétation est si dense qu'il faut parfois se tailler un chemin à la machette, une espèce d'humidité rend l'air difficilement respirable, la faune inconnue pose de nombreux problèmes et à n'importe quel instant des Viêtcongs peuvent surgir.

À vous de rendre ces longues journées insupportables en les agrémentant de tous les petits tracas quotidiens :

la fatigue qui fait perdre 1 point de Force tous les quatre jours pour les humains, les bruits de la jungle qui augmentent la tension nerveuse, les tours de garde de nuit, l'interdiction de faire du feu, le manque de munitions et, clou du spectacle, les vivres qui manquent. Ce dernier ennui donnera lieu à de superbes dîners de pousses de bambou, de vers blancs et de rares prises de chasse. Une fois qu'ils auront goûté aux joies de la cuisine naturelle, vous pourrez les faire tomber de temps en temps sur une unité ennemie, histoire de récupérer des rations.

ÉVÉNEMENTS NORMAUX (INS/MV)

Voici quelques événements (tout ce qu'il y a de plus normaux) qui rythmeront le périple des personnages. Jouez-les quand bon vous semble, lorsqu'un moment trop calme se présente et que la tension risque de diminuer. Certains de ces événements peuvent être utilisés plusieurs fois, d'autres sont à employer avec parcimonie. Ils sont classés ci-dessous par ordre croissant d'importance ou de danger et peuvent arriver tant de nuit que de jour.

Pluie

En quelques minutes, le ciel se charge de nuages et l'air devient de plus en plus lourd. Bien vite, des éclairs zèbrent le ciel et le tonnerre résonne. Une pluie forte et chaude tombe sur la jungle : en quelques secondes les personnages n'ont plus un poil de sec. Les averses sont ici de vraies moussons qui peuvent durer de deux heures à plusieurs jours sans interruption. Pris sous l'une d'elles, les personnages ne pourront se protéger que très vaguement avec leurs ponchos, tout le matériel sera donc trempé. De plus, la visibilité est réduite presque de moitié et le sol se transforme en marécage boueux, ce qui ralentit considérablement la progression. En terme de jeu, toutes les actions d'un personnage par temps de forte pluie subissent un malus de 3 colonnes vers la gauche.

Mad Minute

Alors que le squad avance, des bruits suspects se font entendre. Pourtant, tout semble calme. Plusieurs membres de l'unité s'accorderont à dire qu'ils ont perçu des bruits venant du même coin, mais la visibilité est trop mauvaise pour apercevoir quoi que ce soit. De peur de tomber dans une embuscade, le leader du groupe ordonne à tout le monde de tirer un maximum dans la direction d'origine des sons, au hasard. Cette tactique, inventée au Viêt-nam est nommée Mad Minute, vise à débusquer d'éventuels ennemis cachés. Toute l'unité entame donc un feu sans interruption, le temps que chacun vide son chargeur : la végétation de la jungle se désagrège peu à peu sous ce feu nourri. À vous de décider si une fois le crépitement des armes achevé les personnages ont gaspillé leurs munitions, ou s'ils découvrent une unité de Viêtcong en fuite...

Village saccagé

Le squad arrive au sommet de ce qui ressemble à une combe naturelle. Tout en bas, on devine une clairière

de quelques cabanes locales, desquelles s'échappe de la fumée. En s'approchant discrètement, les personnages ne trouveront là pas âme qui vive. Il s'agit en fait d'un village vietnamien qui abritait des conseillers militaires U.S. La population a été massacrée et le village brûlé : sur place, le sol est jonché de cadavres et les rares maisons encore debout sont noircies et encore fumantes.

Parmi les corps des défunts, on trouve quelques soldats américains, les autres sont des Viêtcongs et des civils. Même en fouillant, les personnages ne trouveront pas grand-chose d'intéressant : des troupes américaines sont certainement déjà passées par là et elles ont tout pris, à l'exception de quelques armes viets : deux AK 47 et trois chargeurs adéquats.

Tunnel rat

Au détour d'une piste de jungle, l'éclaireur du squad aperçoit des soupiriaux de fortune sous un petit terre-plein recouvert de végétation. Visiblement, ils sont en présence d'un réseau de tunnels similaire à celui dans lequel sont apparus les personnages-joueurs. Ce genre de construction en sous-sol est fort courant et les Viêtcong en ont parsemé toute la jungle. Le silence qui règne aux alentours semble indiquer que les souterrains sont déserts, mais qui sait... Pour en être sûr, les grenades ne sont pas suffisantes : parfois les galeries sont très longues et possèdent des salles où les soldats ennemis se mettent à l'abri. De plus, des explosions risqueraient de détruire les rations ou cartes qu'on pourrait trouver.

Il ne reste qu'une solution : désigner un "tunnel rat". S'il ne trouve pas de volontaire, Webs fera tirer tout le monde à la courte paille. Le perdant devra descendre avec un pistolet et une lampe-torche par le soupirail pour débusquer les hypothétiques Viêtcong que pourraient abriter les tunnels. Là aussi, à vous de voir s'il y en a, ou pas !

Booby traps

Au Viêt-nam, près d'une perte sur cinq dans le camp américain était due à un piège. Alors que le squad progresse sur une piste, un des hommes est victime d'un de ces pièges. À vous de choisir la forme qu'il prend : il peut s'agir de planche à clous, de mines, de fil relié à des grenades, etc. Un jet de Perception difficile permet de le voir et de l'éviter. Autrement, tout jet d'Esquive est impossible.

Engagement avec des Viêtcongs

Les personnages croisent par hasard le chemin d'une unité viêtcong composée de cinq hommes. Selon la situation, faites faire un jet de Perception au squad le plus discret pour déterminer s'il repère l'autre. Si des Viêtcong localisent les personnages de cette façon, ils les attaqueront ou attendront de pouvoir leur tendre une embuscade.

Sniping

Au bout du troisième jour, dans la matinée, un événement important va se dérouler. Alors que le reste du squad sera en train de faire une pause en remplissant

des gourdes, trois hommes seront désignés par Webs pour monter la garde. Parmi eux, Mac Frey sera placé un peu en retrait du groupe. Seul un de vos personnages-joueurs sera le témoin direct de ce qui suit : un sniper dissimulé en haut d'une colline avoisinante tire et tue Mac Frey d'une balle dans la tête, entraînant sa disparition immédiate.

Suite à la détonation, tout le monde se jette à terre et la confusion règne quelques minutes. Le sniper sera loin lorsque le squad se sera réuni et constatera la disparition de leur ami. Seul votre personnage-joueur l'a vu s'évaporer et les membres du squad organiseront une battue pour le retrouver, en vain cela va de soi. Les hypothèses se multiplieront, de l'enlèvement par les Viêtcong à la désertion. Quoi qu'il en soit, le groupe devra se remettre en route, avec le moral au plus bas.

ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES (INS/MV)

En plus des événements mentionnés ci-dessus, des faits de plus en plus étranges vont se produire tout au long du périple du 7ème squad. La moitié d'entre eux sont valables tant pour une équipe d'Ange que de Démon. Certains sont, en revanche, spécifiques selon le jeu auquel vous jouez. Ils vous sont décrits plus bas.

Ces incidents paranormaux n'attireront peut-être pas tout de suite l'attention de vos personnages-joueurs. Et tant mieux ! Ne les leur mettez pas sous le nez. Il faut que peu à peu, au fur et à mesure de leur cinq jours de déambulation, ils se rendent compte que quelque chose de surnaturel les entoure. Cela doit être un sentiment d'étrangeté ambiante, jusqu'à ce qu'ils soient persuadés qu'il y a dans tout cela quelque chose de magique, sans arriver réellement à en déterminer la source. Bien évidemment, à force, ils vont finir par comprendre...

Les événements ci-dessous sont classés par ordre croissant d'importance. Ils peuvent arriver tant de nuit que de jour. Vous n'êtes pas obligé de tous les utiliser : à vous de bien doser, cela ne doit pas se transformer en un show genre Ma Sorcière Bien Aimée. Placez-les quand bon vous semble, quand vous jugerez que les circonstances leur donneront tout le côté inquiétant qu'ils méritent.

Cette manie que vous avez, vous les Viêtcong, de vous prendre pour des taupes...

Le squad tombe à nouveau sur un réseau de galeries souterraines. Si personne ne se porte volontaire, c'est Deal qui est tiré au sort. Quelques minutes après qu'il est entré dans le tunnel, une dizaine de coups de feu retentissent. Juste après, cinq soldats viêtcong s'enfuient, essayant de sortir des tunnels au plus vite. Il était seul, ils étaient cinq embusqués et ils ont pris la fuite : logique. Tout comme l'explication que fournira Deal, d'ailleurs.

La vie, c'est simple comme un coup de fil

Alors que le squad marche en pleine jungle, la voix de Deal retentit à l'adresse d'un des personnages-joueurs

du groupe : " Stop ! Ne bouge plus ! ". Ayant la présence d'esprit de s'arrêter net, le personnage découvrira que le fil transparent d'un piège à grenades s'est déjà accroché à une de ses bottes et qu'un pas de plus lui aurait été fatal. En faisant marche arrière ou en coupant le fil, il pourra éviter de voir ses jambes voler en éclats. Deal était deux mètres derrière le démon et il est " possible " qu'il ait vu le fil. Mais tout de même, quelle vue de lynx !

Le fusil à cul lasse

(si, si ! Il y a une métaphore cachée)

Alors que le squad suit un chemin, Deal (décidément !) s'écarte légèrement du groupe et s'enfonce dans les sous-bois. Après quelques mètres dans cette direction, il s'arrête et appelle les autres. Il vient de trouver les corps de cinq soldats U.S., certainement tombés dans une embuscade quelques jours auparavant. Les cinq cadavres sont sur le sol avec le reste de leur matériel que les Viêtcong n'ont pas pris : un vieux M-14 standard sans munitions, des bottes de bonne qualité et... un vieux fusil à culasse que Deal a déjà pris (et s'est déjà approprié), ainsi que la vingtaine de munitions qui va avec.

On ne va pas vous en dire plus sur cette arme pour le moment, mais vous vous doutez bien qu'il s'agit de celle mentionnée par l'avatar de Kronos (INS) ou d'Yves (MV). La seule chose que vous devez savoir est qu'elle " doit " rester en la possession de Deal. Si un de vos personnages la prend, blessez-le ou tuez-le plus tard pour que Deal puisse la récupérer. En examinant le fusil de près, un personnage expert ayant un talent en arme à feu de 5 ou 6 pourra dire qu'il s'agit d'un Mannlicher Carcano, un modèle désuet.

Si on interroge Deal pour savoir comment il a deviné que les cadavres étaient là, il dira avoir aperçu un nuage de mouches dans cette direction et s'en être inquiété.

Quelques mots de trop...

Au cours d'un combat particulièrement difficile, Deal se déchaîne, charge avec son nouveau fusil à culasse et se défend comme un lion, faisant un vrai carnage dans les rangs ennemis. Il attaque sans peur, file à travers les balles qui fusent et fait mouche presque chaque fois. Une fois l'affrontement terminé, il sera dans un état de nervosité extrême, ivre d'adrénaline. Alors que ses compagnons d'arme le féliciteront, il déclarera avec rage : " Putain, quel pied ! Chaque balle dans ce chargeur c'est un enclû de Viêt en moins ! Cette arme enverra plus d'âmes de Viêts en enfer (INS) (" au paradis " pour MV) que n'importe quelle autre ! ".

D'ailleurs à propos du Mannlicher Carcano, il y avait au départ vingt balles. Si les personnages y prennent garde, ils se rendront compte que jusqu'à présent Deal n'a jamais manqué de munitions, bien qu'il ait déjà tiré une bonne trentaine de coups.

PETITS PLUS POUR DÉMONS (INS)

Si vos joueurs incarnent des démons, ajoutez les événements étranges suivants à ceux qui précèdent :

Lui, il va combler le trou de la SÉCU.

Alors qu'un des membres du squad a été blessé, Deal s'approche de lui. Après avoir juste tâté sa blessure deux secondes, il émet un diagnostic exact, genre : " Bah ! C'est sûrement... ". Cet avis doit, a priori, passer inaperçu. Un personnage réussissant un jet de Médecine se rendra compte que Deal avait parfaitement raison, dans les moindres détails. Même pour certaines lésions internes.

Zombie malgré lui

Au fur et à mesure que passent les cinq jours, Gump et Stoone sont blessés chacun leur tour, à un ou deux jours d'intervalle. Ils semblent atteints assez gravement puisqu'ils prennent chacun une balle dans la poitrine ou le ventre. Un personnage réussissant un jet de Médecine saura que leurs blessures sont mortelles, car ils sont touchés près du cœur, au niveau de la rate ou de n'importe quel autre organe vital. Normalement, s'ils n'ont pas d'assistance médicale réelle, ils devraient pouvoir survivre chacun entre cinq heures à une journée supplémentaire selon leur endurance.

Pourtant, même fatigués, ils resteront toujours debouts, vivants, supportant leurs blessures bien plus longtemps qu'ils ne le devraient. Ils prennent cependant un teint blafard et, avec le temps, dégagent une légère odeur. Si un personnage les examine de près un peu plus tard, il s'apercevra qu'ils sont bel et bien morts, puisqu'ils n'ont plus de pouls. Bref, vous l'avez compris, peu à peu les membres blessés du squad se transforment en zombies ! Ces derniers n'ont pas tout à fait conscience de ce qui leur arrive : ils continuent à vivre comme si de rien n'était, exactement comme s'ils résistaient toujours à leurs blessures.

Nuit viêtminh, nuit calibre (variante bien connue)

Dans la nuit du quatrième au cinquième jour, vers quatre heures du matin, alors que le squad est en bivouac, il est victime d'une attaque surprise lancée par une vingtaine de Viêtcong. Il fait nuit, les personnages sont réveillés d'un coup, obligés de se cacher comme ils peuvent, sans éclairage, sans savoir réellement d'où vient la menace. Des balles traçantes fusent de partout, il est très difficile de se repérer, bref c'est la panique ! Vos Démons seront évidemment séparés, trop occupés à essayer de sauver leur peau pour rester en groupe. Au milieu de tout ce chaos, un certains nombres d'événements importants vont se dérouler. Bien sûr, selon leurs positions respectives et leurs occupations du moment, les personnages ne pourront pas tous tout voir. Mais ils seront tous témoins d'un ou deux des faits

importants. De cette manière, quand viendra l'heure du debriefing, ils seront à même de reconstituer tout de ce qui s'est passé.

Prenez donc chaque Démon à part et, dans le tumulte, décrivez-lui une ou deux des scènes suivantes. Celles-ci sont mises dans l'ordre et retracent ce qui se passe pendant l'assaut Viêtcong.

Deal s'empare de son Mannlicher Carcano et charge comme un suicidaire vers les soldats vietnamiens, appelant ses coéquipiers à le suivre dans sa charge. Gump et Stoone, les zombifiés, lui emboîtent le pas.

Webs, lui, n'est pas très loin d'eux, caché derrière un talus. Il se défend comme il peut mais semble vite à cours de munitions.

À côté d'un des Démons, O'Gieth se prend une balle dans la tête, entre les deux yeux. Il tombe, puis se relève pour charger à son tour avec ses amis zombies.

Non loin d'un des Démons, un Viêtcong est abattu. Il se redresse doucement, récupère son arme et charge... les Viêtcong, aux côtés de Deal et des autres.

Une grenade atterrit aux pieds de Deal. Pris dans l'explosion, celui-ci est éjecté contre un arbre. Il n'a pas l'air mort mais se relève péniblement, comme K.O. Dans son envol, il a perdu son Mannlicher Carcano, qui est tombé sur le talus derrière lequel se trouve Webs.

Après l'explosion de la grenade, un des démons pourra apercevoir Webs ramper sur son talus, y récupérer quelque chose (vous avez bien deviné qu'il s'agit du Mannlicher), puis fuir dans la jungle.

Au beau milieu de la bataille, une fois qu'ils auront chacun vu ce qu'ils avaient à voir, les Démons disparaîtront un par un, téléportés vers le présent. Retour au bercail !

PETITS PLUS POUR ANGES (MV)

Si vos joueurs incarnent des Anges, rajoutez les événements étranges suivants à ceux développés dans le paragraphe " Événements étranges " :

Now I lay me down to sleep...

Chaque soir, les Anges pourront apercevoir Gump, Stoone et O'Gieth se réunir pour faire un signe de croix puis quelques prières. Ce moment de recueillement commun dure une demi-heure, après quoi ils nettoient leurs armes tous ensemble. Si on leur pose des questions à ce sujet, ils déclareront être de fervents chrétiens et n'avoir plus que cela comme point de repère dans cette sale guerre. Ils ont donc institué ce petit rituel chaque soir. On peut vous dire la vérité maintenant : ce sont des Soldats de Dieu. Ne vous inquiétez pas, on va tout vous expliquer dans quelques instants.

La musique adoucit les mœurs

Au cours de longues marches forcées, un Ange ayant une bonne ouïe entendra à plusieurs reprises Gump, Stoone et O'Gieth fredonner très légèrement un chant sur le même air. Ce dernier semblera d'ailleurs familier aux Anges, même s'ils ne pourront le reconnaître (il s'agit d'une variante de l'hymne des Soldats de Dieu). Si on leur pose des questions à ce sujet, ils diront qu'il s'agit d'une vieille chanson militaire et chanteront un air qui n'a rien à voir. Leur parler d'Anges, d'Archanges et tout et tout ne fera que les jeter dans un mutisme complet.

Longue nuit à Saigon, nuit de gros con (autre variante)

Dans la nuit du quatrième au cinquième jour, vers quatre heures du matin, alors que le squad est en bivouac, il est victime d'une attaque surprise lancée par une vingtaine de Viêtcong. Il fait nuit, les personnages sont réveillés d'un coup, obligés de se cacher comme ils peuvent, sans éclairage, sans savoir réellement d'où vient la menace. Des balles traçantes fusent de partout, il est très difficile de se repérer, bref c'est la panique ! Vos Anges seront évidemment séparés, trop occupés à essayer de sauver leur peau pour rester en groupe. Au milieu de tout ce chaos, un certains nombres d'événements importants vont se dérouler. Bien sûr, selon leurs positions respectives et leurs occupations du moment, les personnages ne pourront pas tous tout voir. Mais ils seront tous témoins d'un ou deux des faits importants. De cette manière, quand viendra l'heure du debriefing, ils seront à même de reconstituer tout ce qui s'est passé.

Prenez donc chaque Ange à part et, dans le tumulte, décrivez-lui une ou deux des scènes suivantes. Celles-ci sont mises dans l'ordre et retracent ce qui se passe au long de l'assaut Viêtcong.

Deal s'empare de son Mannlicher Carcano et charge comme un suicidaire vers les soldats vietnamiens, appelant ses coéquipiers à le suivre dans sa charge. Gump, O'Gieth et Stoone, les Soldats de Dieu, lui emboîtent le pas en entamant leur chant de guerre.

Webs, lui, n'est pas très loin d'eux, caché derrière un talus. Il se défend comme il peut mais semble vite à cours de munitions.

À côté d'un des Anges, O'Gieth devient tout argenté l'espace d'une seconde, le temps qu'une balle ricoche sous son épaule. Sur ces entrefaites, il repart de plus belle.

Bien que le ciel soit découvert, des éclairs frappent régulièrement le champ de bataille. Non loin d'un des Anges, un Viêtcong camouflé se redresse et tire sur Deal. Il le manque. Le lieutenant se tourne alors vers lui et l'aperçoit dans la pénombre : le Viêtcong est foudroyé par un éclair la seconde suivante.

Une grenade atterrit aux pieds de Deal. Pris dans l'explosion, celui-ci est éjecté contre un arbre. Il n'a pas

l'air mort mais se relève péniblement, comme K.O. Dans son envol, il a perdu son Mannlicher Carcano, qui est tombé sur le talus derrière lequel se trouve Webs.

Après l'explosion de la grenade, un des Anges pourra apercevoir Webs ramper sur son talus, y récupérer quelque chose (vous avez bien deviné qu'il s'agit du Mannlicher) puis fuir dans la jungle.

Au beau milieu de la bataille, une fois qu'ils auront chacun vu ce qu'ils avaient à voir, les Anges disparaîtront un par un, téléportés vers le présent. Retour au bercail !

TROUDUCUS MEMORIUS (INS)

Le temps est venu de vous donner quelques explications, notamment sur l'identité réelle de Deal. Vous vous doutez bien qu'il n'est pas normal.

La guerre du Viêt-nam fut entretenue par les Anges et les Démons non par intérêt, mais par jeu et par esprit de compétition, comme beaucoup d'autres choses. Tout comme Daniel, qui eut des absences répétées et inexplicables entre 1939 et 1945, un des Princes-Démons trouva dans cette sale guerre, dans cette boucherie abominable et de tous les instants, une espèce d'idéal, mis en forme par les humains mieux que n'aurait pu le faire n'importe quel Démon, fût-il doué.

Que de souffrance, que de morts ! Ces mines qui assassinent, ces pièges qui tuent au détour d'un chemin et ces corps sans vie qui s'entassent de chaque côté pour la plus grande douleur des familles et des autres compagnons d'armes : tout cela était un environnement rêvé pour... Bifrons, le Prince des Morts. Il décida vite d'aller y faire un tour, histoire de casser du Viêt, comme ça, parce que c'était bien dans l'ambiance. Et quand je dis "aller y faire un tour", ce n'est pas sous la forme d'un avatar, mais en personne. Sachant très bien que la Cour Démoniaque n'apprécierait pas trop ce geste, il fit tout cela en cachette, sans rien dire à personne, et d'ailleurs personne ne le sut jamais (sacré personne va, jamais au courant de rien celui-là !).

Bien évidemment, n'étant pas habitué à garder forme humaine, il dut s'entraîner quelques temps, puis finit par se stabiliser dans le corps d'un lieutenant américain : Deal. Il put habiter ce corps quelques jours, puis se produisit l'événement que vous connaissez : il prit une méchante balle dans la tête qui le rendit amnésique. Impossible de se rappeler avec qui il était, pourquoi, ni de savoir qui il était lui-même. Plus aucun souvenir de Deal, ni de sa nature démoniaque : il ne se souvenait même pas qu'il était Bifron !

Ainsi amnésique, le Prince-Démon dut s'en remettre aux témoignages de ses coéquipiers et, faute de mieux, se prit pour Deal, rien de plus que Deal. Pourtant, avec ou sans mémoire, Bifrons a des pouvoirs et peut, grâce à eux, altérer son environnement. Ce n'est pas parce

qu'il n'avait plus conscience de leur existence que ces derniers ne fonctionnaient plus. Et, suivant ses désirs, il a continué (tout à fait inconsciemment) à les utiliser de manière naturelle, sans même s'en rendre compte.

Par exemple, son pouvoir de peur lui permit de faire fuir des ennemis, sa détection du danger de deviner la présence de pièges, ses capacités naturelles l'aiderent à diagnostiquer des blessures, à trouver les cadavres des soldats U.S. De la même manière, refusant inconsciemment de voir mourir ses compagnons, il utilisa sur eux, et sans le savoir, son pouvoir de résurrection. Enfin, souhaitant une arme à sa mesure, il transforma sans s'en rendre compte le Mannlicher Carcano en une arme maudite et mobile très spéciale. Il la maudit même, la dotant ainsi d'une destinée, mais cela vous le verrez plus tard... Vous avez compris : tous les faits étranges dont ont été témoins vos Démons venaient de là.

Heureusement pour votre background adoré, l'amnésie de Bifrons n'était due qu'à un choc violent et non une blessure irrémédiable. Elle était donc temporaire et il retrouva ses souvenirs, grâce à ses pouvoirs. Quand l'usage de ces derniers devint trop important, ils ramènèrent avec eux toute la mémoire du Prince-Démon. Cela arriva, évidemment, lors de la bataille finale avec les Vietnamiens durant laquelle vos Démons furent zappés vers 1997.

Bifrons se rendit alors compte de ce qui lui était arrivé. Enfin, pas tout à fait. Toute cette période d'amnésie resta pour lui assez floue et il ne se souvint que de peu de choses dont, entre autres, l'identité de ses compagnons. Il fit sur eux une petite enquête, n'ayant aucune envie que la hiérarchie le mette sur la touche à cause de ce pétage de plomb. Il découvrit que Mac Frey était un Démon.

Vous devinez la suite : il a usé de son influence pour écarter Miran d'un éventuel rapport avant plusieurs dizaines (centaines pensait-il) d'années. En le ballotant dans des incarnations foireuses à la pelle, il espérait éliminer à jamais ce témoin gênant, dont il ne savait d'ailleurs pas ce qu'il avait pu voir. Mais bon, on est jamais trop prudent.

LOUANGIS AMNESIA (MV)

Le temps est venu de vous donner quelques explications, notamment sur l'identité réelle de Deal. Vous vous doutez bien qu'il n'est pas normal.

La guerre du Viêt-nam fut entretenue par les Anges et les Démons non par intérêt, mais par jeu et par esprit de compétition, comme beaucoup d'autres choses. Tout comme Daniel qui eu des absences répétées et inexplicables entre 1939 et 1945, un des Archanges trouva dans cette sale guerre, dans cet affrontement de tous les instants, une espèce d'idéal, mis en forme par les humains mieux que n'aurait pu le faire n'importe quel Ange guerrier, fût-il doué.

Quelle noblesse dans ces combats ! Hommes contre hommes, comme des bêtes, faisant appel à leur instinct presque animal pour apprendre à triompher, toujours. Que de techniques mises au point, que d'inventions : la Mad Minute, le M-14 full auto, le Search and Destroy, l'ébauche des premières tactiques aéroportées ! Tout cela était une allégorie de la guerre, un environnement rêvé pour... Michel, l'Archange de la Guerre. Il décida vite d'aller y faire un tour, histoire de croiser le fer avec des adversaires de taille, fussent-ils humains. Et quand je dis "aller y faire un tour", ce n'est pas sous la forme d'un avatar, mais en personne. Sachant très bien que le Grand Conseil n'apprécierait pas trop ce geste, il fit tout cela en cachette, sans rien dire à personne, et d'ailleurs personne ne le sut jamais (sacré personne va, jamais au courant de rien celui-là !).

Il s'incarna alors dans le corps d'un lieutenant américain : Deal. Pour l'accompagner dans sa tâche, il emmena avec lui trois hommes de main en qui il avait tout confiance (bref, des larbins...), trois Soldats de Dieu surentraînés, membres de sa garde personnelle : Mike Gump, Kevin Stoone et Sam O'Gieth. Voilà qui explique leur comportement !

Il put habiter ce corps quelques jours, puis se produisit l'événement que vous connaissez : il prit une méchante balle dans la tête qui le rendit amnésique. Impossible de se rappeler avec qui il était, pourquoi, ni de savoir qui il était lui-même. Plus aucun souvenir de Deal, ni de sa nature angélique : il ne se souvenait même pas qu'il était Michel !

Ainsi amnésique, l'Archange dut s'en remettre aux témoignages de ses coéquipiers. Les Soldats de Dieu tentèrent tant bien que mal de lui rappeler sa nature angélique, mais rien n'y fit. Ils laissèrent donc tomber, espérant que cela passerait et jurant de rester discrets tant que la situation n'évoluerait pas. Faute de mieux, Michel se prit pour Deal, seulement Deal. Les trois Soldats de Dieu, quant à eux, se jurèrent de ne rien dire à personne tant que leur boss n'aurait pas retrouvé la mémoire. Stoone, plus inquiet que ses camarades, commença à péter un plomb et à craquer nerveusement, persuadé que tout finirait par se savoir et qu'ils seraient châtiés.

Pourtant, avec ou sans mémoire, l'Archange a des pouvoirs et peut, grâce à eux, altérer son environnement. Ce n'est pas parce qu'il n'avait plus conscience de leur existence que ces derniers ne fonctionnaient plus. Et, suivant ses désirs, il a continué (tout à fait inconsciemment) à les utiliser de manière naturelle, sans même s'en rendre compte.

Par exemple, ses talents et pouvoirs meurtriers en combat lui permirent d'effrayer des ennemis, sa détection du danger ou du futur proche de deviner la présence de pièges ou des cadavres américains. De la même manière, refusant inconsciemment de voir ses

compagnons battre en retraite, il leur accorda, sans le savoir, le grade de Maître de guerre. Les éclairs tombant sur le champ de bataille venaient aussi de lui. Enfin, souhaitant une arme à sa mesure, il transforma sans s'en rendre compte le Mannlicher Carcano en une arme bénite et mobile très spéciale. Il la bénit même, la dotant d'une destinée, mais cela, vous le verrez plus tard... Vous avez compris : tous les faits étranges dont ont été témoins vos Anges venaient de là, y compris les faits et gestes des trois Soldats de Dieu.

Heureusement pour votre background adoré, l'amnésie de Michel n'était due qu'à un choc violent et non une blessure irrémédiable. Elle était donc temporaire et il retrouva ses souvenirs, grâce à ses pouvoirs. Quand l'usage de ces derniers devint trop important, ils ramenèrent avec eux toute la mémoire de l'Archange. Cela arriva, évidemment, lors de la bataille finale avec les Vietnamiens durant laquelle vos Anges furent zappés vers 1997.

Michel se rendit alors compte de ce qui lui était arrivé. Enfin, pas tout à fait. Toute cette période d'amnésie resta pour lui assez floue et il ne se souvint que de peu de choses, dont, entre autres, l'identité de ses compagnons. Il fit sur eux une petite enquête, n'ayant aucune envie que la hiérarchie le renvoie au côté de Joseph à cause de ce pétage de plomb. Il découvrit que Mac Frey était un Ange.

Vous devinez la suite : il a usé de son influence pour écarter Miran d'un éventuel rapport avant plusieurs dizaines (centaines pensait-il) d'années. En le ballotant dans des incarnations foireuses à la pelle, il espérait éliminer à jamais ce témoin gênant, dont il ne savait d'ailleurs pas ce qu'il avait pu voir. Mais bon, on est jamais trop prudent.

GUESS WHO'S BACK (INS/MV)

(House of Pain)

Les personnages se réveillent douloureusement et nus, à leur point de départ : à Notre-Dame (MV) ou dans l'avion pour Paris (INS). Quelques heures seulement se sont écoulées depuis leur départ pour le passé. Ils ont droit à un peu de repos, après quoi leur supérieur les invite poliment à faire leur rapport, toujours en compagnie de Miran, décidément très chic en tenue de mécano. L'entretien se termine au bout de deux heures (MV) ou lorsque l'avion atterrit à Orly (INS). Les personnages sont ensuite congédiés, avec l'espoir de quelques jours de vacances. La seule obligation qu'ils leur restent à remplir est d'apporter un rapport tapé à Montparnasse (INS) ou Notre-Dame (MV) sous trois jours. Visiblement, fin de mission.

TROISIEME PARTIE: LOVE ME TENDER

Ce n'est que quatre jours plus tard que ce scénario reprend son cours. Ce matin-là, alors qu'il descend chercher son courrier, un des personnages apprend par la concierge que sa voisine a été cambriolée la veille au soir. L'anecdote a de quoi faire rire car le vol perpétré est ridicule. Les cambrioleurs n'ont pris qu'une chose : un album vinyle collector d'Elvis. Mais ceci n'est qu'un détail.

Ce même jour, vers midi, les personnages sont alertés par un coup de téléphone de leur supérieur du moment, l'avatar de Kronos (INS) ou d'Yves (MV) : " Allo. Ted Clay, alias Miran, a été tué hier en soirée... Allez jeter un coup d'œil là-bas et je vous retrouve demain matin à 8h00 au George V, sur les Champs-Élysées ". Il leur donne l'adresse de Ted et celle de son travail du moment. Les personnages ont donc l'après-midi pour se rendre sur place.

Au domicile de Ted, un petit appartement place de Clichy, pas grand-chose de notable. Juste que c'est ouvert et que dans son carnet d'adresses on trouve le domicile et le numéro de téléphone du personnage-joueur dont la voisine a été cambriolée. Enfin, pour l'adresse il y a une légère erreur : si on suit les indications portées sur le calepin, on a toutes les chances de frapper au palier d'à côté... chez la fameuse voisine. En en parlant au professeur Lacloche (INS) ou à Lucien (MV) plus tard, celui-ci expliquera que c'est lui qui avait fait communiquer ces renseignements à Miran, pour qu'il puisse joindre l'équipe en cas de problème. Quant au fait que l'adresse soit foireuse, il s'agit sans doute d'une erreur.

Par contre, au travail de Ted, aérogare 2 d'Orly, section Réparation Hangar, il y a du neuf. Alors que les personnages discutent de tout et de rien avec les mécanos pour qui Ted n'est qu'un bon copain, le téléphone retentit. C'est celui de l'atelier. Un des travailleurs le décroche, puis passe le combiné aux personnages-joueurs, ponctuant son geste d'un " C'est pour vous ! ".

Au bout du fil, l'interlocuteur s'exprime d'une voix sévère et déterminée : " Allo ! Bande de connards, je vous préviens, vous mettez les pieds dans un jeu plus gros que le vôtre ! Alors faites votre petit rapport et oubliez toute ce que vous avez vu jusque-là, c'est bien compris. Clic. ". Derrière la voix, en fond sonore, on entend les premières mesures du célèbre " Love Me Tender ".

Le soir de cette même journée, chaque personnage trouve en rentrant chez lui une petite peluche représentant Elvis sur son lit. Cette dernière est accompagnée d'un petit mot sur un faire-part : " Oublie-moi. ".

Durant la nuit, tous les personnages sont victimes d'un horrible cauchemar où ils se voient, au choix, danser, chanter, avoir une discussion philosophique, se coiffer ou même faire l'amour avec... Elvis himself. Prenez-les donc un à un pour leur conter ce triste moment onirique, mais aussi pour leur décrire leur réveil le lendemain matin.

L'un d'eux soulève ses draps pour découvrir avec horreur que ses pieds sont gainés d'une superbe paire de santiags noires. Un autre se réveille d'une manière tout aussi désagréable : vêtu d'une veste ou d'un pantalon blanc à franges. Pour les autres, ils pourront sortir du sommeil enlacé autour d'un superbe micro sur pied, chromé, genre année soixantes. Ou bien, le nec plus ultra, ne se mettre à crier que plus tard, en découvrant devant la glace que leur coupe habituelle a été remplacée par une superbe banane noire, gominée comme il se doit !

JOHN LÂCHE SA TÊTE !

Quelques heures plus tard, les personnages passent donc les portes du George V, l'un d'eux cachant comme il peut sa banane. Leur supérieur les attend à une table et se lève dès leur arrivée. Il a l'air particulièrement speed. Il les accueille de manière expéditive, les prie de le suivre jusqu'aux cuisines. Une fois dans ces dernières, il ordonne aux employés de déguerpir, puis invite les personnages à emprunter au pas de course un escalier secret, situé dans la chambre froide. Celui-ci conduit à une superbe salle de réunion, bien éclairée, au centre de laquelle se trouvent une dizaine de chaises et des dossiers posés sur une immense table en acajou. Kronos lui-même est assis à cette table, même s'il a gardé à peu de chose près les traits du professeur Lacloche (INS). Sinon, les personnages pourront apercevoir un Cyclotron, dissimulé dans le fond de la pièce (MV). Après avoir fait asseoir tout le monde, le supérieur présent commence son briefing :

" Messieurs, nous sommes très pressés. Je crois que nous avons mis la main sur quelque chose de très important et à chaque seconde on peut nous écarter un peu plus de la vérité. Vous allez dans quelques instants être à nouveau renvoyés dans le passé. Cette fois-ci vous serez dans des corps d'accueil, mais pour un laps de temps très court. Une fois de plus, vous n'êtes là qu'en qualité d'observateurs. Je ne veux aucune initiative personnelle. Cela aurait des conséquences irréversibles. Je vais vous donner une fiche à chacun, résumant le rôle que vous avez à suivre pour être en adéquation avec l'histoire? Référez-vous y scrupuleusement. Bon.

Je vous avais dit avoir déjà entendu parler de ce 7ème squad dans une autre affaire, ainsi que de ce vieux fusil à culasse. J'en ai entendu parler grâce à Monsieur Jeffrey Webs, qui est déjà apparu dans l'un des rapports des plus énigmatiques que j'ai eu à traiter. En effet, en revenant du Viêt-nam, quelques semaines après votre intervention, Webs monta avec son frère une entrepri-

se de vente d'armes par correspondance à Chicago. Trois mois plus tard, quelqu'un commanda à cette entreprise un Mannlicher Carcano. Cet acheteur, Messieurs, est célèbre dans le monde entier : il s'agit de Lee Harvey Oswald qui, avec ce même fusil, abattit le président John F. Kennedy à Dallas, près d'un an plus tard, le 22 novembre 1963.

Vous allez assister à cet assassinat, Messieurs, et aux premières loges. Je veux que ceux d'entre vous qui pourront voir le Mannlicher Carcano essaient de l'identifier et qu'ils me disent en rentrant s'il s'agit, oui ou non, de celui que vous avez vu dans les mains de Taylor Deal au nord de Saïgon en 1962. Quant aux autres, notez tout ce que vous pourrez voir d'anormal. Voici chacun une fiche comprenant des renseignements sur votre incarnation, vous partez tout de suite."

À vous, cher meneur, de jouer ce passage et ce qui suit de manière très, très, très rapide. De ce briefing au retour des personnages de l'assassinat de JFK ne doivent pas s'être écoulées plus de dix minutes (et encore !). Les personnages vont assister en coup de vent à un des plus importants meurtres de l'histoire, alors mettez-leur la pression.

Après ce speech, chacun des personnages se voit remettre une des fiches décrites plus bas. Ils ont tout juste le temps de la lire avant de se retrouver devant Kronos (INS) ou dans le Cyclotron (MV) et de disparaître dans un grand éclair blanc.

LE MANNLICHER CARCANO

Désirant une arme suffisamment efficace pour l'aider à survivre, Bifrons (INS) ou Michel (MV) a utilisé ses pouvoirs (de manière instinctive et involontaire) pour modifier la nature du Mannlicher Carcano. Celui-ci était à l'origine tout à fait normal, puis s'est transformé en une arme maudite (INS) ou bénite (MV), et mobile. Plus l'Archange (MV) ou le Prince-Démon (INS) espérait que l'arme lui serait d'un grand secours, plus il lui donnait sans le savoir de pouvoir. C'est pour cela qu'elle n'eut jamais de problèmes de munitions ! Le pire arriva lorsqu'il s'énerva et qu'il explicita ses désirs : " Cette arme emportera plus d'âmes de Viêts que n'importe quelle autre ! ". Sans qu'il s'en doive une seconde, cette phrase suffit à donner une destinée, un but, à l'arme. Elle fut alors victime d'une malédiction (INS) ou d'une bénédiction (MV) au sens fort du terme. Celle-ci eut pour objet la réalisation de ces paroles. Quel rapport avec Kennedy ? Réfléchissez : avant son assassinat quel était le projet du Président ? De mettre fin à l'engagement U.S. dans la guerre du Viêt-nam, bingo ! En tuant le Président, le Mannlicher Carcano empêcha la guerre de s'arrêter et s'assura la mort de quelques dizaines de milliers de Vietnamiens supplémentaires. Le Mannlicher Carcano devint alors sans aucun doute l'arme qui causa le plus de pertes aux armées vietnamiennes.

Usant de ses pouvoirs intrinsèques, l'arme suivit donc son parcours et son destin tout tracé, allant, plus ou moins magiquement, de main en main jusqu'à ce 22 novembre 1963, à Dallas.

NIGHTMARE ON ELM STREET...

Chaque Ange ou chaque Démon va être incarné dans le corps de quelqu'un d'important ou de bien placé durant l'assassinat de Kennedy. Comme vous allez le voir, vous avez beaucoup à apprendre sur ce jour-là, entre autre qu'Oswald a tiré effectivement seul du dépôt de livres, qu'il avait un assistant radio, qu'un livreur de pizza avait été retrouvé mort sur ce même lieu (fait camouflé par la C.I.A.), que la femme du Président était dans le coup, etc.

Pour ceux qui ne connaissent pas vraiment les événements qui arrivèrent à Dallas ce jour-là, vous n'avez qu'une seule chose à savoir : le Président a été tué dans sa limousine, avec sa femme à ses côtés. La voiture empruntait une route en forme de U comprenant, de gauche à droite, les trois axes suivants : Main Street, Houston Street et Elm Street. C'est lorsqu'elle remontait cette dernière que le tueur présumé, Lee Harvey Oswald, tira quatre balles fatales sur le Président, du 5ème étage (ou 6ème si on compte à l'américaine) d'un dépôt de livres, situé à l'angle des rues Houston et Elm.

Voici les fiches correspondantes aux corps d'accueil des personnages, telles qu'elles leur sont données, avec l'attitude qu'ils ont à adopter.

Lee Harvey Oswald

À 12h29, vous allez être incarné dans cet homme, au 5ème étage du Texas School Book Depository, un dépôt de livres à l'angle de Houston et d'Elm Street. Vous aurez dans les mains un Mannlicher Carcano armé. Suivez les indications suivantes :

Visez le Président Kennedy - suivez son parcours jusqu'au début d'Elm Street sans vous laisser déconcentrer - à 12h30, lorsque votre opérateur radio vous dira " Feu ", tirez quatre coups en 5,56 secondes sur le Président.

L'opérateur radio d'Oswald

Vous allez être incarné dans cet homme, au 5ème étage du Texas School Book Depository, un dépôt de livres à l'angle de Houston et d'Elm Streets. Vous aurez dans les mains un radio-récepteur et un revolver armé, avec silencieux. Vous êtes là pour assister Oswald dans sa tâche : tuer le président. Malheureusement, un con de livreur de pizza va entrer là où vous êtes, il vous faudra l'abattre. D'autant plus que vous avez déjà mangé du poulet (cela semble con mais c'est historique : en plus de trois douilles, la police a retrouvé des restes de repas, du poulet, sur le lieu d'où aurait tiré Oswald). Suivez les indications suivantes :

Écoutez votre récepteur - à 12h29 et quelques secondes un livreur de pizza entre : tuez-le - à 12h30, quelqu'un dira " Feu " dans votre écouteur, répétez-le à voix haute à Oswald pour qu'il tire.

Le livreur de pizza inconnu

Vous avez été appelé pour livrer une pizza quatre fromages au quatrième étage du dépôt de livres, à l'angle de Houston et d'Elm Streets. Par erreur, vous êtes allé au cinquième et avez ouvert la porte pour découvrir deux truands, visiblement prêt à commettre un attentat. L'un d'eux, celui avec une radio, vous a tué d'un coup de revolver. Suivez les explications suivantes :

Entrez par la porte devant vous - découvrez avec stupeur Oswald et son complice et, sous le coup de la peur, laissez tomber la quatre fromages par terre - laissez-vous tuer par l'assistant radio.

Jacqueline, la femme du Président

Vous allez être incarné dans le corps de la femme du Président JFK, à ses côtés, quelques secondes avant son assassinat. Sans entrer dans les détails, vous êtes dans le coup. Suivez les explications suivantes :

Restez à côté de JFK jusqu'à la fin de Houston Street, vers 12h29 - l'air de rien, écartez-vous ensuite de lui jusqu'à 12h30 - faites un peu l'étonnée quand sa tête volera en éclats - toujours pour faire genre, essayez de sortir de la voiture par l'arrière, vers le garde du corps.

Le garde du corps

Vous allez être incarné vers 12h29 dans le garde du corps qui courait derrière la limousine présidentielle. Voici vos instructions :

Courez au pas de course derrière la voiture jusqu'à l'entrée d'Elm Street - lorsque l'allure du véhicule ralentira jusqu'à 18 miles à l'heure, faites de même - à 12h30, lorsque JFK est assassiné, précipitez-vous vers le coffre pour empêcher sa femme de descendre du véhicule.

Les personnages sont tous incarnés en même temps, à 12h29 dans leur corps respectif. Prenez-les un par un quelques secondes pour leur décrire, très brièvement, les événements tels qu'ils peuvent les percevoir compte tenu de leur corps d'accueil. À 12h31, juste après l'assassinat, ils sont tous renvoyés dans le présent.

Les événements se déroulent exactement comme décrits sur les fiches et, logiquement, les Anges ou les Démons devraient se conformer aux indications données.

À 12h29, la limousine de Kennedy descend Houston Street. Alors qu'elle a parcouru la moitié de la rue, le livreur de pizza est incarné et peut entrer dans la salle où se trouvent Oswald et l'assistant radio. Une fois qu'ils l'ont abattu, la voiture emprunte Elm Street. Quelques secondes de plus s'écoulent, puis le message radio donnant l'ordre de tir arrive. L'assistant n'a plus qu'à le répéter et lorsqu'Oswald tire, il est 12h30. Kennedy meurt : le garde du corps n'a plus qu'à empêcher sa femme de sortir de l'automobile et tout le monde est ramené en 1997 !

Mais que se passe-t-il si mes personnages ne suivent pas leur rôle ? Pour la plupart d'entre eux, cela n'aura pas de graves conséquences : ils risquent juste de modifier légèrement le cours de l'histoire mais, sachez-le, il y avait sur place ce jour-là beaucoup d'Anges et de Démons veillant à ce que rien ne puisse arriver. Notez que ces troupes de sécurité n'ont pas vraiment réussi. En revanche, si vos personnages font trop d'esclandre, les forces présentes à l'époque agiront de telle manière que, comme par hasard, l'histoire finira par être à peu près respectée.

En revanche, il y en a un qui pose problème : Oswald. Et oui, et si Oswald ne tire pas ? Très simple, compte tenu de sa nature magique, le Mannlicher Carcano se mettra de toute façon en place de lui-même à 12h30 et rechargera tout seul quatre fois sa culasse en 5,56 secondes pour tirer et abattre le Président.

D'ailleurs, à propos du Mannlicher Carcano, les personnages sont tout de même là pour vérifier s'il s'agit bien de celui qu'avait Deal. L'assistant radio, le livreur de pizza et surtout Oswald seront en mesure de le voir et même de près. À moins qu'il ne déclenche un pouvoir visuel (comme s'il tire seul), le Mannlicher Carcano est impossible à identifier avec certitude : ce peut être une autre vieille arme un peu nettoyée ou au contraire un modèle récent particulièrement usité. Mais tout à fait entre nous, c'est effectivement le même !

Après avoir vécu de l'intérieur ce grand moment d'histoire, les personnages retrouvent ensuite le présent et leur corps d'origine, dans la salle souterraine du George V. Là, après une petite pause, leur supérieur leur demande un résumé oral et quelques détails, notamment sur le Mannlicher Carcano. Il leur donne ensuite congé, exigeant une fois de plus un rapport détaillé et dactylographié à Montparnasse (INS) ou Notre-Dame (MV) pour le lendemain matin à 11h00. Décidément, ces rapports c'est une manie ! Que voulez-vous, l'administration...

Les personnages sont donc obligés de rentrer tous ensemble chez l'un d'eux pour mettre en forme leur joli compte rendu, tapé et corrigé sur Word, comme il se doit. Une bonne nuit blanche en perspective ! Ils sont sans doute dans un appartement, mais les événements qui suivent peuvent à loisir être joués ailleurs.

MON FILS, TU SERAS ELVIS (INS)

(i. a. m.)

Alors que les Démons sont en pleine discussion, la sonnette retentit. En regardant par le judas, un observateur franchement normal pourra apercevoir une trentaine de zombies hideux, entassés dans la cage d'escalier. Une scène digne des meilleurs films de série Z. Les trente mongoliens d'outre-tombe se bousculent, compressés contre la porte d'entrée.

C'est avec la découverte de ces invités-surprises que s'élève des toilettes une douce mélodie bien connue des Démons, chantée par la voix de velours d'un séducteur : " Love Me Tender... ". Une énorme lumière blanche sort alors des WC, dont la porte qui s'entrebâille laisse apercevoir Elvis, un micro à la main, faisant une entrée stylisée. Dans une débauche de lumière magique, celui-ci continue sa chanson en avançant jusqu'au centre de la pièce. Lorsqu'il termine, il lâche son micro et la porte de l'appartement vole en éclats dévoilant les trente morts vivants attendant en grognant sur le palier.

Elvis change alors d'attitude et avec une voix rauque met les personnages en garde de bien " Oublier ce qu'ils ont vu. Et de faire un rapport merdique disant que tout était normal, qu'ils se souviennent d'un détail permettant d'affirmer que le Mannlicher Carcano n'était pas le même que celui de Deal... ". Cet Elvis, c'est en fait Bifrons. Il se gardera bien évidemment de le dire et ne s'est déplacé que pour effrayer les Démons et pour s'assurer de leur silence.

Le Prince-Démon est venu lui-même, et non pas sous la forme d'un avatar. Et comme vous le savez, il a du mal à garder forme humaine, d'autant qu'il n'en a plus eu l'occasion depuis 1962. Plus ce court entretien d'intimidation se prolongera, plus il perdra le contrôle de son enveloppe charnelle. Cela se traduira, au cours de la discussion, par l'apparition de manifestations très visuelles : ses yeux rougissent, une aile membraneuse de deux mètres lui pousse d'un coup dans le dos en pulvérisant sa veste à franges, un de ses bras mute en une tentacule visqueux et disproportionné, etc. Quoi qu'il en soit, avant qu'il ne soit trop tard et quand il sera sûr que les Démons auront compris le message, il repartira comme il est entré, en musique et par la porte des toilettes. Quant aux zombies, ils se retireront tout doucement, en silence, comme dans un rêve qui finit bien.

Si un des personnages énerve le Prince-Démon ou tente de l'attaquer physiquement, il en subira automatiquement les tristes conséquences. Cela peut être une envie irrésistible de chanter Love Me Tender qui prendra le Démon chaque fois qu'il ouvrira la bouche. Mais cela peut aussi être plus violent, genre que Bifrons lui mette un coup de crocs et le décapite purement et simplement.

Pourquoi Bifrons s'est-il déguisé en Elvis depuis qu'il court après vos Démons ? Simple comme bonjour ! Bifrons n'est pas très discret et pas très diplomate. Mais pour le coup, il avait besoin dans cette affaire d'approcher les personnages-joueurs sans se trahir. Il demanda donc conseil à un de ses amis, Kobal, pour savoir comment il s'y prenait pour être discret. Ce dernier lui répondit avec sa répartie naturelle : " Oh, moi, je me déguise en Elvis ! ". Bifrons étant franchement idiot a tout pris au pied de la lettre. Il a même oublié les zombies...

MON FILS, TU SERAS ELVIS (MV)

(i. a. m.)

Alors que les Anges sont en pleine discussion, la sonnette retentit. En regardant par le judas, un observateur franchement normal pourra apercevoir une trentaine de Soldats de Dieu, de mecs louches avec des haches et de mercenaires armés jusqu'aux dents, tous entassés dans la cage d'escalier. Comme si Charles Bronson avait organisé une fête chez eux sans les prévenir. Les trente hommes en armes attendent en préparant leur artillerie, compressés contre la porte d'entrée.

C'est avec la découverte de ces invités surprises que s'élève des toilettes une douce mélodie bien connue des Anges, chantée par la voix de velours d'un séducteur : " Love Me Tender... ". Une énorme lumière blanche sort alors des WC, dont la porte qui s'entrebâille laisse apercevoir Elvis, un micro à la main, faisant une entrée stylisée. Dans une débauche de lumière magique, celui-ci continue sa chanson en avançant jusqu'au centre de la pièce. Lorsqu'il termine, il lâche son micro et la porte de l'appartement vole en éclats dévoilant les trente barbares en armes attendant patiemment sur le palier.

Elvis change alors d'attitude et avec une voix rauque met les personnages en garde de bien " Oublier ce qu'ils ont vu et de faire un rapport merdique disant que tout était normal, qu'ils se souviennent d'un détail permettant d'affirmer que le Mannlicher Carcano n'était pas le même que celui de Deal... ". Cet Elvis, c'est en fait Michel, Archange de la Guerre, le seul, l'unique. Il se gardera bien évidemment de le dire et ne s'est déplacé que pour effrayer les Anges et pour s'assurer de leur silence. Face à la situation difficile dans laquelle il est, l'Archange a du mal à garder son calme. D'autant plus qu'il se trouve ridicule dans ce déguisement et qu'il préférerait tuer les personnages-joueurs une bonne fois pour toutes. Si cela ne risquait pas de confirmer les soupçons qui planent peut-être déjà sur lui, il ne se gênerait pas. Mais là ce n'est pas le cas. Surtout que Dieu étant parti à la Bourboule, Dominique veille au grain et que, en plus de son combat avec Laurent, ce genre de révélation ferait très mauvaise presse pour Michel .

Plus ce court entretien d'intimidation se prolongera, plus l'Archange perdra son sang-froid, devenant même violent. Cela se traduira, au cours de la discussion, par l'apparition de manifestations très visuelles : ses yeux deviennent bleus et brillants, il casse des objets, puis des pans de murs entiers. Pour finir, il fait apparaître dans ses mains une superbe hache à deux mains ouvragée, histoire de donner plus de poids à ses menaces. Il la renvoie ensuite, en se calmant.

Quoi qu'il en soit, avant qu'il ne soit trop tard et quand il sera sûr que les Anges auront compris le message, il

repartira comme il est entré, sans musique mais par la porte des toilettes. Quant à l'armée amassée dans le couloir, elle se retirera tout doucement, en silence, comme dans un rêve qui finit bien.

Si un des personnages énerve l'Archange où tente de l'attaquer physiquement, il en subira automatiquement les tristes conséquences. Cela peut être une envie irrésistible de chantonner Love Me Tender qui prendra l'Ange chaque fois qu'il ouvrira la bouche. Mais cela peut aussi être plus violent, genre que Michel lui mette un coup de hache et le décapite purement et simplement.

Pourquoi Michel s'est-il déguisé en Elvis depuis qu'il court après vos Anges ? Parce qu'il espérait se faire passer pour un Prince-Démon et ainsi orienter les recherches d'Yves dans une tout autre direction. Il a donc imaginé une forme pour apparaître qui soit stupide et hideuse, le genre de forme qu'aurait pu revêtir Kobal, Haagenti ou Nybbas. Et il a pensé au comble du ridicule : Elvis.

CONCLUSION (INS/MV)

Il reste la fin de la nuit à vos personnages-joueurs pour réfléchir et décider de ce qu'ils vont mettre dans leur rapport.

S'ils ont tout compris, même que Deal était Bifrons (INS) ou Michel (MV), mais qu'ils taisent ce dernier fait à leur supérieur : mission réussie et un bonus de +2 est alloué à leurs jets de dé sur la table des récompenses.

S'ils ont tout compris, deviné que Deal était Bifrons (INS) ou Michel (MV) et qu'ils le disent à leur supérieur : mission réussie et un bonus de +4 est alloué à leurs jets de dé sur la table des récompenses.

Le Prince-Démon (INS) ou l'Archange (MV) ne pourra rien faire contre eux pour le moment mais se souviendra de leur cas en attendant son heure. D'ailleurs, il leur rappellera régulièrement qu'il les surveille en les forçant à chanter Love Me Tender lorsqu'ils seront sous la douche.

S'ils n'ont rien compris du tout à l'histoire, ni de l'implication de Bifrons (INS) ou de Michel (MV) dans cette dernière : mission ratée, et vlan une punition !

Dans tous les autres cas : mission réussie, sans bonus.

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Soldats Viêtcong

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

Talents : Arme de contact (2), Arme d'épaule (3), Arme lourde (2), Survie en jungle (1), Piège (2).

Équipement : uniforme, casque (protection : 1), couteau, Chicom 56 ou AK 47 (+2(+4) / +0), chargeurs courbes de 30 munitions, une grenade à manche (+5 / -2).

Bérets Verts américains

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

Talents : Arme de contact (2), Arme d'épaule (3), Arme lourde (2), Tactique (1), Lancer (2).

Équipement : uniforme, poncho, casque d'acier M-1956 (protection : 1), couteau, M-14 (+2 / -1), deux base-ball grenades (+5 / -2). Dans chaque squad, deux soldats sont armés de M-14 auto (+2(+4) / -1)

POUR INS :

Mac Frey, démon de Baal de grade 1.

FO 3 VO 4 AG 4 PR 3 PE 3 AP 1 PP : 8

Talents : Arme de contact (5), Arme d'épaule (5), Esquive (5).

Équipement : uniforme, poncho, casque d'acier M-1956 (protection : 1), couteau, un Colt 45 (+1 / +0) et deux chargeurs, deux base-ball grenades (+5 / -2).

Pouvoirs : Art de combat (1), Multiplication (1), Attaque télékinétique (2), Boomerang, Peur des enfants.

Le Mannlicher Carcano

Arme à distance maudite (522) et mobile (524), possédant les caractéristiques suivantes : (+3 / +4, Arme d'épaule 4). Elle n'est jamais à cours de munitions.

Particularité : la destinée de cette arme est rattachée à une malédiction lancée par un Prince-Démon en personne. Elle doit devenir et deviendra par la force des choses l'arme qui aura causé le plus de pertes vietnamiennes durant toute la guerre du Viêt-nam.

POUR MV :

Mac Frey, Démon de Daniel de grade 1.

FO 4 VO 5 AG 4 PR 3 PE 3 AP 1 PP : 8

Talents : Arme de contact (5), Arme d'épaule (5), Esquive (5).

Équipement : uniforme, poncho, casque d'acier M-1956 (protection : 1), couteau, un Colt 45 (+1 / +0) et deux chargeurs, deux base-ball grenades (+5 / -2).

Pouvoirs : Chair en pierre (1), Multiplication (1), Attaque télékinétique (2), Armure corporelle (1), Interdit (nourriture).

Le Mannlicher Carcano

Arme à distance bénite (522) et mobile (524), possédant les caractéristiques suivantes : (+3 / +4, Arme d'épaule 4). Elle n'est jamais à cours de munitions.

Particularité : la destinée de cette arme est rattachée à une bénédiction lancée par un Archange en personne. Elle doit devenir et deviendra par la force des choses l'arme qui aura causé le plus de pertes vietnamiennes durant toute la guerre du Viêt-nam.

ECRAN POUR INSIMV

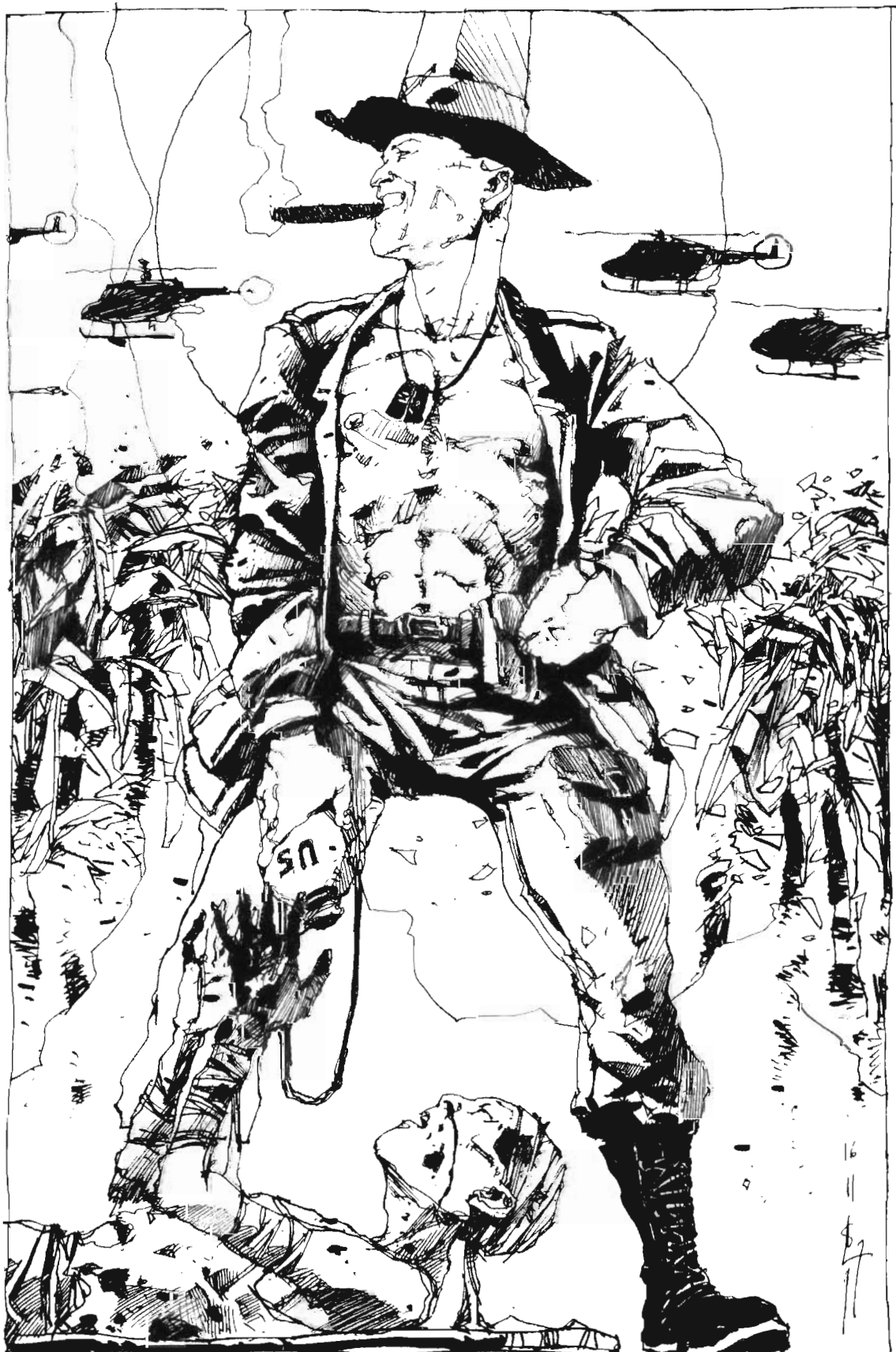
3eme EDITION

Scenario :
??

Ecran :
Frantz Rey

Dessins :
Stephane
Levallois

Le reste :
CROC



Édité par
Asmodée Éditions,
1 route de Versailles,
91190 Villiers-le-Bâcle

99 Francs

ISBN : 2-911103-22-X