

FAITS DIVINS

NUMÉRO #3

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU



SCANDALE DES TAPIS PERSANS :

ils ne résistent pas
au nettoyage à sec !

MONOSPACE MORTEL :

ils roulaient à
tombeau ouvert !



PETITE FILLE MODÈLE,
ELLE AIGUISE LA
CURIOSITÉ ET TRANCHE
PAR SON CARACTÈRE !

INS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

Ami lecteur, tu tiens dans tes mains un numéro de *Faits Divins*, le supplémag de *In Nomine Satanis/Magna Veritas : Génération Perdue*.

Cet extenzine de jeu de rôles contient un scénario (ooOOh !) et une aide de jeu (aaAAh !), ainsi que des nouvelles et quelques bêtises plus légères pour vous permettre de faire jouer à ce fantastique jeu avec quelques amis triés sur le volet, tout en vous en amusant. Mazette quelle chance vous avez !

Ce scénario *Magna Veritas*, « L'affaire Ormont de Beaulieu », très dense, offre une aventure à l'intrigue complexe librement inspirée de l'affaire Dupont de Lignonès pour un groupe de Démons. Cache-cache, infos et intox, faux amis et vrais réseaux se partagent l'affiche, dans une partie où la maîtrise du timing est essentielle. *Columbo meets L'Arnaqueur*.

Pour vous aider à donner du jus à votre partie, **L'aide de jeu** intitulée « Spytech » fait le point sur les méthodes de surveillance moderne, le matériel... et comment le gérer dans une partie.

Bonne lecture et bon jeu !

FAITS DIVINS

NUMÉRO #3

UN SUPPLÉMAG POUR
IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS :
GÉNÉRATION PERDUE

UN JEU DE RÔLE CRÉÉ PAR CROC
ÉDITÉ PAR RAISE DEAD EDITIONS

Illustrations : Stéphane Cochetoux, Christophe Swal, Radja Sauperamianane, Olivier Sanfilippo et ShoOp.

Scénario et aide de jeu : Thomas Cheillan

Traduit de la langue divine par : Vlad Croitoriu, le stagiaire roumain

Nouvelles : Ebenezer Dickens

Mise en page : ShoOp

Design graphique : Julien de Jaeger

FAITS DIVINS

SOMMAIRE



AIDE DE JEU : SPYTECH

- 3 Comment se les procurer
- 5 Vous avez le matos mais pas les mises à jour...
- 6 Les méfaits de l'informatique sur un scénario de JDR

8 BRÈVES

10 NOUVELLES

SCÉNARIO : L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

- 14 L'affaire Mathilde Dertan
- 15 L'affaire Josiane Bichou
- 18 En résumé...
- 18 Drame au 3 allée des tulipes... Qui fait quoi ?
- 21 Suite de la chronologie : les conséquences du drame
- 24 Chronologie de l'enquête judiciaire
- 26 Intervention des Démons dans la trame
- 27 Une visite à Ladale
- 30 Les Ormont de Beaulieu
- 38 Ça part dans tous les sens ton truc !
- 40 Surmédiation
- 41 Une guerre de réseaux
- 42 Caractéristiques des PNJ



SPYTECH

Vie privée, privé de vie

SOUVENT AVEC LES TECHNOLOGIES, LE PROBLÈME N'EST PAS CE QU'ON PEUT EN FAIRE, MAIS COMMENT ON PEUT SE LES PROCURER.

Voici un inventaire des possibilités données par les technologies de surveillance actuelles et leurs limites. Autant les utiliser dans vos scénarios sans aucune réserve plutôt que d'en interdire l'accès de manière trop absolutiste. Un accès sera toujours limité dans le temps, soit par la maintenance et la consommation du matériel lui-même, soit par la mise à jour du cryptage de données des serveurs piratés. La plupart du temps il faut aussi avoir un fournisseur, « un spécialiste » solidement implanté dans le milieu d'où est issue la technologie utilisée. Or, d'un mois sur l'autre, le type peut s'être fait griller ou avoir été affecté à un autre poste... La logistique nécessaire à l'acquisition du matos doit être intégrée au scénario, ou alors on doit considérer que cela se fera après le scénario sur plusieurs mois hors temps de jeu sur table (par exemple trouver un nouveau contact à corrompre). Dans ce cas, les personnages devront accepter de passer par un autre moyen pour résoudre une situation donnée faute d'accessibilité aux technos... Un technicien dont c'est le métier pourra couramment utiliser le matériel sans effectuer de test particulier (ou alors facile).

Un utilisateur lambda devra réussir des tests de Volonté facile, sinon des problèmes de transmission ou des indisponibilités temporaires des serveurs limiteront l'utilisation en cours. La synthèse présentée ici n'a pas vocation à être totalement réaliste. Elle est juste vraisemblable pour jouer sans se prendre trop la tête...

BALISE DE GÉOLOCALISATION

– 400 à 1 000 €, 0 à 3 000 € pour le logiciel associé
Le « traceur » est un petit boîtier aimanté qu'on place sous une voiture ou dans un moteur, et qui permet de suivre par GPS la cible. Très pratique pour ne pas se faire griller lors d'une filature.

BROUILLEUR RADIO MILITAIRE

– 1 à 3 000 €
Permet de brouiller les émissions des micros, puces et traceurs, mais brouille aussi les émissions de téléphones, d'Internet et de GPS, donc vous risquez d'ennuyer vos voisins. Ce n'est pas forcément très discret.

Où les humains sont des petites choses caricaturales et fragiles

INTERCEPTEUR DE FRÉQUENCE TÉLÉPHONIQUE MILITAIRE

– 2 à 4 000 €

Un petit boîtier pas plus gros qu'une télécommande, relié par ondes ou câble à un exécutable installé sur votre ordinateur portable. Il permet de mettre sur écoute un téléphone portable dont le numéro est connu, et qui est utilisé dans un rayon de cent mètres.

Il faut que le boîtier soit orienté vers le téléphone cible pour intercepter la conversation. On peut donc se faire remarquer si on n'agit pas avec la plus grande précaution, surtout dans un restaurant ou n'importe quel autre espace clos rempli de monde.

LOGICIEL DE CRYPTAGE

– 1 à 2 000 €

Permet de crypter toute communication, mais on peut toujours trianguler la cible. Pour le même prix, vous trouverez des logiciels de décryptage militaire. La police n'y a pas accès.

LOGICIEL DE MISE SUR ÉCOUTE DES NUMÉROS DE TÉLÉPHONE PORTABLE

– 5 à 10 000 €

En plus du prix indiqué, pour rendre effective la mise sur écoute, il faut impérativement avoir un accès chez l'opérateur. Ainsi pour utiliser couramment ce type d'écoute, il faut avoir un complice chez chaque opérateur... De plus, le pirate sera localisable depuis le serveur de l'opérateur. Sinon, une compétence exotique en ingénierie télécom permettra de se connecter directement et physiquement à une borne relais de communication sans passer par l'opérateur.

Un officier de police judiciaire met un suspect sur écoute très facilement du moment qu'il a une commission rogatoire du juge d'instruction... mais, pour ce faire, il faut qu'un procureur ait ouvert une information judiciaire en amont dans laquelle le nom de la personne apparaît. Moralité : il est peut-être plus simple de compter le procureur du coin parmi ses alliés dévoués.

LOGICIEL DE TRIANGULATION MILITAIRE

– 5 à 10 000 € (MAJ : 5 000 €)

L'utilisateur d'un téléphone portable est localisé dans une zone comprise entre trois bornes relais de

téléphone autour de lui. Cela permet de géolocaliser un portable même en veille à partir de son numéro. La position donnée de la cible sera comprise dans un diamètre maximum de trois cents mètres en ville et de dix kilomètres à la campagne. Avec cette version il vous suffit simplement d'avoir le numéro de votre cible pour la localiser. On peut se déplacer en voiture du moment qu'on utilise un ordinateur portable assez puissant pour faire tourner le logiciel, donc pas sur un iPhone...

La mise à jour des données a un coût auprès du trafiquant qui vous fournit d'environ cinq mille euros par trimestre. Si vous ne payez pas, vous ne pourrez tout simplement plus vous connecter au serveur et une *backdoor* sera éliminée en un à trois mois.

On peut trouver des versions civiles sur Internet mais vous serez limité à un opérateur donné, et vous devrez subtiliser le téléphone portable de votre cible pour autoriser la triangulation dans ses paramètres. Ce qui suppose que vous l'avez préalablement localisée...

LOGICIEL D'IDENTIFICATION DES NUMÉROS DE PORTABLE

– 500 à 2 000 € (MAJ : 2 000 €)

Compilation des bases de données de tous les opérateurs européens ce qui permet de connaître l'identité associée à n'importe quel numéro et son opérateur. Bien sûr l'identité peut être fausse...

MICRO AUDIO ET MICRO CAMÉRA

– 200 à 800 €, 0 à 2 000 € pour le logiciel associé

Permet d'épier à distance ce qui se passe dans la pièce d'une maison ou une voiture. Un examen approfondi des lieux (une perquisition par exemple) révélera le micro à moins de l'avoir dissimulé ingénieusement, ce qui implique un bricolage adapté.

PUCE D'ÉCOUTE DE TÉLÉPHONE PORTABLE

– 500 à 1 000 € par puce, 2 à 3 000 € pour le logiciel associé

Il faut subtiliser le téléphone de la cible pour installer la puce à l'intérieur de la coque. Ceci permettra d'épier ses conversations à distance. Permet d'éviter les contraintes associées au logiciel de mise sur écoute.

SURVEILLANCE VIDÉO PAR SATELLITE

– 5 à 15 000 € (MAJ : 5 000 €)

Il y a moins d'une quinzaine de satellites d'imagerie civile commerciale en orbite. Donc, en ce qui concerne l'imagerie militaire, vous pensez bien que son accès est très très limité. Toutefois, avec un logiciel pirate, l'utilisateur peut consulter les vidéos en temps réel prises en orbite basse par les satellites militaires. Il n'est pas possible d'opérer une filature de véhicule de cette manière car, pour ce faire, il faudrait piloter l'orientation satellitaire et donc appartenir à un haut commandement des forces armées. En revanche, on peut obtenir chaque jour des images d'un endroit et, en une semaine de temps, reconstituer les allers et venues quotidiens réguliers.

VOUS AVEZ LE MATOS MAIS PAS LES MISES À JOUR...

Le matériel de surveillance est issu des agences gouvernementales et des sociétés multinationales qui leur fournissent ou sous-traitent leur fabrication. Bon, admettons qu'un même matériel soit utilisable dans deux pays européens différents, ce qui reste une affirmation plus qu'approximative, il est peu probable qu'il le soit sur deux continents différents.

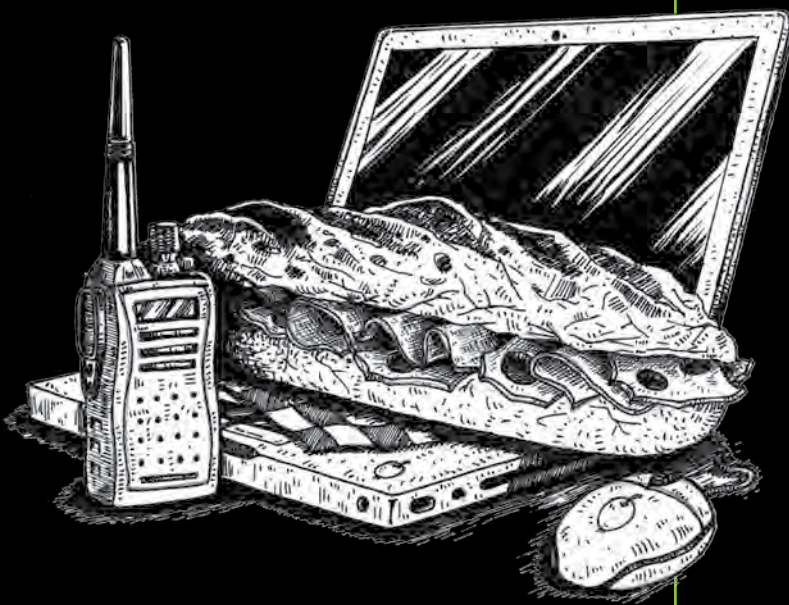
Dans tous les cas, son utilisation nécessite une mise à jour régulière.

Le trafiquant qui a fourni le matériel est en contact avec un spécialiste qui a accès au serveur de données et effectue les mises à jour. En général, pour le client, cette mise à jour se concrétisera par une simple clef de chiffres à saisir qui lui est demandée à la connexion.

Si pour une raison X ou Y le trafiquant disparaît, ses clients devront trouver un autre trafiquant ou directement trouver le ou les spécialistes qui fournissent a priori chacun un ou plusieurs trafiquants. Tout ça pour dire que ce genre de petit business implique forcément un certain nombre de personnes, souvent intermédiaires.

Il est évidemment plus simple pour les clients de connaître directement le spécialiste... mais celui-ci est un ingénieur employé par l'entreprise d'où est issu le matériel. Il n'a certainement pas envie de rencontrer les clients et de multiplier les chances d'être démasqué.

Heureusement, nous nous situons dans *INS/MV*, un jeu de rôles humoristique où les humains sont des petites choses caricaturales et fragiles (en fait c'est pire dans la vraie vie mais chut !). Imaginons par exemple que les personnages aient braqué le matériel d'un trafiquant et obtenu par son biais l'identité du spécialiste. Comment faire en sorte que celui-ci accepte de travailler directement avec eux ? Eh bien, il a forcément un sombre secret ridicule à dissimuler ou il entretient une obsession morbide pour une figurine de super-héros qu'il ne parvient pas à se procurer !



LES MÉFAITS DE L'INFORMATIQUE SUR UN SCÉNARIO DE JDR

Et oui, de nos jours on pense qu'on peut tout faire avec l'informatique ! Donc, on n'échappe pas en jeu de rôle au joueur qui décide d'incarner un petit génie de l'informatique. L'avantage Compétence exotique semble d'ailleurs répondre à ce besoin... Malheureusement, une tentation très répandue consiste à penser qu'une fois la compétence acquise, le plus gros du travail est fait : voici que votre hacker se lance à l'assaut des bases de données les mieux sécurisées au monde !

Par exemple, annoncez à votre hacker que son superjet de dés lui permettra juste de passer une journée entière à évaluer le nombre de semaines nécessaires pour réaliser tel ou tel projet de piratage.

En fait il n'y a aucune raison qu'un type seul puisse faire en deux heures de temps ce que les plus grands spécialistes au monde font à cinquante en plusieurs mois.



Et vous de lui répondre : Désolé, mais ça va pas être possible !

Tout d'abord, revenons un instant sur ce qu'on a dit plus haut concernant l'avantage Compétence exotique. « Informatique » ça ne veut rien dire, tant il y a de métiers et de spécialités différentes dans ce domaine...

Ensuite, ce n'est pas parce que vous vous appelez Balzac que vous allez réécrire la Bible dans la journée.

Bien sûr, vous rentrerez facilement sur le serveur local du sous-traitant qui vient effectuer la maintenance sur le site de telle industrie aéronautique. Mais ça ne vous donnera pas accès aux données confidentielles stockées sur le serveur hyper sécurisé de l'industrie en question.

En théorie ça serait peut-être possible mais il faudrait des semaines, voire des mois, le temps de trouver les failles et de les exploiter. Le stéréotype du « petit génie » ne permet pas à un personnage de faire le tour de la Terre en vitesse subsonique a priori.



plus vite fait de passer par une action dite classique, comme aller questionner des gens ou se mettre en planque pour surveiller des locaux.

Avec le matériel de surveillance présenté plus haut, on peut glisser dans la confusion et croire que l'informatique régent le fonctionnement du matériel de A à Z. Au contraire, ce n'est que l'interface de

l'utilisateur qui est informatisée et permet une utilisation nomade par des pirates. Si on veut ensuite s'affranchir des limites décrites, il faudra disposer de solides compétences dans divers domaines et notamment en ingénierie électronique.



En direct du monde

BRÈVES

Disparition

PETER VACANCY DISPARAÎT LORS DE SA TOURNÉE BELGE

On connaissait Peter Vacancy pour ses frasques et ses délires récents (la création de son groupe de sex metal Vulvax Conspiracy) qui occupaient la rubrique people. C'est désormais au tour de la rubrique faits divers. Lors d'une représentation dans la banlieue de Bruxelles, des individus cagoulés et armés sont venus enlever le chanteur alors qu'il était dans les coulisses, attendant les rappels. Durant le coup de force, les musiciens ont tenté de s'interposer. L'un d'entre eux s'est pris une balle de 9 mm dans le genou, tandis que la nouvelle manager de Peter, Odile de Caame, ex-star du porno et chanteuse dans le groupe de rock Hot Mottes, est miraculeusement sortie indemne d'une série de coups de feu dans sa direction. Les ravisseurs se sont enfuis à bord d'une camionnette noire, emportant le chanteur vedette. Les polices belge et française travaillent d'arrache-pied pour localiser les malfaiteurs. Les autorités penchent plutôt pour le rapt crapuleux. La thèse d'extrémistes religieux n'est pas exclue (au vu des discours et de la teneur pornographique des « sex sessions live » des concerts) mais étonnante selon les policiers. Des esprits plus retors penchent pour une mascarade. Un coup de pub pour relancer la tournée qui n'est pas à la hauteur des espérances du chanteur. Madame de Caame a demandé à tous les Belges de se mobiliser pour aider à la recherche de Peter Vacancy. Elle offre même une récompense de dix mille euros à qui peut aider à retrouver le chanteur et cent mille euros pour quiconque sait où il est retenu.

Sécurité

VOS PROCHES RÉVÉLÉS

Si la sécurité est la préoccupation numéro un des Français, les activités liées à ce business explosent. L'un des derniers nés du genre consiste à faire suivre vos proches que vous trouvez « suspects »... pour débusquer les terroristes ou criminels qui vivent une double vie. Certaines agences, dont la très sérieuse LongiSafe, lèvent le doute sur les membres de votre entourage qui vous semblent « trop cachotiers ». Vous ne voudriez pas vous réveiller un matin avec la police frappant à votre porte pour vous annoncer que votre mari est un terroriste. LongiSafe ne s'occupe que de ça. Que votre conjoint soit un mari volage et LongiSafe ne vous révélera rien de ses parties de jambes en l'air. En revanche, s'il trafique avec des djihadistes, ou s'il entrepense du C4 dans un garde-meuble discret, LongiSafe vous racontera toutes les malversations dans lesquelles trempe l'être aimé.

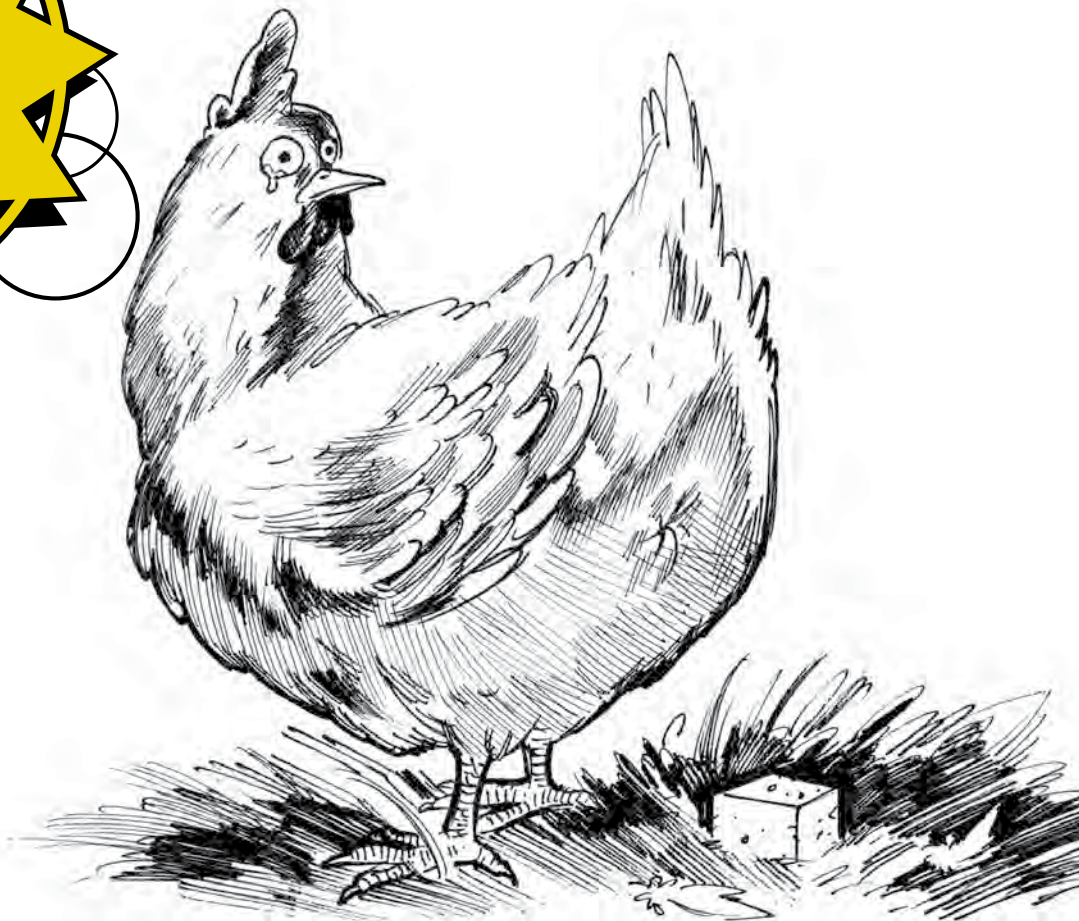
C'est à la suite des séries d'attentats perpétrés par des individus « au-dessus de tout soupçon » que l'agence LongiSafe s'est spécialisée dans « l'enquête double vie ». Elle ne se contente pas de travailler pour des particuliers désireux de faire la lumière sur des aspects « étranges » de la vie de leurs proches, elle offre ses services à de grosses entreprises « sensibles » qui soupçonnent un collaborateur d'avoir des activités répréhensibles. Mais le fin de fin, c'est que LongiSafe enquête sur le présent ET sur le passé de sa cible, si certains faisceaux de présomption laissent penser que la cible se tient tranquille pour camoufler une ancienne vie oubliée plus sulfureuse.

Si les défenseurs des droits de l'homme crient au scandale, les autorités se laissent le temps de légiférer sur ce nouveau genre d'activité (sous la poussée des lobbys et de l'opinion publique traumatisée). Le président de LongiSafe a un argument massue : « L'État ne peut pas enquêter sur tout le monde. Au privé d'enquêter pour rassurer les particuliers ». Pour l'instant, le besoin de sécurité permet bien des aberrations sur lesquelles notre société ferme les yeux... Le réveil risque d'être douloureux.



Témoignages

NOUVELLES



La horde

Nous étions des milliers. Nous étions les plus forts. Nous étions les plus grands. Nous vivions reclus. Reclus dans notre Monde. Le temps y était partagé. Lumière et ténèbres. Pas de nuance. Mais nous vivions en paix. Si une bagarre éclatait entre deux Nôtres, cela était uniquement dû à la tension, fruit de l'enfermement. Pas à cause de notre caractère. Car nous étions purs. Heureusement, nous n'avions plus nos armes. Il n'y avait donc jamais de blessés. Nous n'avions pas besoin de travailler. La nourriture nous parvenait chaque jour. Toujours du même endroit. Parfois, à la place de la nourriture, une vague de nouveaux déferlait. Ils venaient de la même direction. Ils ne parlaient pas. Ils restaient blottis les uns contre les autres pendant quelques jours. Puis, au bout d'un certain temps, ils finissaient par se mêler à nous. Neville disait qu'ils étaient comme autant de ruisseaux qui alimentaient le fleuve de notre immense armée. Une armée sans mémoire. Une armée sans histoire. Aucun arrivant ne se souvenait de son passé. Sauf Neville. C'est lui qui alluma la mèche de notre révolte. Il était le plus ancien d'entre nous. Il était de la première vague. Celle qui avait conquis ce territoire vierge. Neville nous répétait sans cesse les mêmes choses. Neville disait qu'un jour, ils verraient, dehors. Qu'un jour, nous déferlerions sur eux. Que nous les éliminerions un par un. Que nous annihilions leur monde, et rebâtirions un nouvel empire. Un empire qui durerait mille ans. Neville pouvait parler des heures. Et nous l'écouions. Petit à petit, l'auditoire de Neville s'agrandit. Ses idées faisaient école. Comme autant de graines plantées dans les cerveaux des Nôtres, elles germaient et faisaient leur chemin. Une fois, Neville avait dû faire face à un destructeur. Le trublion l'avait pris à partie durant un de ses discours. Neville l'avait sèchement remis à sa place. Les ovations avaient duré de longues minutes. Neville avait ensuite repris la parole. Il haranguait la foule. Il la modelait à ses idées. Ses gesticulations ponctuaient son discours. Jusqu'à atteindre le climax, le point final qui déclenchait les ovations des Nôtres. Puis vint le grand soir. Enfin. Neville prit la parole. Demain, nous serions sortis de notre monde. Demain, la guerre aura éclaté. Neville était encore en train d'hurler ses propos aux Nôtres lorsque le Monde fut baigné de lumière. Il y eut une bousculade. Certains furent écrasés par la vague des Nôtres. Nous ne comprenions pas ce qui se passait. Soudain, nous entendîmes un bruit qui n'avait rien de nôtre. Un cri animal, rauque, dans une langue inconnue. Un dialecte complexe et grossier. Pour la première fois de ma vie, j'eus peur. À l'autre bout de notre monde, une dizaine d'ombres bougeaient. Les vociférations mêlées d'halètements venaient d'eux.

À l'autre bout de l'entrepôt, monsieur Damien expliquait leur mission à ses hommes.

— Bon, les gars. Vous les choppez le plus vite possible, et vous me les foutez dans ces cages. Ils doivent tous être partis demain matin à six heures.

Martin était un novice. C'était son premier job dans le genre. Il eut un frisson, siffla entre ses dents, et demanda à son voisin :

— Punaise ! T'as déjà vu autant de poulets, toi ?



Un Grand Jeu de rêve

Le Grand Jeu avait un succès fou. Tant en termes d'audience que de demandes de participation. Les candidats se bousculaient pour tenter leur chance. Les spectateurs se pressaient devant leur poste pour regarder. L'idée était simple. N'importe qui pouvait participer. Un coup de téléphone suffisait.

La Grande Roue permettait de changer son existence. Une idée déjà vue dans le passé. L'innovation avait juste consisté à changer les lots. La valeur de ceux-ci connaissait une large amplitude. Vous pouviez aussi bien devenir millionnaire, devoir jouer dans un snuff animalier qu'être infecté par le VIH. Le tout en direct. C'était arrivé, une fois. Le candidat hurlait, ligoté à sa chaise, pendant qu'on lui faisait l'injection. Le record d'audience avait été battu. Là où le jeu était malin, c'est que les cases de la Grande Roue étaient personnalisées. En fonction du candidat, les entrées étaient différentes. Les phobies de chacun étaient disposées aléatoirement. Seule la case « Cent millions » était fixe. Une chance sur quarante de tomber dessus. Cela n'était encore jamais arrivé. Sur deux mille six cent dix candidats. Jean-Claude se réveilla. Encore en érection, il saisit son iPhone et appela Danielle, sa productrice : « Allo Dany ? J'ai eu une idée ! Rendez-vous dans deux heures au bureau. »

Un papa, une maman, ça dure longtemps

La famille formait une parfaite diagonale bleu marine de flanelle sur le chemin versaillais qui menait à la cathédrale. Marie-Marie-Rose était contente de sa lignée. Sa destinée était accomplie. Sept enfants. Elle avait eu peur que le trou dans le drap ne freine l'efficacité des spermatozoïdes de son mari. Mais il n'en était rien. Chaque coup avait compté. De Marie-Dominique, la plus grande, à Foulques, le dernier, il n'y avait que six ans. La belle fratrie ! Et qu'importe s'il n'y avait pas d'argent pour chauffer la maison en hiver, et que la petite mettait les jupes plissées que la grande avaient portées. Elle avait réussi sa vie. Mariage stable, enfants faits, bénévolat à la paroisse. Ah ce qu'elle était heureuse, pensa-t-elle en rajustant son serre-tête de velours. À ses côtés, Ernest-Antoine pensait encore à sa partouze de la veille. Décidément, la fille de l'est à bas prix, y'avait que ça de vrai. On ne savait jamais si elles avaient mal ou si elles prenaient juste leur pied.

Dice game

Je me réveille. J'ai un bandeau. On me l'enlève. Ma vue se fait peu à peu à l'obscurité. Je suis dans une pièce humide et sans fenêtre, éclairée par quelques bougies. Je suis attaché. Mes bras et mon torse sont liés au siège sur lequel je suis assis. J'ai froid. Je suis nu. Merde. Je suis à poil ! Mais comment bon Dieu suis-je arrivé ici ?

« Tu vas voir, c'est le jeu, c'est le jeu, c'est le jeu ! »

Je vois une petite chose sautillante devant moi. Une sorte de nain. Mais plus petit qu'un nain. Elle va d'un point à l'autre de la pièce, en chantonnant sa petite comptine. Elle tient un marqueur dans sa main gauche. Elle passe près d'une bougie. Je vois qu'elle est habillée de pourpre, et que son visage est grossièrement maquillé de blanc, ce qui fait ressortir son long nez crochu.

« Tu vas voir, c'est le jeu, c'est le jeu, c'est le jeu ! »



Le machin quitte la pièce. J'entends encore ses petits bonds et sa comptine, mais ça s'éloigne. Je suis seul. Je regarde mes mains. Sur chaque doigt, on m'a écrit le chiffre sept. Sur mon pouce gauche, un six. Sur mon pouce droit, un huit. Je regarde mes cuisses. Partout, des chiffres. Neuf sur la jambe gauche, cinq sur la droite, quatre sur le revers de la main gauche, dix sur la droite. Pire. On m'a graphé les couilles ! Deux sur la droite, douze sur la gauche ! Merde, c'est quoi ce bordel ?

« Tu vas voir, c'est le jeu, c'est le jeu, c'est le jeu ! »

Bordel. Le truc revient. Il tient une boîte dans sa main, et traîne péniblement deux tréteaux derrière lui. Il les déploie dans la pièce et pose une planche de bois par-dessus. Puis il ouvre la boîte et en sort de nombreux objets de formes diverses.

« Tu vas voir, c'est le jeu, c'est le jeu, c'est le jeu ! »

Le truc repart. Deux ombres silencieuses rentrent dans la pièce. Une blanche, portant un masque noir, et l'autre noire, masquée de blanc. Elles s'installent d'un côté et de l'autre des tréteaux. La première lance deux dés et les regarde rouler.

« ? ! » L'ombre sourit à son adversaire.

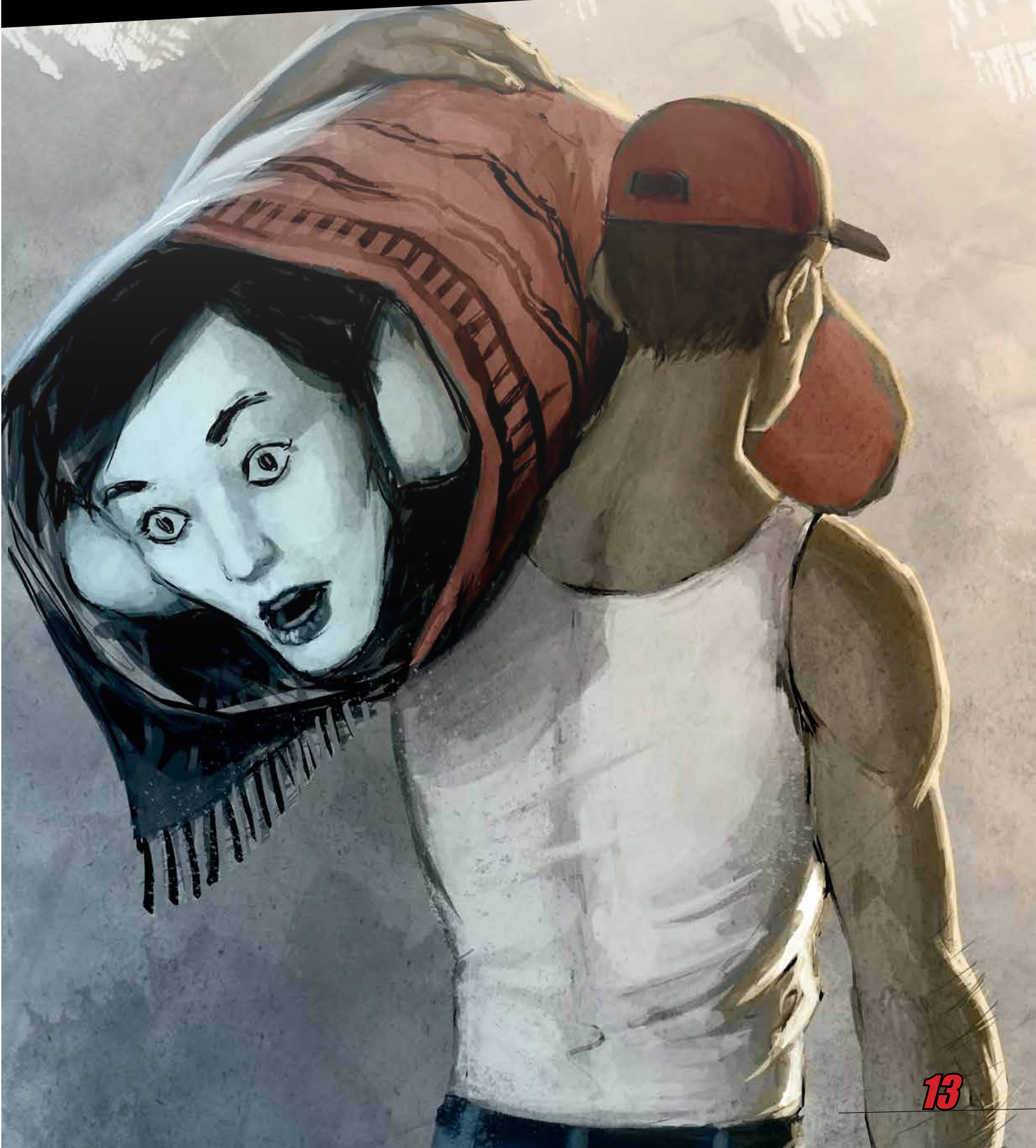
Elle attrape un objet sur la table et s'approche de moi. Elle me saisit la main. La coupe est franche. Mes yeux s'emplissent de larmes. Ma tête tourne. J'hurle de douleur.

« À vous ! » indique l'ombre blanche à son adversaire, qui se saisit à son tour des deux dés. Il va de nouveau les faire rouler. La petite créature se remet à tourner autour de moi en chantant.

« Tu vas voir, c'est le jeu, c'est le jeu, c'est le jeu ! »

scénario | 4 joueurs | durée : 8 heures

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU



ANGE EXTERMINATEUR CHERCHE FAMILLE D'ACCUEIL

A La Verrière-Michocourt, paisible hameau d'une centaine d'âmes, on apprécie le charme des habitations bourgeoises façon XIX^e siècle. Son auberge accueille les gastronomes de toute la région (prévoyez un budget de cent euros par personne) et intrigue les touristes qui se rendent à Pierrefonds par la route qui traverse la forêt de Compiègne. Ici s'est installé un Ange de Laurent il y a de cela quelques années avec sa famille d'accueil, les Ormont de Beaulieu, qu'il a transformés en intrépides serveurs de Dieu au fil du temps.

En 2006, dans le chaos qui suit le Grand Reboot, Céline Tremens (âge d'enveloppe corporelle : huit ans et demi) participe à une bataille contre les forces du mal particulièrement violente avec une équipe angélique de choc dont elle est la seule survivante.

Elle décide alors que « Les méchants, s'ils connaissent où est ta maison, ils vont gagner ». Comprenez par là qu'elle se met au vert et se spécialise dans le renseignement.

À mi-chemin entre Notre-Dame de Reims et Notre-Dame de Paris, elle ambitionne de reconstruire une « grande maison » (un réseau) qui pourrait servir de base arrière pour la reconquête des cathédrales susmentionnées.

Cependant, ces lieux n'étant plus chargés de leur pouvoir d'antan et étant des cibles symboliques de premier plan, ils s'avèrent trop visibles dans le contexte de l'après 2006 pour servir de charpente du renseignement et de la logistique.

En près de huit ans, Céline a réalisé que ses objectifs étaient bien trop ambitieux par rapport à l'existence actuelle des Anges et des Démons, obligés de rester particulièrement discrets et vigilants s'ils veulent construire une action sur le long terme.

Bref, vous dirait volontiers mademoiselle Tremens, « Pour détruire les méchants faut pas que nous on meure ». Et elle le résume par un problème d'arithmétique : « Si à chaque fois que j'attaque les méchants, je perds la moitié de mon groupe de six gentils, combien il m'en reste après deux bagarres ? » En résumé, mieux vaut avancer pas à pas...

Céline Tremens voit son action comme celle d'une cellule de renseignement et de logistique mobile, « Parce que les gentils, ils ne savent pas forcément qu'on est là, il faut leur dire ! »

Elle établit des liens et sert de connexion entre les uns et les autres dans une région donnée, mais sait

qu'elle devra elle-même se résoudre à un moment ou à un autre à bouger ailleurs si elle veut préserver la sécurité et la fiabilité du réseau tissé avec quelques autres Anges.

Or ce temps approche. Céline avait officiellement six ans sur les papiers remplis par l'assistante sociale lorsqu'elle a été adoptée par les Ormont de Beaulieu. Presque huit ans plus tard elle en paraît huit alors qu'elle devrait être une adolescente pubère. Une époque durant, elle avait un soi-disant retard de croissance dû à une maladie génétique (le syndrome de Turner). Cependant, même bien apprêtée, au mieux elle paraît avoir onze ans, guère plus. Elle commence donc à mettre en péril sa couverture, et par là, la sécurité de ses serveurs de Dieu et de son réseau. Les nouvelles identités sont déjà prêtes, direction la Belgique... Mais avant cela il faut liquider toutes les affaires courantes et c'est là où les choses se compliquent soudainement. Céline Ormont de Beaulieu a bien raison de s'inquiéter de l'étanchéité de sa couverture... C'est en partie à cause d'elle que son groupe a été repéré par un Démon de Malphas, Kevin Zambo, mais aussi en raison de l'intérêt que Céline porte à une jeune assistante sociale émérite : Mathilde Dertan.

L'AFFAIRE MATHILDE DERTAN

Lors de l'épisode de son adoption en 2007, Céline Tremens a été sensibilisée au travail de l'assistance sociale et du milieu dans lequel son personnel évolue.

C'est assez singulier pour un Ange de Laurent de faire dans le social, mais le contexte peut expliquer beaucoup de choses. À cette occasion, elle s'est rendue compte que la misère était un terrain fertile pour les forces du mal... incroyable découverte !

Céline erre beaucoup dans les quartiers populaires, « Déjà parce que c'est là que les messieurs bizarres ils viennent essayer d'attraper des enfants. Moi je traîne au parc pendant les heures d'école. Les messieurs ils viennent me voir, et ils m'emmènent dans leur voiture. Quand on arrive en forêt, PIF PAF, et après j'appelle mon papa pour qu'il vienne me chercher et qu'il enterre le corps ».

Elle se mêle aux enfants dans les parcs, aux sorties d'école et dans les centres aérés... Il s'agit d'un « point d'entrée » pour connaître la vie d'un quartier et pour savoir qui y fait quoi.

C'est ainsi qu'elle a découvert l'existence de Mathilde Dertan.

Jeune assistante sociale dynamique, Dertan est connue et très respectée en tant que travailleuse sociale dans la moitié des cités du département. En accompagnant le parcours des familles, elle a toujours fait attention à ne pas se mêler des affaires des uns et des autres.

Céline a suivi de loin le parcours et les « succès » de Mathilde. À travers elle, elle a appris à connaître la vie des habitants des quartiers et les problèmes qui les guettent. Évidemment, dans un bilan comptable, les résultats obtenus par Mathilde ne sont pas quantifiables d'un exercice à l'autre mais **Kevin Zambo**, lui, sent bien que les rues sont trop calmes et l'animosité entre clans délictueux beaucoup trop faible.

Zambo est un Démon de Malphas qui revendique son influence maléfique sur les cités de trois départements. Ce n'est pas un caïd, il n'a pas une armée de truands sous ses ordres. En revanche, il se fait passer pour un receleur de premier plan et connaît tout le monde. Il profite de sa couverture pour aller et venir là où il veut, et pour provoquer des conflits stériles et souvent meurtriers entre habitants ou bandes rivales. Ce n'est pas tant la confrontation armée entre humains qu'il cherche à provoquer, mais plutôt à faire peser un climat délétère constant, une ambiance malsaine, pourrie, qui rend la vie au quotidien pesante et où la violence paraît être la seule solution offerte, et la seule carrière à suivre.

D'une certaine manière, Zambo se cache au sein d'une zone d'influence qu'il contribue à rendre dangereuse pour éloigner les gêneurs et les curieux. Ce n'est pas la première fois que Zambo remarque un travailleur social qu'il décide de corrompre d'une manière ou d'une autre, en général en sapant son travail et en lui cassant le moral.

Là, il a bien remarqué l'existence de Dertan mais c'est un peu différent par rapport à d'habitude. Déjà parce qu'elle très douée dans sa branche – au point que, par ailleurs, Céline Tremens la veut comme serviteur de Dieu dans son réseau –, et ensuite parce que Zambo a « senti » qu'il y avait comme une présence discrète en observation autour de la Dertan.

Il a fini par repérer sur un parking d'hypermarché ce père de famille tranquille qui se déplace toujours en monospace, avec sa gosse à peine visible installée à l'arrière du véhicule. Renseignement pris, Zambo a compris à qui il avait affaire... Ces derniers mois, il a fait monter la pression autour de Mathilde. Elle rencontre de plus en plus de difficultés dans son travail quotidien, entre les insultes, l'animosité gratuite de certains individus qu'elle ne croise pas d'habitude, jusqu'à une rixe au couteau dont elle a été témoin très récemment. Naturellement, elle s'en est confiée à certaines

de ses collègues par discussion sur Internet, et comme ses propos sont surveillés par l'équipe de Tremens, celle-ci s'est immédiatement mise en chasse de l'individu au couteau.

Quarante-huit heures plus tard, l'individu en question, identifié comme s'appelant **Jean-Martin Pimbert** est sous filature et fortement soupçonné d'être un serviteur démoniaque, voire un Démon lui-même quand paf ! Céline le voit sous son nez agresser Mathilde Dertan et l'embarquer dans les sous-sols d'un grand ensemble H.L.M. Là, Céline voit rouge et fait une descente avec son chauffeur et père d'emprunt, l'intrépide Constantin Ormont de Beaulieu.

C'est le début d'un compte à rebours qui va entraîner une chute de dominos en cascade à travers l'intervention d'un certain nombre de protagonistes angéliques et démoniaques qui vont être mêlés de près ou de loin à l'affaire Ormont de Beaulieu.

Pour le moment Céline est en train de massacrer cinq truands humains dans un sous-sol labyrinthique (des types dont, de toute manière, Zambo voulait se débarasser). Elle ne retrouve pas trace du kidnappeur, en revanche, elle récupère Mathilde bien amochée, l'installe dans son coffre de voiture pour lui faire quitter la cité direction La Verrière-Michocourt. Céline estime que Mathilde est mûre pour une conversion accélérée en serviteur de Dieu : « Les méchants ils vont te chercher maintenant. Tu ferais mieux de venir avec nous dans notre maison. »

Manque de bol, dans le coffre de la voiture c'est Zambo polymorphé qui est caché. Mathilde, elle, est restée quelque part dans les sous-sols avec le kidnappeur, Jean-Martin Pimbert. C'est la garantie de Zambo : si Céline le détruit, elle ne reverra pas Mathilde. Son objectif est de localiser la planque des Anges, d'y semer la zizanie et de prendre la poudre d'escampette au moment opportun.

L'AFFAIRE JOSIANE BICHOU

Reprenons depuis le début, tout a commencé fin 2006 ou a fini à cette date, c'est selon comment on voit les choses : Dieu est mort et Kobal a pris le pouvoir. Ah non, on avait dit pas de grosse révélation sur le background dès le démarrage. On reprend donc : Reboot – amnésie – qui suis-je réellement ?

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

Concernant les personnages, ils ont mis jusqu'à maintenant pour recoller les morceaux et enfin admettre leur identité surnaturelle. Oui, c'est-à-dire que certains d'entre eux ne savent même pas réellement encore de quel camp ils sont. Simplement ils savent de quel camp ils ne sont pas parce que, lorsqu'ils croisent les individus du bord adverse, ça les énerve, les fout en rogne, les exaspère ou ça déclenche chez eux une crise d'urticaire, c'est selon. Bon alors là, avec des gens normaux, on aurait pu passer au paragraphe suivant mais comme vous êtes des geeks irrécupérables (ne niez pas, ne niez pas), on va tout de suite préciser que ça ne leur donne pas le pouvoir de détecter des gens du camp d'en face. Simplement, face à des actes ou à des idées qui dépassent l'ordinaire humain, et qu'ils n'aiment pas ou qui leur paraissent louches, c'est plus fort qu'eux : ils se mettent à enquêter dessus, comme des types shootés à leur boulot, qu'on aurait mis à la retraite prématurément, et qui ont besoin de s'occuper.

Donc chaque personnage est individuellement passé par différentes phases psychologiques avant de recouvrer la mémoire. Certains sont devenus alcooliques, voire pire, ont sombré dans les MMORPG. D'autres ont fait plusieurs allers-retours en hôpital psychiatrique, l'un d'entre eux est peut-être même un tueur en série recherché par la moitié des polices européennes, et n'a pas encore osé l'avouer à ses petits camarades...

Cela fait quelque temps qu'ils sont en contact. Les voilà dans l'arrière-salle de ce bar ouzbek situé en banlieue de Creil où ils ont tous accepté de se retrouver en ce vendredi après-midi pluvieux.

Oui, vous avez bien entendu : vendredi après-midi. Cela signifie que certains personnages se sont libérés de leurs obligations sociales habituelles de couverture humaine pour venir à ce rendez-vous. C'est dire si, au fond d'eux, ils en attendent quelque chose. C'est le moment où ils s'apprêtent à reformer une équipe autonome d'investigation qui a intérêt à vite se rôder car, au moindre faux-pas, c'est la destruction !

Pour ce faire, il fallait un prétexte, un objectif commun à se mettre sous la dent.

Bon, vous allez faire un topo au personnage organisateur du rendez-vous et lui va devoir présenter tout ça à ses petits camarades.

Donc ce personnage-là a un contact qui vient de le mettre sur un « coup », et notre organisateur pense que c'est le prétexte qu'il fallait pour remettre tout le monde en selle. D'où ce rendez-vous auquel les autres sont venus assister par curiosité morbide et désœuvrement intellectuel évident.

TRAFQUANTE D'ARMES INTERNATIONALE

Le contact se nomme Josiane Bichou. C'est une cadre de l'industrie militaire européenne qui a la fâcheuse tendance à vendre du matériel d'écoute et de surveillance de son entreprise multinationale aux plus offrants. En fait, elle n'est même pas tant intéressée par l'argent. Elle fait ça par vice, car elle cherche à collectionner tous les vices. Être corrompue ça l'occupe, la sort de sa routine. Comme elle est là, elle se serait vendue gratuitement aux forces du mal si on lui en avait fait la proposition.

Malheureusement Méphistophélès est mort en même temps que Dieu. Ou alors c'est une cacahuète, je ne sais plus. Tout est si compliqué avec le background de la nouvelle édition...

LA RENCONTRE DE BICHOU AVEC NOTRE ORGANISATEUR

Josiane on n'ose même pas imaginer dans quel endroit louche elle a pu rencontrer le personnage. On laisse à celui-ci le soin de régler les détails. Avec elle on s'éclate bien le week-end et c'est une chouette trafiquante qui peut vous avoir pleins de super flingues ou de matériel d'espionnage.

Seul hic, elle est « tombée » il y a trois mois et ne va pas sortir de prison avant une bonne dizaine d'années.

LA TRAHISON DE JEAN-CHARLES LADALE

Pour le moment elle attend son procès en maison d'arrêt où elle ne manque de rien. Un de ses anciens collègues de travail, Jean-Charles Ladale, a repris le business.

Là où ça coince c'est que Jean-Charles parle « d'éthique » et ne veut pas vendre d'armes à n'importe qui, notamment au réseau de Josiane.

Elle se sent un peu trahie et commence à se demander s'il n'aurait pas quelque chose à voir avec son incarcération. Plus précisément avec l'informateur de la police qui s'est fait passer pour un nouveau client, et qui a permis son arrestation en flagrant délit.

MAIS QUI DONC A BALANCÉ JOSIANE ?

Du coup, depuis sa cellule, Josiane a fait mettre Jean-Charles Ladale sur écoute. La démarche a fini par payer. Il y a maintenant presque quarante-huit heures, un type a contacté Jean-Charles pour obtenir un kit

CHOIX DU PERSONNAGE ORGANISATEUR : ENVIE DE PASSER UN SALE MOMENT ?

Si possible, afin de saboter le scénario dès le démarrage parce que vous vous détestez vous-même, et avez envie de passer un mauvais moment, choisissez votre joueur le plus intériorisé, sans aucun talent de persuasion et dénué de tout bon sens oratoire. Remarquez, je disais ça pour rire, mais finalement ça pourrait être drôle de le faire vraiment...



L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

complet de matériel de surveillance très rapidement. Ce type, Josiane a formellement identifié sa voix comme étant celle de l'indic... Elle a fait sa petite enquête et a découvert qu'il s'appelle Constantin Ormont de Beaulieu, entrepreneur, habitant La Verrière-Michocourt, 3 allée des Tulipes.

Josiane cherche à comprendre qui est ce Constantin et quel est son rapport avec Jean-Charles. Elle espère que cela va l'aider à cerner les motivations de son ancien partenaire, et par là, de lui permettre de trouver un terrain de négociation. Sans Jean-Charles, elle est exclue du trafic maintenant qu'elle n'a plus ses accès dans son ancienne entreprise. Ses moyens vont commencer à se raréfier et son réseau de clients s'effondrer comme un château de cartes.

À l'écoute de la conversation téléphonique, il est évident que Constantin a un certain ascendant sur Jean-Charles. Le premier demande un service et le second est content de le lui rendre.

LA RENCONTRE PAR SKYPE

Josiane communique avec les personnages par Skype depuis sa cellule. Elle présente un visage épais et cerné, a les cheveux bruns mi-longs avec une frange devant, et porte des lunettes rectangulaires. Elle est en jogging, soignée sur elle mais dans une attitude assez neutre et lisse. Elle n'exprime quasiment aucune émotion, à peine un soupir d'agacement quand elle évoque son arrestation. Elle veut savoir qui est Constantin et ce qu'il fait. Peut-être que les personnages ont leur petite idée là-dessus... Reste à déterminer maintenant la façon dont ils souhaitent exploiter la situation.

EN RÉSUMÉ...

Il y a quarante-huit heures, Céline Tremens a appris que Mathilde Dertan avait été sérieusement menacée par un type louche et s'est mise à enquêter sur lui immédiatement. Elle a ordonné à Constantin d'utiliser son influence psychologique sur Jean-Charles Ladale pour obtenir du matériel de filature. Malheureusement, dans la précipitation, il a utilisé non pas son téléphone d'opération commando, mais de couverture de bon père de famille. C'est ce qui a permis à Bichou de l'identifier. Au moment où les personnages discutent dans l'arrière-salle de ce bar ouzbek de qui est ce Constantin Ormont de Beaulieu, celui-ci se trouve à vingt kilomètres de là. Il roule à tombeau ouvert sur une départe-

mentale de l'Oise en direction de sa propriété familiale avec un Ange de Laurent assis à l'arrière et un Démon de Malphas caché dans son coffre de voiture.

À partir de cet instant scénaristique, le 3 allée des Tulipes est le lieu d'un chassé-croisé constant entre Anges et Démons pour savoir qui est qui, qui fait quoi, le tout sans trop attirer sur soi l'attention des autorités humaines. La chronologie des événements qui vont suivre va être chamboulée par l'interaction des personnages avec leur environnement et, s'ils n'y prennent pas garde, certains de leurs actes risquent de se retrouver consignés dans une procédure judiciaire qui pourrait bien être à l'origine d'une affaire surnommée « Ormont de Beaulieu » par les médias. Plus l'affaire va faire de bruit, plus elle va attirer de séides des deux camps qui vont venir compliquer l'équation, chacun avec leur style et leur vision des choses.

DRAME AU 3 ALLÉE
DES TULIPES... QUI FAIT QUOI ?

Le vendredi (complétez le jour et le mois) 2015 à 16h00, Josiane Bichou révèle aux personnages ses soupçons concernant Constantin Ormont de Beaulieu.

16H15

Constantin Ormont et Céline Tremens laissent Mathilde Dertan sous la garde des enfants Ormont de Beaulieu : **Géraldine** (16 ans) et **Maxence** (18 ans). Constantin avertit tout le monde que, vu la situation, le départ pour la Belgique est imminent. Avec Céline, ils repartent à la recherche de **Jean-Martin Pimbert** qu'ils croient être un Démon. De son côté, la mère de famille **Liliane** est envoyée gérer des questions de logistique soulevées par la décision d'accélérer le départ (faire des faux papiers pour Mathilde).

16H20

Géraldine et **Maxence** ont préparé une chambre pour **Mathilde** et s'attendent à la voir se coucher sous l'effet d'un puissant sédatif. **Maxence** tend son revolver 22 Long Rifle dans la direction de **Géraldine** et l'abat d'une balle en pleine poitrine, sans qu'elle n'ait eu le temps de dire : « Mais qu'est-ce que tu fais, Max ? »... Le sang rougit le tapis de la chambre d'amis.



L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

Maxence, complètement désorienté par l'acte qu'il vient de commettre, s'enfuit dans les bois tandis que **Kevin Zambo** reprend son apparence physique avec un ricanement de grand méchant de film de série Z.

Puis, il s'assure que les clébardes sont bien enfermés dans le jardin, recommence à rire comme le grand méchant du film, appelle avec son portable « jetable » son partenaire Mr. Wang, et se met à fouiller consciencieusement toute la maison.

À PARTIR DE 16H30

Les personnages qui auraient décidé de se mettre en route pour la propriété dès la fin de leur entretien avec Bichou, peuvent potentiellement arriver. Évidemment, certains groupes mettront trois jours avant de venir sur place, décidant de faire des recherches à distance, d'autres ne viendront peut-être même pas jusqu'à la maison. Peu importe en fait, la façon dont ils décident d'agir leur appartient.

Imaginez néanmoins que si les personnages débarquent maintenant, ils vont se retrouver nez à nez avec **Zambo**. C'est-à-dire un jeune mec à la mine patibulaire, habillé en femme, qui est en train de fouiller la maison en faisant attention de ne laisser ses empreintes nulle part. Sans compter qu'il y a un cadavre en train de se vider de son sang dans une des chambres et que, par moment, **Zambo** se met à ricaner sans raison d'une manière particulièrement caricaturale. Le Démon de Malphas ne va rien faire pour éclaircir la situation.

De par sa nature, il aime les quiproquos et les incompréhensions mutuelles. Comme Céline n'avait pas l'air d'attendre l'arrivée « d'amis », il ne croit pas vraiment que les personnages puissent être une équipe d'anges qui débarque comme ça un vendredi après-midi pour effectuer une visite de courtoisie surprise. Donc il ne sait pas vraiment qui ils sont, mais ça ne l'alerte pas plus que cela, d'autant qu'il est en confiance car il attend l'arrivée de son acolyte démoniaque.

17H00

Mr. Wang arrive avec un camion frigorifique rempli de zombies. **Zambo** lui ouvre la porte du garage pour qu'il y stationne. Les chiens rentrent à sa suite et on n'entendra plus jamais parler d'eux. Les voisins pourront donc affirmer qu'ils ont entendu les chiens aboyer pour la dernière fois vendredi vers 17h00.

Mr. Wang surveille le périmètre avec ses zombies tandis que **Zambo** fouille et prend des photos des

documents qui paraissent pertinents, mais il laisse tout sur place n'embarquant avec lui aucun matériel, pas même un disque dur. Les zombies sont lâchés dans le jardin, en aucun cas dans la maison. Les deux acolytes lèveront le camp à minuit en ayant fouillé environ 30 % des papiers et archives diverses. Ils se donnent cette heure limite car, au-delà, ils estiment que la famille Ormont risque d'avoir eu le temps de mobiliser des renforts pour intervenir. Wang embarque le cadavre de **Géraldine** enroulé dans le tapis de la chambre. Il va le stocker dans la chambre froide de sa planque durant trois jours.

ENTRE 17H15 ET 19H00

Maxence qui s'est enfui dans la forêt reprend ses esprits et appelle ses parents **Céline et Constantin** vont revenir au 3 allée des Tulipes par la forêt qui jouxte le fond du jardin, observer les alentours et repartir en jugeant qu'il est trop dangereux d'agir sans renfort.

Liliane et Maxence partent pour la planque/bunker du réseau angélique que la famille **d'Ormont** va utiliser durant les prochaines semaines.

MINUIT

Wang et Zambo lèvent le camp. Zambo part avec la troisième voiture de la famille, celle de Maxence.

1H00 DU MATIN

Céline prend d'assaut la maison avec **Cédric Duval**, Ange de Daniel et son commando de six soldats de Dieu. Ils font le ménage, nettoient le sang dont s'est vidée Géraldine, et embarquent des affaires personnelles de chaque membre de la famille ainsi que les ordinateurs portables et autres dossiers administratifs compromettants. Ils ne restent pas plus de deux heures, jouant la carte de la sécurité.

Les Ormont de Beaulieu, quant à eux, ne remettront plus jamais les pieds dans la maison.

L'erreur de Céline va alors être de continuer à croire que Pimbert est un Démon, et supposer qu'en mettant la main sur lui, elle localisera son réseau et retrouvera le corps de Géraldine. Elle va donc se focaliser sur la traque du kidnappeur de Mathilde Dertan.

SUITE DE LA CHRONOLOGIE : LES CONSÉQUENCES DU DRAME

RECHERCHE DE MADEMOISELLE DERTAN ET RÈGLEMENT DE COMPTE DANS UNE CASSE AUTOMOBILE

De J+1 à J+4, Céline, Cédric et le commando font le tour des connaissances et des contacts criminels de Pimbert pour le retrouver. Pour ce faire, ils utilisent les fichiers de la police auxquels Cédric a accès. Ils vont de bars en planques et distribuent les claques à tour de bras.

Ainsi, à J+4, soit dans la soirée du mardi suivant le drame du 3 allée des Tulipes, ils prennent d'assaut la planque de Pimbert. Il s'agit d'une casse automobile à l'orée des bois sur la départementale à la sortie de Compiègne. Le clan de Pimbert vit ici, soit six truands en plus du kidnappeur. Ils sont du genre portés sur la bouteille et n'apprécient pas du tout qu'on ose venir envahir leur terrain. Donc pouvoirs surnaturels ou pas, ils lâchent les clébardes et se défendent jusqu'au dernier avec fusils de chasse et hachettes. Encore une boucherie en perspective...

L'endroit est isolé et parfait pour un règlement de compte général. Or Zambo sait heure par heure chez qui Céline et Cédric se sont rendus, ayant des yeux et des oreilles dans tout le milieu interlope local. S'il a rencontré les personnages, il essaiera donc de les convaincre de s'occuper de monter un guet-apens pour coincer les Anges à la casse. Il sera même prêt à proposer le concours de Mr. Wang et de ses zombies tant il est certain de la réussite de son plan. Mais cela signifie que les personnages vont devoir au moins planquer vingt-quatre heures sur place en attendant l'attaque des Anges. Entre les six poivrots obtus et Pimbert, qui s'avère être un véritable maniaque, il n'est pas dit que les personnages arrivent à conserver leur sang-froid. À vous de les rendre totalement insupportables...

Pimbert bosse pour le compte de Zambo et fait (plus ou moins) ce qu'il lui dit de faire. Il attend des instructions de Zambo qui n'arriveront jamais car le Démon ne veut pas risquer d'être pisté à partir d'un appel téléphonique. Pimbert, lui, ne veut pas se laisser avoir vivant et, de toute

manière, les Anges le prennent pour un Démon donc ils ne vont pas y aller de main morte sur lui avant de se rendre compte de leur erreur (« Quoi ? Il est déjà mort ? J'y ai mis juste un coup de batte à travers la tronche ! »).

Quant à Mathilde, les Anges la récupéreront si les personnages ne sont pas intervenus, mais dans quel état ! Elle sera discrètement hospitalisée à la clinique de **Sainte Marie de la Roussette** à Reims. Si elle survit, elle deviendra un parfait serviteur de Dieu, mais il lui faudra au moins trois mois de convalescence aussi bien physique que psychologique.

Une option plus fine si les personnages sont sur place, c'est de monter une filature jusqu'à la planque/bunker des Anges. Cela dit, sur des routes départementales et des routes de campagne, ce n'est pas évident d'éviter de se faire repérer.

1/ Anticiper la difficulté posée par la filature dans une telle zone : test de Perception difficile.

2/ Organiser un plan de filature valable.

3/ Assurer une conduite discrète durant la filature : pour chaque conducteur impliqué, test de Perception moyen.

Le must serait d'avoir récupéré des traceurs auprès de Ladale et de les avoir placés sur les véhicules des Anges durant leur assaut (test d'Agilité moyen).

Au passage, entreprendre une filature permettra de voir une ambulance venir chercher Mathilde pour l'emmener à Reims, et permettra peut-être de remonter la piste du docteur Yvon Mandrin.

CONSTANTIN ÉCHOUÉ LAMENTABLEMENT À SE FAIRE PASSER POUR SA FILLE SUR INTERNET

De J+1 à J+5, Constantin utilise le compte de sa fille pour se faire passer pour elle, afin de ne pas alerter ses amis sur la nature du drame. En effet, comme **Géraldine** est hyper connectée en permanence, son silence va paraître louche dès le vendredi soir.

Pour rattraper la situation, Constantin va répondre à sa place et vouloir justifier son absence future en évoquant un « voyage en famille ». Cependant, ni lui ni sa femme n'avaient anticipé le tollé provoqué par ses messages et ses réactions aux commentaires qui ne sont pas du tout dans le style de Géraldine. Son fan club va réagir de manière virulente, en créant le buzz autour de la disparition numérique de la jeune fille. Bientôt les rumeurs les plus folles autour de cette disparition vont envahir la toile.

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

Notez que Constantin utilise aussi le prétexte d'un voyage en famille auprès du lycée de sa fille et, là-bas non plus, l'administration n'est pas dupe.

Ces maladroites de Constantin s'expliquent en grande partie parce qu'il est bouleversé par la mort de Géral-

dine. N'oublions pas que **Céline**, en bon Ange exterminateur de Laurent qui se respecte, est concentrée sur la traque démoniaque. Elle le laisse donc gérer la situation pendant qu'elle recherche **Pimbert**.



ZAMBO ENTERRE GÉRALDINE DANS LE JARDIN

A J+4 (le mardi), **Zambo** apprend que les Anges sont remontés au dernier chaînon avant **Pimbert**, et suppose qu'ils vont passer à l'assaut sous peu. C'est donc le moment idéal d'agir pour lui, sauf s'il a réussi à convaincre les personnages de s'occuper de cette tâche à sa place.

Il va se polymorpher en **Constantin Ormont** et s'arranger pour se faire voir par les voisins au moment où il sort des sacs de ciment de la voiture de son fils Maxence. Ensuite, il va faire enterrer le corps de Géraldine sous la terrasse par **Mr. Wang** afin de faire porter le chapeau au père de famille. Mr. Wang aura préalablement ramené le matin même le corps de Géraldine au 3 allée des Tulipes avec son camion frigorifique.



La voiture de Maxence sera ensuite abandonnée et brûlée sur un parking pour que la gendarmerie ne tarde pas à la retrouver.

CONSTANTIN ESSAIE DE RÉCUPÉRER LE COUP...

AJ+6, Constantin voyant la catastrophe qu'il a provoquée sur le web tente une ultime manœuvre, pire que la précédente. Il laisse sur son compte, une lettre ouverte expliquant que les Ormont de Beaulieu sont partis s'installer en Inde dans une région isolée du Rajasthan pour fonder une association caritative luttant contre le virus Ebola.

Ainsi, voulant brouiller les pistes tout en réglant la situation (et parce qu'il est furax contre les gamins qui ridiculisent sa tentative d'usurpation sur le net), il s'emmêle complètement les pineaux.

Ces affirmations pour le moins exotiques vont en faire le suspect numéro un de l'affaire Ormont de Beaulieu.

À partir de là, Céline s'aperçoit qu'il y a un problème et lui interdit toute initiative : « Les méchants, ils t'ont trop fatigué, tu devrais aller regarder des dessins animés. » Les quinze prochains jours il se prendra pour un agent secret du MI5 avant de recouvrer complètement ses esprits.

LES ORMONT METTENT LES VOILES

AJ+11, les Ormont partent pour la maison en Belgique et avec les nouvelles identités qui les attendent sur place. Ils passent tous les péages sans attirer l'attention, Liliane au volant du camion de déménagement, Maxence côté passager et Constantin planqué à l'arrière au milieu des affaires qui avaient été rapatriées à la planque/bunker. **Jean-Charles Despins** va s'occuper des voitures ce qui va lui prendre vingt-quatre heures.

Celle de Liliane finira en pièces détachées dans une casse auto, tandis que Jean-Charles lâchera la voiture de Constantin dans le sud de la France pour brouiller les pistes (fausses plaques d'immatriculation utilisées durant le trajet). Céline doit les rejoindre une fois qu'elle aura trouvé les Démons « qui ont fait le coup ».

La famille embarque toutes les archives et documents permettant notamment de suivre leur trace jusqu'en Belgique justement. Il faut donc avoir compris ce qu'ils font avant cette date ou avoir trouvé les moyens de les tracer dans leur nouvelle vie.

CHRONOLOGIE DE L'ENQUÊTE JUDICIAIRE

J+5 : LES GENDARMES RETROUVENT LA VOITURE DE MAXENCE

Abandonnée dans la nuit par Zambo (qui a pris soin de fracturer la portière pour simuler un vol), la voiture de Maxence est retrouvée par les gendarmes. Elle a été brûlée à côté d'un parking de supermarché. Les gendarmes viennent annoncer la nouvelle aux Ormont de Beaulieu et trouvent porte close.

Or les voisins s'inquiètent car ils n'ont plus vu les membres de la famille depuis vendredi et le bouche à oreille a fait son chemin d'Internet au voisinage en passant par le lycée, les amis de Géraldine, puis leurs parents. Voyant les gendarmes dans leur village, certains voisins vont donc aller naturellement leur parler de ce qu'ils ont entendu dire. S'agissant d'une famille bien comme il faut et sans histoire, les gendarmes vont prendre l'affaire avec une certaine gravité. Ils font le tour de la maison, dressent un procès-verbal de constatation et repartent.

J+6 : LA DISPARITION DES ORMONT EST SIGNALÉE AUX INFOS LOCALES / CONSTANTIN RÉAGIT

Le buzz sur Internet, la voiture brûlée et l'absence totale de nouvelles laissées par la famille s'additionnent pour créer une situation intéressante aux yeux des médias locaux. Les voisins qui ont su par les gendarmes que la voiture de Maxence avait été brûlée, en parlent à certains parents de lycéens, qui en parlent à certains notables, qui connaissent bien certains médias.

D'une certaine manière, l'entourage des Ormont qui veut bien faire, joue contre eux.

Constantin voyant ce qui se passe aux infos locales s'énerve et décide de tenter une diversion en postant un message sur son compte qui va s'avérer être totalement contre-productif.

J+7 : OUVERTURE D'UNE INFORMATION JUDICIAIRE POUR DISPARITION INQUIÉTANTE

Le procureur s'intéresse à l'affaire et demande aux gendarmes de retourner au domicile des Ormont. Sur place, ceux-ci constatent que la maison semble toujours vide de ses habitants.

Le procureur décide alors d'ouvrir une information judiciaire et saisit le juge d'instruction.

Aux termes des articles 56, 74-1 et 80-4 du code de procédure pénale, la gendarmerie est notamment autorisée à mener des perquisitions, et à mettre sur écoute téléphonique tout suspect impliqué de près ou de loin dans la disparition des membres de la famille.

Remarquez donc au passage que, contrairement à ce qu'on lit souvent ou voit dans les polars, les enquêteurs judiciaires ont des moyens en France d'agir dans les affaires de disparition même en l'absence de corps. Simplement, il y a beaucoup de disparitions, et les procureurs n'ouvrent ce genre de dossier qu'en possession de suffisamment d'indices justificatifs.

J+8 : PERQUISITION AU 3 ALLÉE DES TULIPES

Le village est assiégé par les curieux et les médias tandis que les perquisitions commencent. Tous les portables connus de la famille sont mis sur écoute. Si les personnages ont eu, par exemple, la mésintelligence de laisser des messages louches ou d'appeler trop souvent sur le portable officiel de Constantin depuis le vendredi précédent, ils pourraient se retrouver dans le collimateur judiciaire d'ici deux à trois jours. Pour les Anges et Démons de France et d'Europe, il ne s'agit encore que d'un fait divers révélé par la présence d'esprit des internautes. Mais le dossier est déjà presque trop riche : usurpation d'un compte Internet, disparition d'une famille entière, voiture volée et brûlée, buzz sur Internet, association caritative au Rajasthan... Cela fait beaucoup. Il suffirait d'y ajouter une histoire farfelue de trafic d'armes ou de fusillade dans le voisinage pour dépasser les bornes d'une chronique judiciaire ordinaire.

J+9 : DÉBUT DU TRAVAIL DE LA POLICE SCIENTIFIQUE

Le sang nettoyé sur le parquet de la chambre n'est pas décelé par la police scientifique car « Dericc » (Cédric Duval) a utilisé un détergent très puissant pour tout faire disparaître. En revanche, tout indice, empreinte, ou ADN laissé sur place par des imprudents va être relevé. Ainsi, un personnage dont la couverture humaine a un casier judiciaire datant de moins de quinze ans qui aurait laissé de l'ADN sur place (s'être battu, avoir pris une douche, avoir dormi sur place, avoir fait un gueuleton sans rien nettoyer... Bref, il faut quand même n'avoir pris aucune espèce de précaution), se retrouvera suspect numéro un à la place de Constantin.

J+10 : DÉCOUVERTE DU CORPS DE GÉRALDINE ORMONT

La gendarmerie fait venir des chiens et découvre le corps enterré par Zambo. Le suspect principal devient immédiatement le père qu'on soupçonne d'avoir enlevé le reste de sa famille. Une chasse à l'homme de dimension européenne est lancée.



INTERVENTION DES DÉMONS DANS LA TRAME

Jusqu'à présent on a décrit la façon dont les événements allaient s'enchaîner. Les personnages peuvent en suivre le cours ou, au contraire, tenter de le changer à leur guise... Par exemple, si dès le début du scénario ils tuent Zambo pour une raison ou pour une autre, il n'y aura personne pour suggérer d'embarquer le corps de Géraldine et pour revenir l'enterrer plus tard dans le jardin.

Il faut aussi garder à l'esprit que les personnages pourraient devenir les principaux suspects du meurtre de Géraldine Ormont à la place de Constantin... s'ils sont vus en train de planquer dans le secteur, ou qu'ils laissent leurs empreintes partout.

C'EST QUOI RÉUSSIR LE DOSSIER, CÔTÉ DÉMON ?

Voici une description non exhaustive de ce que pourrait être un dossier bouclé avec succès par les forces du mal.

Réussite mineure : faire la lumière complète sur la famille Ormont (comprendre que Céline est un Ange, et que les membres de la famille sont devenus des serviteurs de Dieu sous son impulsion).

Réussite normale : identifier tous les Anges qui vont graviter autour de l'affaire Ormont de Beaulieu (pouvoir associer un nom ou un surnom à un visage). Faire en sorte que si l'affaire est dévoilée médiatiquement, elle passe pour un fait divers glauque de plus.

Réussite majeure : zigouiller Céline ou connaître la localisation de sa nouvelle base d'activité.

Bonus : par Ange supplémentaire zigouillé ou réseau angélique infiltré, les personnages peuvent gagner des cartes pousse.

L'ENQUÊTE DE VOISINAGE

Par Internet ou par les voisins, selon comment on s'y prend, on peut apprendre en vrac tout un tas de choses sur les Ormont de Beaulieu.

- Les Ormont sont des cathos pratiquants, bénévoles au Secours Cath'.
- Le mardi, ils font des soirées pizza.
- La mère fréquente les salons mondains compiégnais.
- Le père est consultant dans l'industrie de l'armement.

- Maxence est en licence de maths, il fait du rugby et il est super cool ! Ils forment un beau couple avec sa petite amie, Corinne Dufond.

- Géraldine est lycéenne. Elle a toujours une dizaine de prétendants à ses basques qui se rendent corvéables à merci pour elle.

- La petite dernière, Céline, adore s'occuper des chiens (« Oh on la voit pas beaucoup, mais on l'entend les appeler dans le jardin ! », vous dirait la voisine).

À noter que, vu le style du village, « planquer sur la voie publique » ne peut en aucun cas être discret. Les gens rentrent leur voiture sur leur propriété, en général cerclée par un muret, voire un mur. En revanche, en laissant sa voiture en bordure de départementale on peut arriver derrière les jardins après avoir traversé un bois.

BOUCHE À OREILLE CHEZ LES TRUANDS

Si un personnage a les moyens de gagner la confiance de la pègre locale, il apprendra peut-être que le jour J, cinq truands se sont fait massacrer dans un réseau de caves d'une cité du coin en pleine après-midi.

Sur place, des jeunes du cru identifieront Constantin sur photo (par exemple une photo volée à son domicile). Il a été vu rentrant et ressortant des caves au moment du drame.

D'après certains témoins, il semble aussi qu'un sixième truand se soit enfui avec une jeune femme. Il s'agit de Jean-Martin Pimbert.

Si les personnages sont en train d'enquêter sur Pimbert à J+3 (le lundi), il risque de poser des questions à un gérant de bar mal fréquenté au même moment où Céline et Cédric Duval débarquent pour le faire parler. Sinon, ils seront très rapidement orientés vers Kevin Zambo.

À noter qu'il n'y aura pas d'investigation de police sur les cinq truands éventrés à coups de katana, car Zambo va faire disparaître les corps. Une enquête ça ne serait pas bon pour le business, et certains alliés de Zambo seraient les premiers suspectés.

À DOMICILE

Voici ce que révélera une fouille du domicile des Ormont après le nettoyage des lieux par Céline et Dericc. En effet, pour rappel, à partir de J+1, tous les ordinateurs et les téléphones mobiles de la maison ont été embarqués. De même, il n'y a plus aucune trace d'archives ou de dossiers administratifs et comptables.

Les chiens : ils ne sont pas plus là que leurs maîtres.

Photos : on trouve des photos de la famille un peu partout, mais aucune photo récente de la plus jeune (test de Volonté difficile pour s'en rendre compte).

Gala : deux invitations à un gala de charité qui permettra peut-être de se faire de nouveaux contacts et d'apprendre des éléments de la vie de Liliane.

Réunions bénévoles : le planning des réunions d'un cercle de réflexion du Secours Cath' sur le thème « Innover contre l'exclusion ». Une sorte de brainstorming organisé les lundis soir, parfait pour une infiltration à long terme, boissons gazeuses et gâteau aux pommes garantis !

Courrier (test de Perception difficile) : dans l'amas de prospectus publicitaires s'est glissé un courrier daté de J-1 venant d'une société immobilière. Elle semble avoir été choisie par la famille Ormont pour vendre la maison. C'est-à-dire qu'elle a un mandat pour ce faire (et qu'elle est donc censée avoir un contact avec eux d'une manière ou d'une autre s'ils partent ailleurs). Renseignement pris, la gérante de cette société s'avère être **Georgine Velet**, domiciliée à Soissons (cf. *Le réseau angélique*).

Scène de crime (test de Perception difficile) : seul un être doté d'une perception surnaturelle pourra déceler la présence d'une grande quantité de sang nettoyée récemment dans la chambre d'amis. À cet endroit, il semble y avoir eu un grand tapis qui a disparu.

UNE VISITE À LADALE

Sauf à être un expert de l'intrusion, il est déconseillé de chercher à s'introduire sur le site où travaille Ladale : le secteur de l'armement c'est très sensible. En revanche, Josiane Bichou donne son adresse, le bar qu'il fréquente régulièrement et le nom de son club de gym.

À partir de là, les personnages peuvent par tout moyen lui soutirer des informations et du matériel. La qualité des prestations fournies dépendra évidemment du niveau de difficulté du test (facile/moyen/difficile), mais aussi de la nature du moyen utilisé.

On peut par exemple se faire passer pour des paramilitaires à la poursuite d'une « noble » cause et le braquer au moment du deal ou, au contraire, le payer et s'en faire un contact durable.

Ladale est un cynique désabusé mais sympa. Il ne croit à rien et il s'ennuie. Du coup, du moment qu'on lui jette de la poudre aux yeux, il va mordre à l'hameçon (« J'étais sur le front syrien la semaine dernière... Les gens ne peuvent pas s'imaginer ce qui se passe là-bas... »). Finalement, d'aller vers le bien ou le mal il s'en fiche du moment qu'il a un gourou pour l'y conduire. Simplement, il faut que ça ressemble à un safari et non pas à une promenade dominicale.

Quelle que soit la manière employée, il y a deux informations importantes détenues par Ladale :

- Test de caractéristique moyen : le numéro de téléphone du mobile que Constantin Ormont utilise en opération (appelé « téléphone opé »).

- Test de caractéristique difficile : Constantin Ormont est une sorte de justicier des temps modernes qui traque et exécute sans merci tous les psychopathes de la société. Il a une planque quelque part dans le département de l'Aisne.

Connaître le téléphone opé de Constantin n'a d'utilité que si on a les moyens matériels pour le localiser. À ce propos, pourquoi n'iriez-vous pas jeter un œil à l'aide de jeu consacrée au matériel de surveillance ?

Ladale a en stock toute la liste décrite qu'il vend au prix maximal donné. Pour tout ce qui est balises/traceurs, micros et puces d'écoute de téléphone portable, il peut vendre jusqu'à vingt unités de chaque avant de devoir se réapprovisionner (délai d'une semaine). Sa planque dans un box sécurisé du XVI^e arrondissement de Paris, à trois cents mètres de son domicile, est facile à localiser (filature ou fouiller dans sa comptabilité).

Sous l'influence et avec l'aide de Constantin Ormont, Ladale a doublé Bichou pour prendre son business. Il va donc considérer toute personne se réclamant d'elle comme une menace, et ne coopérera pas facilement (imaginez que des hommes de main de l'ancien parrain que vous avez contribué à faire tomber viennent vous rendre visite).

LA PISTE NUMÉRIQUE

Jusqu'à J+5, les Ormont peuvent encore être localisés par l'utilisation de technologies de surveillance (cf. *Une visite à Ladale*, plus haut). Ils ont abandonné l'utilisation de leurs téléphones, ordinateurs portables mais aussi plus généralement de leurs adresses e-mail et de tous leurs comptes Internet. Le silence radio total c'est bien le minimum quand vous pensez avoir un Démon

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

responsable du meurtre d'un membre de votre famille à vos trousseaux. Cela dit, il va y avoir trois exceptions à la règle.

Le « téléphone opé » de Constantin : utilisé en opération, ce téléphone continue à émettre.

Les comptes de Géraldine : Constantin se fait passer pour sa fille sur les réseaux sociaux, au moins deux heures par jour de J+1 à J+5.

L'adresse e-mail de Maxence : Maxence est obligé d'abandonner Corinne Dufond pour suivre sa famille, il essaie de faire ça en douceur. Comme évidemment elle s'accroche, message après message il s'embrouille dans ses explications. À J+5, il coupera définitivement les ponts. Mais si d'ici là quelqu'un a pris Corinne en otage, il avertira immédiatement les Anges qui chercheront à récupérer la victime.

Une triangulation du numéro de téléphone portable délimitera une zone de dix kilomètres dans la campagne au milieu du département de l'Aisne. Dans cette zone se trouve la fameuse planque du réseau angélique où se cache la famille Ormont. Il s'agit d'une ancienne raffinerie de sucre de betterave reconvertie en bunker. Dans ce secteur il y a aussi une demi-douzaine de fermes et de P.M.E. locales ainsi que trois villages.

Cela dit, le bar-tabac du coin est sur la route que tout le monde est obligé d'emprunter pour rejoindre la nationale. En se postant au bar plusieurs heures par jour, un observateur attentif verra passer et repasser en voiture les différents Anges et leurs serveurs humains qui utilisent la planque comme base arrière (notamment la cellule Dericc). Attention, car il va falloir se faire aimer des habitués du bar pour ne pas être mis à la porte, et ici on ne boit pas de softs !

Un piratage informatique (test moyen) sur l'adresse e-mail de Maxence ou les comptes Internet de Géraldine utilisés par Constantin donnera le même résultat. Cela nécessitera sans doute plusieurs jours de surveillance du web, car il faut pouvoir les pister aux moments où ils se connectent.

LES COMPTES BANCAIRES : LA PISTE CUL-DE-SAC

Comme la disparition de la famille est prévue depuis un certain temps, le circuit financier est déjà prêt.

Ainsi les comptes bancaires sont tous vidés dans la nuit de vendredi à samedi vers un compte prête-nom qui ne débouchera sur aucune piste. Seule une commission rogatoire du juge auprès de la banque qui a reçu les fonds révélera une identité bidon

mais dans six semaines, car l'établissement détenteur du compte se trouve à Singapour... Le genre de coup typiquement orchestré par les contacts humains de Mr. Black.

LA COMPTABILITÉ DE LA FAMILLE

Elle est tenue sur le PC familial qui sert aussi soi-disant pour les jeux vidéo des enfants auxquels s'adonne en réalité Constantin. La compta est clean, elle permet de confirmer les emplois des parents et d'avoir une liste de grandes entreprises de l'armement avec lesquelles le père de famille travaille. On n'y trouvera aucun des contacts réels qui servent au renseignement. De même, ce poste n'est utilisé dans aucune investigation angélique.

Or les activités de la famille contre les forces du mal ont forcément un coût. Les Démons devraient donc en déduire l'existence d'une caisse noire et d'une carte bancaire utilisée sous un faux nom.

METTRE LA MAIN SUR LES TÉLÉPHONES ET LES ORDINATEURS PORTABLES DES ORMONT

Il n'y a pas grand-chose à en tirer à part la possibilité de se connecter sur les comptes des différents membres de la famille (test de Volonté facile). On pourra aussi récupérer tous leurs contacts humains ce qui est un peu trop vaste pour constituer de véritables pistes. Cela dit, on peut trouver diverses inspirations à ce sujet dans le descriptif du réseau Ormont. De nombreuses recherches sont effectuées à partir des ordinateurs portables, mais aucune planification d'opérations ou de discussions à ce sujet n'y est répertoriée. Il n'y a pas de dossiers stockés et tout est effacé au fur et à mesure. Il faudra se livrer à une traque informatique minutieuse durant plusieurs jours pour constater que l'on a affaire à une sorte de cellule de renseignement pistant les forces du mal. Mais qui dit renseignement dit obligatoirement archivage des montagnes de données accumulées durant des années d'investigations...

Dans le matériel digne d'intérêt on trouve donc quand même un ordinateur portable muni d'autocollants de pandas, le téléphone opé et la tablette de Céline.

Ces deux derniers appareils en possession en permanence de Constantin et de Céline, contiennent le carnet d'adresses angéliques. Ces numéros et/ou comptes sont remarquables parmi la vaste liste de contacts car souvent appelés.

Le reste du matériel, dont le fameux portable, se trouve au domicile des Ormont jusqu'au déménagement à J+1, à une heure du mat'. Il est alors déplacé dans la planque/bunker des Anges.

L'ORDINATEUR AUX PANDAS

Derrière un miroir dans la chambre à coucher de Constantin et Liliane, il y a un petit coffre-fort contenant le portable. Sans l'outillage et les compétences adéquats, pas question d'ouvrir le coffre proprement. En voyant cela, Zambo a tout de suite laissé tomber car les cambrioleurs qu'il connaît sont derrière les barreaux. De plus, il ne voudrait pas qu'une effraction lance la gendarmerie sur une piste qui puisse l'éloigner de Constantin.

Le portable est sécurisé (test de Volonté moyen). Il contient toutes les investigations effectuées par les Ormont, une mine de renseignements évoquée dans la description du réseau angélique. Par recoupement, en épluchant dossier par dossier (environ cinq jours de boulot), on peut cerner l'activité poursuivie, son volume, la liste de tous les contacts humains, les projets à venir et le fait qu'il y a cinq Anges dans le réseau (ainsi que leur nom de code).

Bon ça c'était la bonne nouvelle. La moins bonne c'est que le processeur du portable est équipé d'un petit traceur qui permettra à Céline de géolocaliser le voleur. Et pour récupérer ce matos, tous les Anges du réseau seront sollicités...

ENQUÊTER SUR L'ADOPTION DE CÉLINE TRÉMENS

Tous les papiers sur l'adoption de Céline seront embarqués lors du nettoyage express dans la nuit de J à J+1. Zambo aura préalablement photographié tout le dossier mais ne comptez pas sur lui pour partager ses informations, sauf si un personnage arrive à le persuader du contraire (bonne chance !).

Officiellement, dans le dossier d'adoption de la direction départementale des Affaires sanitaires et sociales (DDASS), Céline Tremens est une orpheline qui, avant son adoption, se trouvait dans le centre Raoul Pinsec. Renseignements pris sur place, ils n'ont jamais eu d'enfant correspondant à ce nom, et personne ne se souvient d'elle.

Le nom de l'assistante sociale qui a géré la procédure figure dans le dossier d'adoption de la DDASS ainsi que dans les papiers possédés par la famille Ormont.

Cette assistante sociale est aujourd'hui à la retraite. Si on essaie de prendre contact avec elle, elle va se mettre au vert pendant deux mois à Lourdes avec son mari. Si les Démons arrivent à la coincer avant son départ, il ne sera pas très difficile de lui faire avouer que Céline était en réalité une « enfant des rues », sans doute immigrée clandestine, recueillie par le père Gorian. C'est pour le compte de ce vieux prêtre, aujourd'hui décédé, qu'elle aurait accepté de monter un faux dossier administratif.



LES ORMONT DE BEAULIEU

LES MEMBRES DE LA CELLULE FAMILIALE

Constantin, le père, châtain clair, yeux bleus, 1,75 mètre, 70 kilos, 49 ans. Il est issu d'une famille d'origine noble restée très traditionaliste. Après avoir fait une grande école de commerce, il a été commercial à l'international pour le compte de plusieurs sous-traitants de l'industrie de la défense. Depuis une dizaine d'années, il est à son compte en qualité de consultant. C'est une manière pour lui d'être plus libre de son emploi du temps. Cela étant dit, son activité pour le compte des forces du bien le mobilise tellement qu'il a tendance à se griller de plus en plus dans le « business », et à passer pour un farfêlu excentrique. En même temps, tout en étant très conservateur, il a toujours eu ce petit côté idéaliste jovial, faisant fi de l'étiquette et des origines sociales. C'est son côté un peu Secours Cath' qui a tout de suite plu à Liliane. C'est d'ailleurs en tant que bénévoles du Secours Catholique qu'ils se sont rencontrés.

Liliane, la mère, blonde, yeux bleus, 1,70 mètre, 55 kilos, 48 ans, née **Bretol**. Issue de la bourgeoisie compiégnoise, d'éducation très stricte, sa rencontre avec Constantin lui a permis d'échapper à son milieu, trop sophistiqué et trop superficiel à son goût, pour vivre d'une manière qui lui est apparue plus vraie et plus simple. Ainsi elle a fui durant longtemps les salons au profit des week-ends caritatifs bénévoles. Elle a arrêté sa profession de chargée de clientèle dans une banque à l'adoption de Céline Tremens. Depuis, elle a redécouvert les vertus des soirées mondaines et la manière de les exploiter à ses fins. Elle est l'élément stabilisateur du couple : Constantin est l'original intrépide, elle est la dure à cuir.

Maxence, le fils, blond, yeux bleus, 1,90 mètre, 95 kilos, 19 ans. Il fait du rugby et une fac de maths où il est connu pour sa gentillesse et sa serviabilité. Maxence apparaît comme le garçon hyper droit qui ramène les gens bourrés chez eux en voiture après les soirées, et qui sera toujours prêt à aider les autres. Il se débrouille en informatique mais n'est pas non plus un hacker confirmé. Il est très attaché à sa famille et n'a pu se résoudre à avouer à sa petite amie, Corinne Dufond, qu'il devait la quitter bientôt pour suivre les siens en Belgique.

Géraldine, la fille, blonde, yeux bleus, 1,72 mètre, 50 kilos, 16 ans. Au lycée comme sur Internet, Géraldine est hypersociabilisante, tout le monde l'adore.

Son rayon c'est plutôt la communication et la mise en relation entre les gens : « Attends mais faut que je te présente Pierre-Henri, tu vas l'adorer ! ». Elle aime bien aider cinq minutes mais ensuite ça la gonfle et, en général, elle préfère laisser ça à son frère. Elle est complètement fan de son père et de l'espèce de quête mystique dans laquelle il a embarqué toute la famille. Elle a projeté le modèle un peu fonceur et preux chevalier sur les bords dans le choix de ses petits amis successifs... Entre les ex et les prétendants, cela fait un sacré fan club qui gravite autour d'elle.

LA RENCONTRE AVEC CÉLINE TREMENS

Après la destruction de son équipe, Céline avait été recueillie par un vieux curé décédé depuis : le père Gorian. C'est ainsi que par le biais du réseau Secours Cath', elle avait été présentée aux Ormont, sur qui elle avait jeté son dévolu. Gorian avait alors fait jouer ses relations pour arranger une adoption administrative bidon (comme on le verra plus loin).

Dès les premiers contacts, Céline se révéla être une gosse parfaitement adorable et surdouée qui remporta les suffrages de tous les membres de la famille sur le mode « Oh la pauvre petite qui a perdu ses parents alcooliques au dernier degré dans un accident de voiture ! ».

Elle a d'abord montré sa véritable nature à Constantin. En lui démontrant qu'elle avait une parfaite connaissance aussi bien des milieux interlopes (trafics, banditisme, etc.) que de la vie des saints, il a rapidement compris que le corps de la gamine en face de lui était habité par un être parfaitement mature et doué d'une très grande volonté. Comme de toute manière Constantin a un caractère et une éducation rivés vers le mysticisme, il n'a guère tardé à voir là un signe de Dieu.

L'arrivée de Céline et les aventures surnaturelles dans lesquelles elle l'a entraîné étaient ce dont Constantin avait besoin dans sa vie. À sa suite, il n'eut aucun mal à convaincre Liliane qu'en recueillant cette petite fille abandonnée, Dieu leur avait confié une mission. Liliane a en effet l'habitude du tempérament aventureux de Constantin. Dans le couple, c'est lui qui les entraîne vers de nouveaux horizons... En revanche, c'est elle ensuite qui est là pour gérer la casse.

Les enfants ont compris progressivement la nature de l'Ange. Il a fallu environ trois ans pour qu'ils suivent à leur tour la voie choisie par leurs parents. Ils étaient alors encore très jeunes puisque Géraldine avait onze ans et Maxence quatorze.

Ils sont cependant devenus des graines de serveurs de Dieu assez efficaces en bien peu de temps, sous la tutelle charismatique de Céline.

Le tout Compiègne mondain sait que la petite dernière de la famille est une enfant adoptée souffrant d'un terrible retard de croissance dû à un syndrome de Turner. Face à Liliane, les gens ne tarissent pas d'éloges, la félicitant pour sa démarche volontariste. Dans son dos en revanche, ils ne se privent pas pour faire les commentaires les plus désagréables : « Vraiment, les gens cherchent les problèmes, qu'avait-elle besoin de s'enticher d'un petit cas social ? Tout ça pour se faire bien voir à la messe le dimanche, quelle hypocrite ! ».

Liliane sait évidemment très bien qu'elle est l'objet des quolibets les plus divers. L'intérêt c'est que, du coup, chez les bourgeois, personne ne songerait à remettre en cause la version officielle... C'est bien là tout ce que demandent les Ormont !

Grâce à la connivence du **docteur Mandrin**, basé à Reims, Céline dispose de tous les certificats de santé qui lui permettent de n'avoir jamais mis les pieds au collège, et ainsi, d'éviter de griller sa couverture. Là encore, on arrondit les angles avec une inscription bidon dans un institut spécialisé qui pratique l'enseignement à distance, nommé St Jean-des-Bois, localisé dans le sud de la France.

Le voisinage et les connaissances de la famille (et notamment des enfants) ignorent que Céline est une enfant adoptée. On sait juste que la petite dernière, souffrant d'une maladie génétique, reste cloîtrée dans sa chambre, et étudie par correspondance.

Évidemment, la réalité est totalement irrationnelle puisque, en fait, c'est la gamine de huit ans qui exerce depuis des années une autorité morale absolue sur la famille. Céline communique beaucoup avec le reste de la famille par dessins ou problèmes d'arithmétique. Elle donne les grandes orientations à suivre et c'est ensuite les parents Ormont qui planifient les actions et s'assurent de leur mise en application pratique.

ANGLE SCÉNARISTIQUE : QUI EST L'ANGE RECHERCHÉ PAR LES PERSONNAGES ?

La façon dont les personnages sont introduits dans le scénario au départ a pour objectif de les lancer sur la piste de Constantin Ormont. A priori, il a le profil pour passer pour un Ange. C'est lui qui a fait tomber Josiane Bichou, lui qui semble être à la recherche de Mathilde Dertan, et lui qui

est le membre le plus « visible » de la famille, notamment par son implication dans différentes affaires.

En jouant sur les vraisemblances, on peut tenter de laisser le personnage de Céline le plus longtemps possible dans l'ombre. Naturellement, le moindre indice grillera sa couverture.

Ainsi Zambo la voyant en filature avec Constantin se dit immédiatement que si c'était juste une gamine de huit ans, son père ne l'entraînerait pas dans une telle situation. De même, si les personnages la voient intervenir à une heure du mat' avec un commando en armes qui prend d'assaut le 3 allée des Tulipes, ils comprendront qui elle est. D'ailleurs, c'est tout à leur honneur de faire de l'investigation de terrain plutôt que de rester terrés comme des moules derrière Internet. En attendant vous pouvez être sûr que, dès qu'ils apprendront que c'est une gamine adoptée ou qu'elle est atteinte du syndrome de Turner, ils trouveront ça louche et ne lâcheront plus le morceau.

Il s'agit donc de créer un petit rebondissement durant l'enquête, et de différencier les étapes qui la rythment. Vous allez me dire que c'est de notoriété publique que Céline est atteinte d'une maladie génétique rare ? Eh bien, oui et non en fait. Pour l'apprendre par le voisinage, il faudra déjà avoir mis en confiance l'interlocuteur sollicité, lui donner envie de parler et non juste de répondre par l'affirmative ou la négative. Il faudra de plus s'intéresser précisément à la vie des enfants de la famille, ce qui n'est pas évident a priori si les personnages sont sur la trace de Constantin.

De même, il est évident que, quelque part sur les réseaux sociaux, les amies de Géraldine Ormont ont évoqué le cas de sa petite sœur à un moment ou à un autre. Cependant, pour retrouver ce fil de discussion parmi des milliers d'autres, il faut bien entendu avoir déjà une idée de ce que l'on recherche.

D'une certaine manière, ça sera beaucoup plus facile de l'apprendre totalement par hasard lors d'une réception en ville. Autant ça ne traverse pas forcément l'esprit du voisin quand il est en train de sortir ses poubelles, autant si ça peut permettre à une bourgeoise de casser du sucre sur le dos d'une « connaissance », ça va tout de suite stimuler son intérêt : « Ah oui les Ormont ? En plus elle a adopté un cas social qui est complètement malade, n'importe quoi pour se faire remarquer ! ». Reste alors à avoir ses entrées dans les milieux mondains...

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

EN MISSION POUR LE SEIGNEUR

La famille Ormont agit comme une cellule d'action autonome dont la création a été inspirée par **Céline Tremens**. Spécialisée dans le renseignement, son activité a permis à Constantin et à Céline d'identifier quatre autres Anges : **Cédric Duval, le docteur Yvon Mandrin, Jean-Charles Despins et Georgine Velet**.

Ils ont pactisé pour élaborer un réseau qui porte le nom de son projet à long terme : Notre-Dame 2021.

Il s'agira de créer une véritable base arrière qui pourra à la fois fournir des ressources, un refuge, et des missions de terrain à tous les Anges qui rejoindront le réseau. Ce serait donc un véritable Q.G. opérationnel. Précisons que la référence à Notre-Dame désigne la volonté de reconstruire, mais la future forteresse ne sera pas établie dans la cathédrale, ni dans son environnement proche.

PANDA-PANDA

La cellule « Famille Ormont » existe depuis 2008, son nom code officiel depuis 2011 est « Panda-Panda », animal préféré de **Géraldine Ormont**, et parce que « Panda » tout court était soi-disant déjà utilisé par un indicateur de **Jean-Charles Despins** appartenant aux milieux SM. Notons que lui, en revanche, ne s'est pas privé de s'arrogé le nom de code « Mr. Black ».

L'activité exercée par la cellule est le renseignement et la fourniture d'armes et de matériel de surveillance. Le renseignement selon Tremens est un vaste domaine qui recoupe aussi bien la recherche d'ennemis et d'alliés, que la veille et l'analyse des milieux criminels, le développement des relations avec des cercles de notables, ou encore l'élaboration d'une boîte aux lettres de réseau.

Les armes et le matériel de surveillance proviennent du cercle de contacts de **Constantin Ormont**, issu comme lui de la défense. Néanmoins il reste à apporter l'argent : le financement est envisagé au cas par cas. Par exemple, l'arsenal militaire actuellement possédé par le commando de Cédric Duval a été financé en partie par l'équipe elle-même, en partie sur les fonds propres du docteur Yvon Mandrin.

Au fil des années, Céline Tremens a établi au sein de la famille Ormont une hiérarchie militaire très stricte dont elle est évidemment l'autorité supérieure. Chaque membre de la famille accepte cette situation car il se sent galvanisé dans sa lutte contre les forces du mal.

C'est devenu la poursuite d'un objectif aux intérêts supérieurs qui rythme toute la vie des Ormont. Le reste, le boulot, le lycée, les vacances ou les petits amis, n'est finalement qu'une « couverture » civile, et aussi un peu le côté « quartiers libres » consentis par Céline pour maintenir une cohésion d'ensemble. Elle comprend très bien que pour Maxence, par exemple, sortir avec sa petite amie, c'est comme pour elle regarder des dessins animés...

LE DRAME DE LA MORT DE GÉRALDINE ET LA FUITE EN BELGIQUE

Céline prépare le déménagement de la cellule depuis près d'un an. En Belgique, la famille Ormont sera devenue la société de consulting Ormoz, intermédiaire démarchant des acteurs locaux des conflits africains afin de proposer des nouveaux débouchés pour les produits des multinationales européennes de l'armement. On se demande bien comment faire de « l'éthique » dans un tel business... Mais le docteur Mandrin qui a initié le projet, vous répondrait qu'il suffit simplement de zigouiller quelques trafiquants crapuleux et de prendre leur place... Le business sera forcément moins sale ! Quoi qu'il en soit l'Afrique c'est surtout un prétexte pour s'ouvrir de nouvelles perspectives et pour développer le renseignement dans le secteur militaro-industriel.

La logique du projet Notre-Dame 2021 c'est d'être une forteresse suffisamment solide à l'intérieur de l'Europe pour lancer des missions d'envergure internationale. Au sein du dispositif, Mathilde Dertan doit être utilisée pour créer une association caritative entre Bruxelles et certaines mégapoles africaines francophones. Une telle structure pourrait à terme servir de couverture pour faire voyager des individus et du matériel dans les deux sens. Elle serait de plus utilisée comme plateforme de recrutement de futurs soldats de Dieu.

À l'approche du départ, Céline Tremens a un peu trop précipité les choses sans prendre le temps nécessaire pour couvrir ses arrières. C'est ainsi que Zambo l'a repérée lors de sa tentative de recrutement de Dertan. Constantin, de son côté, un peu trop sollicité par l'Ange qui lui fait faire quinze choses à la fois, a commis une erreur d'inattention en utilisant son portable personnel pour appeler Jean-Charles Ladale, et s'est fait griller par Josiane Bichou. Les événements se sont dramatiquement enchaînés jusqu'à la mort de Géraldine.

Liliane et Maxence vont réagir très fortement. Les yeux rougis et gonflés par le deuil, ils porteront des lunettes de soleil les trois prochaines semaines. Leur souffrance

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

va se traduire par un comportement style vendetta à la sicilienne.

De son côté Constantin, au contraire, ne va rien exprimer, continuant à agir comme à l'ordinaire. Cependant à l'intérieur de lui, il se considère comme responsable de la mort du trésor de sa vie et son équilibre psychologique se fissure. Il va commencer à mélanger un petit peu sa réalité surnaturelle avec les trucs qu'il voit à la télé. Cela risque de donner l'impression par moment d'avoir affaire à un mythomane.

LES CONTACTS PAR AFFINITÉ ET LES ENQUÊTES DE MORALITÉ

Le renseignement ici est d'abord humain. Il implique la création d'une galerie de contacts de confiance qui agissent par affinité.

D'abord il faut repérer les profils qui semblent correspondre, en général chrétiens à tendance mystique, c'est-à-dire qui soient prêts à croire sans qu'on ait besoin de leur révéler quoi que ce soit de surnaturel. Il faut ensuite leur donner l'envie ou le goût de l'action, et leur faire sentir qu'on agit pour le compte d'intérêts supérieurs communs, sans jamais préciser quoi. Comme cela c'est pratique, chacun peut mettre ce qu'il veut dedans...

C'est ainsi que Constantin devient peu à peu ami avec des industriels de l'armement qu'ils côtoient depuis des années. Un jour, au prétexte de la passation d'un contrat ou d'une simple entrevue commerciale, on va boire un verre, et puis l'on se met à parler de choses plus perso. Il faut que le terrain soit favorable, que le contact soit réceptif, un peu barré dans sa tête ou sur le point de divorcer : « Qu'est-ce que je fous dans cette boîte ? Quel est le sens de ma vie ? », etc. Là, Constantin commence à leur parler d'agir pour le bien commun : « Aller déboîter un tueur d'enfants, ce n'est pas bien compliqué ». Il donne toujours une foule de petits détails allusifs qui rendent ses propos crédibles sans jamais risquer d'apporter des preuves compromettantes. Il va laisser son contact macérer là-dessus pendant des mois en le relançant régulièrement. Au final, Constantin laisse toujours à son interlocuteur l'initiative de demander par lui-même : « Qu'est-ce que je peux faire, comment je peux aider ? ».

C'est ainsi que Jean-Charles Ladale voit Constantin comme une sorte de justicier exterminateur qui fait disparaître des pédophiles multirécidivistes. Euh, en fait, ce n'est pas tout à fait faux mais lui tient juste le *shotgun*, c'est sa gamine naine de treize ans et demi qui fait le sale boulot...

Dans le dossier Ladale comme dans tous les autres, il y a eu une longue enquête de moralité en amont, et une surveillance par Internet, par micros posés au domicile, dans la voiture et dans le téléphone portable de Jean-Charles. La cellule Ormont est intervenue pendant une période où Ladale était en train de tomber sous l'influence néfaste de sa supérieure hiérarchique, Josiane Bichou. Constantin a monté une affaire judiciaire à l'aide d'un ancien collègue de Cédric Duval pour faire tomber la trafiquante d'armes, et Ladale a récupéré son poste resté vacant.

Liliane fait la même chose dans son domaine en arpentant les salons mondains de la bourgeoisie locale. Elle repère d'éventuelles personnes de confiance, enquête sur eux, puis tisse des liens d'affinité. Ils lui rendent des services en croyant que c'est pour le Secours Cath', ça leur donne bonne conscience.

LES CIBLES

Panda-Panda recherchent des Démons en épluchant les actualités locales, les faits divers, les comptes rendus de procès, les rumeurs d'Internet ou du village d'à côté, voire les rapports d'admission à l'hôpital public.

Céline arrive quelque part, enquête sur le quartier, cherche à savoir qui y vit, dans quelles conditions, s'il s'y passe des choses « anormales ». Le secret c'est d'y consacrer le temps qu'il faut...

En général, les pistes poursuivies remontent vers de simples criminels humains, mais il est toujours intéressant de savoir avec qui ils travaillent et pourquoi. Si les cibles s'avèrent être des psychopathes quelconques, Céline les zigouillent. S'ils poursuivent simplement des activités illégales, elle essaie de garder un œil sur eux et d'exploiter toutes les informations qu'elle pourrait en tirer.

C'est ainsi que, de temps à autre, un type dans une prison reçoit la visite de Constantin qui lui propose de l'argent contre des renseignements sur une de ses connaissances.

L'efficacité d'une telle entreprise repose sur la constitution et l'archivage de dossiers très complets représentant une mine de renseignements sur la criminalité dans le nord et l'est de la France, ainsi que sur la Belgique.

Toute la famille est mise à contribution dans cette activité. Le père et le fils s'avèrent être de bons techniciens dans l'utilisation du matériel de surveillance et des

outils informatiques, mais ils ne sont pas experts (pas de piratage des bases de données). Géraldine était en général tenue à l'écart des horreurs qui choquent Liliane. Elle avait pour rôle de rechercher tout indice sur l'existence d'Ange.

En sept ans d'activité, la cellule a mis hors service une trentaine de prédateurs sexuels, et identifié et détruit douze Démons, dont huit avec l'aide du réseau élargi. Certaines des cibles ont nécessité plus d'un an de travail.

Plus le savoir-faire se développe, plus les résultats s'accroissent, et meilleurs sont les moyens utilisés.

Les possessions matérielles et l'argent des criminels sont souvent confisqués, et servent à alimenter une caisse noire qui finance largement les opérations.

LE RÉSEAU ANGÉLIQUE

Notez que les membres du réseau se sont eux-mêmes trouvés leur nom de code. Cédric voulait s'appeler « Yuri Boyka », mais Despins a objecté que ça pouvait renseigner l'ennemi sur ses compétences. Il a réussi à lui coller le code « Dericc », soi-disant car c'est plus logique.

FAUX PAPIERS :

Jean-Charles Despins, « Mr. Black », Ange de Janus, antiquaire à Paris.

Contacts de type amitié et copinage avec des hauts fonctionnaires à qui il vend des objets anciens (en fait c'est souvent des faux, et il les arnaque mais ça reste bon enfant). Tout fonctionne comme un échange de services qu'il faut négocier au cas par cas entre gens qui se reconnaissent comme ayant des affinités communes. Bref, un club d'intellos élitistes et bons vivants.

C'est avec lui que Liliane a rendez-vous pour faire les faux papiers de Mathilde Dertan (date : jour J). D'ailleurs, si vous avez envie d'ajouter un peu de piment, on peut même imaginer qu'elle s'adonne à une liaison torride mais néanmoins coupable avec l'Ange de Janus... Sacré Jean-Charles !

SOINS DES SERVITEURS, DES SOLDATS, CONTACTS ET AUTRES ALLIÉS :

Docteur Yvon Mandrin, « Socrate », Ange de Joseph. Le cabinet du docteur est basé à Reims, uniquement sur rendez-vous. Ses honoraires sont particulièrement onéreux et sa clientèle, triée sur le volet, est assez réduite. Il entretient de très bonnes relations avec certains politiciens locaux, notables mais aussi

certaines directrices de clinique. Enfin, disons qu'il sait se faire apprécier de ceux qui sont des catholiques chics et fervents. Car les cathos, le docteur Mandrin, ça le connaît ! Il faut le voir comme un inquisiteur aux arguments subtils et légèrement porté sur le bling-bling. Derrière un humour sympathique se dissimule à peine son côté « Éradiquons le mal à la racine », et tout ce qui vient avec. Mandrin est aussi un agent de terrain consciencieux. Il peut très bien faire cinq cents kilomètres chaque nuit pour aller au chevet des commandos de choc blessés dans les confrontations avec les forces du mal. Dans les cas les plus graves, il fait affréter des ambulances pour ramener les blessés en soins intensifs dans la clinique de **Sainte Marie de la Roussette** à Reims. Le directeur se charge de falsifier toutes les autorisations administratives.

ÉQUIPE DE NETTOYEURS :

Cédric Duval, « Dericc », Ange de Daniel, ancien flic et ses six soldats de Dieu.

Cédric s'est fait virer de la police pour avoir couvert les exactions d'un inspecteur sous ses ordres. Il est garde du corps le jour (il fait partie d'une agence) et se livre à la chasse aux forces démoniaques la nuit. Ses sorties avec son commando visent des cibles démoniaques isolées. Dès qu'il y a plus d'un Démon, la règle est d'intervenir avec au moins un autre Ange du réseau.

Le commando est alors plutôt utilisé en backup. L'air de rien ça fait souvent la différence, mais toute intervention doit être méticuleusement préparée. Ainsi, lors de l'intervention initiale du commando au 3 allée des Tulipes, il lui faut dix heures pour prendre d'assaut la maison. Tout simplement, l'équipe n'était pas mobilisée à ce moment-là et ses membres sont éparpillés sur quatre départements différents. Par la suite, en cas d'appel à l'aide par Céline Ormont, ils seront là en trois heures et agiront entre vingt heures et cinq heures du mat'. Évidemment, ils sont aussi mobilisables en cas d'assaut commandité vingt-quatre heures à l'avance.

Le commando est composé d'anciens du GIGN et d'anciens commandos parachutistes. Chacun se finance par lui-même dans des postes de consultant en sécurité assez bien rémunérés, qui font passer Cédric pour le crevard de la bande.

Jean-Charles Despins est censé remédier à ce problème en ouvrant une agence de sécurité dont Cédric serait le patron. L'objectif serait aussi d'avoir une couverture pour recruter et augmenter ainsi la disponibilité d'intervention en disposant de plusieurs équipes. Cependant le projet est bloqué pour le moment faute de financement adéquat.

LES PLANQUES :

Georgine Velet, « Ginette », Ange de Christophe, rentière et spéculatrice immobilière.

La couverture humaine de Ginette était héritière d'un promoteur immobilier qui avait fait fortune dans les années 90. Elle a dilapidé les trois quarts de ses biens pour venir en aide à des types excentriques, un peu escrocs sur les bords, qui traînent dans les milieux cathos avec des projets d'aide aux plus démunis. Elle est censée fournir des planques et apporter une partie des finances, mais se révèle incapable de gérer l'argent, et dilapide tout ce qu'elle touche. Elle a néanmoins racheté une ancienne raffinerie de sucre de betterave désaffectée et reconvertie en entrepôt dans les années 60, qui sert de planque/bunker. Située sur une départementale de l'Aisne en rase campagne (à une heure et demie de Paris), le coin est idéal pour la préparation et le lancement d'opérations commando sans attirer l'attention de voisins potentiels. C'est d'ici que partent toutes les expéditions de Dericc mais aussi de Panda-Panda. Le matériel de surveillance et l'armement y sont stockés ainsi que trois véhicules utilitaires enregistrés sous des faux noms qui ne débouchent sur aucune piste (grâce aux accointances de Despins).

Georgine habite le centre-ville de Soissons. Elle traîne dans son sillage tout un tas d'humains rencontrés ici et là qui vivent à ses crochets, et elle accepte tout cela avec beaucoup d'empathie. Les gens de son entourage pensent qu'elle va sur Paris lors de ses déplacements assez fréquents. En fait, elle est souvent présente à la planque lorsque Dericc est en opération. Son pouvoir de Soins divins sert de filet de sécurité.

ZAMBO ET WANG

Wang (Mr. Wang ça se dit bien « Mister », pour monsieur on écrirait M. Wang, je dis ça, je dis rien mais je vois la faute tous les jours...) suit plus ou moins à la lettre les instructions de Zambo. Il le considère comme le cerveau de l'équipe... Enfin si équipe il y avait, ce qui paraît peu probable vu que Zambo s'arrange toujours pour que les autres Démons ne survivent pas. Cela étant dit Wang est loin de considérer son acolyte comme un génie du crime devant lequel il serait béat d'admiration... contrairement à ce que s'imaginent Zambo. Pour Wang, le Démon de Malphas souffre, comme tout cerveau qui consomme trop d'énergie, de moments de surchauffe dans lesquels il pète un plomb et échafaude des plans complètement tordus.

En attendant, cela permet à Wang de se laisser porter par les événements. De plus, c'est grâce à Zambo qu'il a son business et sa planque, donc il n'est pas prêt de le trahir... à moins biens sûr que des Démons aient les moyens de lui faire miroiter plus.

De son côté, Zambo s'imaginer à tort que Wang lui est dévoué corps et âme. C'est la raison pour laquelle il évite de le sacrifier en première ligne.

Les deux acolytes n'hésitent pas à prendre des risques, mais ils sont toujours calculés.

MR. WANG

Jean-Claude Berron de son vrai nom est un Franco-chinois colossal qui se fait surnommer ainsi parce qu'il juge que cela fait plus mystérieux. Il squatte un ancien entrepôt au nord de Compiègne, sur la nationale qui va vers Noyon. Il a équipé l'endroit d'une chambre froide qu'il utilise pour faire du trafic de viande avariée. Bien évidemment, cela permet aussi de faire disparaître des petits caïds du secteur avec lesquels Zambo n'est plus en bons termes.

Il peut ainsi les conserver au frais pendant des mois avant d'effectuer une Invocation de morts-vivants utile dans ses confrontations avec les Anges. Mais dans ce cas, attention, car il faut que les zombies dégèlent avant d'être opérationnels.

Le camion frigorifique de Wang est identifié comme appartenant à une boucherie de la région parisienne, et remonte à l'ancien propriétaire défunt depuis dix ans. Il n'est donc pas possible de retrouver le Démon de Bifron ainsi.

Ce squat est une planque parfaite pour tenir un siège, et il peut accueillir aux moins vingt-cinq personnes en permanence, sans compter les zombies qui sont en général cantonnés dans un des garages du rez-de-chaussée.

Mr. Wang est du genre à suivre la mission sans broncher et, en combat, à se révéler pour le bourrin qu'il est en invoquant son énorme épée à deux mains escamotable avec un tranchant dentelé. Cependant, en général, il semble plutôt calme et affectionne sa console de jeu.

S'il croise des Démons, il lui paraît tout à fait naturel de les faire venir loger dans son squat, pour lui c'est la « base arrière ». Il est seul à savoir en temps réel où se trouve Zambo.



L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

Wang n'est pas du genre à se mettre en colère, ni à prendre les choses personnellement. Il défendra Zambo, mais si les Démons dézinguent ce dernier, Wang proposera de s'allier à eux. Il partira en effet du principe qu'avec le tempérament du Démon de Malphas ça devait finir par arriver...

KEVIN ZAMBO

Receleur touche-à-tout, il bouge en permanence d'une planque à l'autre pour stocker ou vendre du matériel. Il a une autorité morale sur beaucoup de truands avec qui il est en affaire, car c'est par son biais qu'ils ont des informations pour faire des « coups ». Il ne cherchera jamais à avoir une position de caïd car il estime qu'il s'exposerait trop.

Kevin est totalement égocentrique. Il part du principe que les autres Démons étant moins intelligents que lui, ils risquent de mettre en danger sa survie. De là, il lui paraît légitime de les sacrifier pour sa cause. Naturellement, Kevin a toujours raison. Il est hautain et méprisant avec les autres Démons, et ne partage pas ses informations. Il préfère utiliser celles-ci pour élaborer un plan complet qu'il cherchera à faire exécuter à la lettre par ses sbires.

Par exemple, il a pris des photos d'un certain nombre de documents lorsqu'il a fouillé le domicile des Ormont le jour J. Ainsi, il connaît le dossier médical de Céline Tremens. Il se doute fortement que le docteur Yvon Mandrin, qui a fait des certificats médicaux bidons, est un Ange ou un serviteur de Dieu. Il va donc enquêter sur lui de son côté sans en référer à personne, sauf s'il a besoin de gens pour prendre le docteur en filature, bref de larbins pour faire le sale boulot.

L'idéal pour Zambo, c'est d'arriver à identifier le plus d'Ange possibles, quitte à reporter leur extermination à plus tard. Cependant, il est trop imbu de lui-même, estimant en toute objectivité que son idée de faire inculper Constantin Ormont est géniale. De ce fait, il est incapable de voir les problèmes posés par une éventuelle surmédiatisation de l'affaire. De toute manière, si tel est le cas, il dira que c'est la faute des personnages (et il n'aura pas forcément tort).

ÇA PART DANS TOUS LES SENS TON TRUC !

Il y a des scénarios de jeu de rôles qui sont linéaires, vous allez d'un point A à un point C en passant par B. D'autres sont ouverts à partir d'un certain avancement dans la trame... Ici c'est ouvert dès le début. Il faudra donc ajuster l'écoulement de la chronologie au temps réel passé sur table.

De plus, il faut bien noter toutes les bêtises que pourraient faire les personnages de nature à attirer l'attention des enquêteurs judiciaires, des médias ou des séides des deux camps.

En fait, là j'ai rien dit mais, en jeu de rôles, si vous voulez avoir une réelle interaction des joueurs sur l'histoire, il ne faut pas trop se référer à un modèle de scénario pour le cinéma ou pour la télévision. Il ne faut vraiment pas avoir peur de leur laisser prendre possession de la trame. Inutile de chercher à les raccorder à un événement. C'est l'événement qui doit être conçu pour être raccord aux actions qu'ils entreprennent.

CHRONOLOGIE DE JEU ET ÉVÉNEMENTS

Si les joueurs sont des fonceurs, le temps de jeu sur table va plutôt se concentrer sur les cinq premiers jours de la chronologie. Par exemple, s'ils passent d'une filature à un baratin, puis d'une fouille à une bagarre, les actions entreprises vont rallonger le décompte d'une journée.

Au contraire, si les personnages se lancent dans des études de dossiers ou des piratages informatiques, il faut faire défiler les journées rapidement. En effet, dans le premier cas, vous aurez peut-être besoin de plusieurs heures de temps réel pour aller au bout des actions entreprises. Dans le second, vous pourrez résumer trois jours en cinq minutes.

Il y a quelques points de passage dans le scénario qui constituent de possibles rebondissements et vont diviser la trame en mouvements.

LES BASTONS

Il y a de multiples bastons potentielles non explicitement prévues, mais on a envisagé au moins six moments différents possibles dans le scénario.

- Jour J (entre 18h00 et 19h00) : Constantin et Céline essaient d'observer le domicile depuis le fonds

du jardin avant de décider de faire demi-tour. Si un des Démons a pensé à faire la même chose, ils pourraient très bien se trouver nez à nez.

- **J+1** : Céline revient dans la nuit avec le commando Dericc. Une fusillade au 3 allée des Tulipes n'alertera peut-être pas les voisins sur le coup (silencieux sur les armes à feu et utilisation d'armes de contact), en revanche, les gendarmes auront de quoi faire au niveau balistique s'ils opèrent une perquisition quelques jours plus tard ! Si, en début soirée, Céline tentera plutôt de fuir (en couvrant surtout la fuite de Constantin), plus tard dans la nuit, en compagnie du commando, elle bourrinerà à mort.

- **J+3** : si les Démons enquêtent dans le milieu des truands à ce moment-là, ils tombent nez à nez avec Céline et Cédric.

- **J+4** : lors de l'attaque de la casse automobile pour récupérer Mathilde Dertan.

- Si les Démons ont volé l'ordinateur portable de Céline et qu'ils sont géolocalisés par les Anges.

- Quand les Démons auront localisé la planque/bunker, s'ils décident de la prendre d'assaut.

Céline et Dericc sont des plus gros bourrins que vos Démons. Tant qu'ils sont en vie, ce sont plutôt eux les prédateurs. Des confrontations non planifiées risquent donc de se résumer, dans le meilleur des cas, par : le plus gros bourrin des Démons se fait grièvement blesser dès le début du combat. Ce genre d'événement a bien souvent le mérite de sonner la retraite générale...

Il faudra donc observer, diviser et attaquer les Anges par surprise.

En revanche, une fois que les Démons auront réussi à se débarrasser d'eux, la traque du reste du réseau angélique se transformera en Search & Destroy...

Ainsi, ce qu'on considère souvent comme la baston finale aura peut-être lieu ici durant la première moitié du scénario. Moi je trouve cela plus vivifiant pour les joueurs et puis, de toute manière, il y a toujours du rab ! Mais fort heureusement, si les personnages ne sont pas trop portés sur la chose, ils peuvent très bien traverser tout le scénario en évitant les bagarres.

Au démarrage de la partie, chacune de ces situations de combat peut arriver, mais il est impossible que toutes se réalisent. C'est l'intérêt d'une histoire ouverte. Tout va dépendre des choix arrêtés par les personnages, et de la façon dont vous mettez en scène le scénario.

L'ARRIVÉE DES MÉDIAS À LA VERRIÈRE-MICHOCOURT

AJ+8, les médias débarquent pour couvrir l'événement. Ils vont « camper » dans la région quelques jours, certains dans les camions avec le matériel (caméras et transmissions), d'autres dans les hôtels de luxe de la région.

Les médias (il faut bien qu'ils vivent) vont traquer la moindre info à se mettre sous la dent. De ce fait, des actions passant totalement inaperçues d'habitude, telle qu'une voiture brûlée, un coup de feu tiré, une usurpation d'identité ou une arrestation, pourraient se retrouver dans les informations au niveau national. Il faut bien entendu qu'un lien, même hypothétique, puisse être établi avec ce qu'il conviendra d'appeler « l'affaire Ormont ».

Attention donc aux bêtises que pourraient faire les personnages, ou qu'ils ont faites avant l'arrivée des médias. D'autant que la gendarmerie s'intéresse aussi aux infos, donc un type débarqué de nulle part qui, tous les jours est interviewé par les médias, ça fait toujours tache...

Dans un tel contexte, il sera facile de créer un phénomène de surmédiasation.

LA LOCALISATION DE LA PLANQUE /BUNKER DES ANGES

Pour ce faire, il faudra forcément opérer une filature ou une surveillance technologique nécessitant un matériel adapté.

Parmi les possibilités envisagées on a vu :

- L'utilisation du matériel et des infos en possession de **Ladale**.

- À J+4, la filature du commando après l'attaque de la casse auto et l'exfiltration de **Mathilde**. Cela requiert d'être en affaire avec **Zambo**.

- Après la fouille du domicile des Ormont, le courrier trouvé émanant d'une société immobilière permet de remonter jusqu'à **Georgine Velet**, Ange de Christophe. Il est alors possible de la filer jusqu'à la planque où elle se rend quasi quotidiennement.

- Le dossier médical de Céline Tremens pris en photo par Zambo le jour J permet de remonter jusqu'au **docteur Mandrin**.

- Si les personnages mettent la pression sur Corinne Dufond, il se pourrait qu'elle soit rapatriée à la planque pour sa sécurité. Une filature serait donc possible.

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

À partir du moment où les personnages ont localisé la planque, une étape importante du scénario est franchie. C'est là où les Ormont sont retranchés jusqu'à J+11.

LE COUP DE THÉÂTRE DE JOSIANE BICHOU

Voici un événement à ajouter en option. Si les médias ont parlé de Constantin Ormont, elle pourrait y voir une opportunité à saisir. Par le biais de son avocat, sa défense pourrait remettre en cause le dossier d'accusation.

Celui-ci repose principalement sur le fait que Constantin s'est fait passer pour un client du trafic de Bichou et a permis son arrestation.

Voilà qui lierait à l'affaire Ormont une affaire de trafic d'armes qui ne manquerait pas d'être relatée par les médias. Cela aurait pour conséquence de créer une surmédiation.

Des questions risquent alors d'être soulevées autour de l'inspecteur qui a utilisé Constantin. Ce policier est un contact de Cédric Duval. Il y aura alors forcément une discussion téléphonique entre les deux à ce moment-là pour mettre les choses au point. A priori le nom de Cédric Duval n'apparaîtra pas dans le dossier judiciaire, mais l'information sera connue dans le milieu policier.

SURMÉDIATISATION

Comme cela a déjà été évoqué précédemment, le fait divers tel qu'il va être créé par Zambo, si les personnages ne l'arrêtent pas, est déjà suffisamment bizarre comme ça. La moindre étincelle de truc louche en plus provoquera une surmédiation : on en parlera chaque jour au niveau national.

Voici une liste d'événements qui peuvent attirer des Anges et Démons en plus qui n'avaient rien à voir avec l'histoire, et qui vont venir mettre leur grain de sel.

L'OBÉDIENCE CATHOLIQUE DE CONSTANTIN ET LILIANE EST MISE EN AVANT PAR LES MÉDIAS

Thierry Le Merle, Ange de Dominique (basique) se mêle au milieu judiciaire local. Il débarque en qualité de journaliste indépendant spécialiste des potins et des faits divers. Il est connu dans la profession pour être le fayot des procureurs, faisant leur éloge dans ses articles dès qu'il peut. En général, il se lie facilement d'amitié avec

eux. Ses objectifs sont d'étouffer l'affaire, de localiser et d'exterminer d'éventuels Démons, mais aussi d'établir la culpabilité d'Anges qui auraient mal servi le Seigneur. Il commence par chercher un hypothétique réseau angélique, pour rudoyer les membres qui auraient « dérapé ». C'est une manière d'établir son autorité morale et surtout de ne pas partir seul à la chasse au Démon.

SURABONDANCE D'INFORMATIONS VRAIES OU FAUSSES SUR CONSTANTIN

Antoinette Pergus, Démon de Malphas (basique), reporter indépendant pour le web, fouine un peu partout avec sa caméra. Ses flashes en live sont rapidement suivis par dix mille internautes fan boy. Ils répercutent sur tout leur réseau social le flot de bêtises ininterrompues d'Antoinette. Le Démon cultive la naïveté cruelle, genre « Je suis totalement inculte et je crois tout savoir ».

LES MÉDIAS FONT LE LIEN ENTRE L'AGITATION CHEZ LES TRUANDS ET L'AFFAIRE ORMONT

Evelyne Gérard, Démon d'Andrealphus (basique), mystérieuse avocate d'affaires, débarque dans un cocktail mondain et séduit le préfet. Elle cherche d'abord à réunir des infos pour se faire une idée de la situation. Le cas échéant, elle poussera le préfet à utiliser son influence locale pour étouffer le plus possible l'affaire. Évelyne est du genre à vouloir trouver un réseau de Démons dont elle deviendrait la chef charismatique (mais pas forcément le cerveau). Il faut voir si elle s'entend plutôt bien avec Zambo contre les personnages ou, au contraire, s'allie avec eux contre Zambo.

RECRUESCENCE DE VIDÉOS AMATEUR LIÉES À L'AFFAIRE QUI TERMINENT SUR LE WEB

François Parek, alias **Jordan**, Démon de Vapula (basique), est un gros geek de la première heure qui, à l'approche de la cinquantaine, essaie de se faire passer pour un adolescent surdoué sur Internet. Ce n'est pas un hacker mais plutôt un bidouilleur touche-à-tout. Il trouve cette histoire terrible et va tout faire pour la surmédier encore plus ! Il se rendra à La Verrière-Michocourt avec du matos amateur pour pirater les canaux utilisés par les médias.

FUSILLADE LIÉE À L'AFFAIRE

Schramer & Köch est une entreprise d'isolation thermique allemande du nom de ses associés respectifs, le premier est un Ange de Jordi (basique), le second un Ange de Janus (basique). Ils disent vendre leur expertise écologique pour les rénovations d'intérieur et prospector la clientèle française.

Leur véhicule utilitaire professionnel leur permet de trimballer le matériel de surveillance utilisé par Köch. Schramer est à la fois l'expert écolo et la force de frappe, Köch est plutôt le commercial. Ils veulent rejoindre un réseau angélique et casser du Démon.

TRAFIC D'ARMES LIÉ À L'AFFAIRE

Teddy Sarpon, Ange de Michel (vétérinaire), ancien légionnaire devenu mercenaire, va aller interroger Ladale. Il a quelques contacts dans le milieu carcéral et dans la pègre qui lui permettent de connaître les liens entre Bichou et Ladale.

PLUSIEURS FUSILLADES LIÉES À L'AFFAIRE

Jean-Paul Feghal, Démon de Belial (vétérinaire), homme d'affaires franco-libanais est officiellement venu rencontrer ses fournisseurs en « textile innovant » (industrie de chimie de spécialité de la vallée de l'Oise). Jean-Paul est là pour prendre le contrôle de la situation et il ne rigole pas du tout. En fait, il n'envisage pas à un seul moment que les Démons puissent refuser d'obéir à ses ordres. Il passe par les armes ou le feu les récalcitrants. Son but est d'étouffer l'affaire, d'effacer les preuves et d'exterminer tous les Anges.

UNE GUERRE DE RÉSEAUX

Ce scénario a pour but d'illustrer le fonctionnement des Anges et des Démons dans leur guerre secrète et de donner des pistes de réflexion et des moyens matériels aux personnages pour lancer leur propre réseau.

Chaque séide ange ou démon est d'abord un individu seul et isolé. Il doit se créer des contacts humains qui lui permettront de mener ses activités personnelles, mais qui lui seront aussi utiles dans une optique de lutte contre le camp d'en face.

C'est en menant ses activités qu'il va rencontrer ses alliés et ses ennemis. De plus, ses contacts vont avoir des affinités avec des groupes d'humains qui, eux-mêmes, sont potentiellement des contacts d'un séide futur allié ou, au contraire, ennemi. C'est ainsi que Céline Ormont tente de recruter Mathilde Dertan et qu'elle est repérée par Kevin Zambo.

Les Anges et les Démons se cachent dans la population humaine. C'est parce qu'ils connaissent l'existence du camp d'en face qu'ils sont capables d'en localiser les membres.

À la longue, les réseaux vont se structurer, être en contact avec d'autres réseaux.

Un scénario comme celui-ci propose un point d'entrée dans cette guerre qui sera le théâtre de vos futures histoires.

À la fin de l'enquête, si les personnages ont été consciencieux, ils ont pu récupérer suffisamment d'éléments pour enquêter sur les milieux fréquentés par les Anges, et dans lesquels ils devraient trouver leurs futurs réseaux ennemis.

Cela suppose qu'ils épluchent toutes les données à leur disposition, qu'ils aient un œil sur ce qui se passe dans ces milieux et que, de temps à autre, ils repèrent un détail qui sort de l'ordinaire : « Tu te souviens de ces mecs du Secours Cath' qui mangeaient du gâteau aux pommes dégueu ? Eh bien, la semaine dernière ils ont accueilli un groupe de death metal albanais qui prône de tendre l'autre joue plutôt que de brûler des églises ! ».

Arrivés à la fin de chaque scénario, les joueurs ont récupéré des renseignements en possession du réseau adverse. Cela vous permet d'assurer une transition plausible avec l'histoire suivante : « Lors de votre dernière enquête, tu avais récupéré un téléphone portable sur tel Ange. Après analyse approfondie de son carnet d'adresses, il y a trois de ses contacts qui retiennent ton attention... ».

Pour qu'on se sente immergé dans les rouages d'une guerre secrète, il ne faut pas que les personnages trouvent les autres séides complètement par hasard.

C'est les conséquences des activités de la famille Ormont qui mettent les Démons sur leur piste.

Ici, Josiane Bichou était une trafiquante d'armes et avait un tempérament parfaitement corruptible. Elle réunissait deux critères exceptionnels pour en faire un contact privilégié d'un de vos personnages, mais aussi une cible de choix pour des Anges.

L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

CARACTÉRISTIQUES
DES PNJ

CÉLINE ORMONT DE BEAULIEU, ALIAS CÉLINE
TREMENS, ALIAS LA GOSSE

Caractéristiques

Force	2	Volonté	3
Agilité	5	Perception	4
Apparence	3		
Points de pouvoir	7	Points de vie	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Prouesses physiques, Petit énervé, Esquive acrobatique, Point faible, Aura de discrétion, Lame du jugement, Aura de jugement, Bénédiction martiale, Aura de la légion divine, Sang et honneur.

Avantages : Alliés humains (famille Ormont de Beaulieu), Ambidextre, Arme escamotable (katana).

Défaut : Enfant de huit ans et demi (défaut spécial non disponible pour les personnages).



Matériel : habits de petite fille modèle, tablette dernière génération.

Tactiques de combat : si elle est avec un ou plusieurs membres de la famille Ormont et qu'elle a le temps, elle dépense de 1PP+1A à 3PP+3A pour bénir leurs armes à l'aide de **Bénédiction martiale**. Elle leur ordonne de faire feu en restant à couvert. Lorsqu'elle travaille avec Cédric, elle bénit son fusil d'assaut.

Revolver de gros calibre de la famille Ormont (1A, PE2, 5 dégâts).

Fusil à pompe de la famille Ormont (1A, PE2, 6 dégâts).

Fusil d'assaut de Cédric Duval (1A, PE3, 6 dégâts). En général, elle ne déclenche pas **Aura de la légion divine** (1PP+1A, tests à 3 pour ses alliés) qui l'obligerait à rester en arrière. Elle utilise plutôt la puissance de feu des humains en sa compagnie pour contourner ses adversaires avec **Aura de discrétion** et les attaquer un par un au corps à corps avec son katana escamotable (1A, 1PP pour le faire apparaître). **Prouesses physiques et Aura de discrétion** combinées optimisent les déplacements rapides et discrets, pour 1PP. Les humains ne peuvent la repérer et, face aux Démons, elle doit réussir un test d'Agilité moyen pour ne pas être vue. L'aura s'estompe à la première attaque. Une fois qu'elle en a terminé avec sa cible, elle doit activer l'aura à nouveau pour 1PP.

Katana escamotable (1A, AG5, 4 dégâts +1 avec Point faible).

Si elle est surprise, elle fonce dans le tas, se déplaçant très vite avec **Prouesses physiques** et utilisant **Esquive acrobatique** pour éviter le pire (2PP par attaque esquivée).

Dans un corps à corps frontal contre les Démons, elle peut aussi utiliser son katana et une **Lame du jugement** (1A, 1PP, pour l'invoquer), et se protège avec une **Aura de jugement** (1A, 1PP). Les Démons doivent alors obtenir trois succès pour la toucher.

Lame du jugement (1A, AG5, 5 dégâts +1 avec Point faible).

Avec son avantage **Ambidextre**, elle frappe deux fois les Démons par tour, une attaque par lame.

Ambidextre (2A, AG5, 4 dégâts +1 avec Point faible) Si la situation devient désespérée, elle peut aussi entonner le refrain de *Naruto* version française avec **Sang et honneur** (1A, 1PP) pour donner 5 en Force à ses alliés humains lors de leurs trois prochaines activations.



L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

CONSTANTIN ORMONT DE BEAULIEU

Caractéristiques

Force	2	Volonté	2
Agilité	2	Perception	2
Apparence	3	Points de vie	2

Tenue vestimentaire : casquette, chemise de buche-ron, jean et Timberland ou costard c'est selon.

Matériel : matos de surveillance divers et ordinateur portable.

Armement : fusil à pompe (4 dégâts), arme de poing de petit calibre (2 dégâts).

Protection : gilet pare-balles (protection 2).

Tactiques de combat : il se met en position défensive (1A, **2 succès pour le toucher**) et fait feu (1A, PE2, 4 dégâts).

LILIANE ORMONT DE BEAULIEU

Caractéristiques

Force	2	Volonté	3
Agilité	2	Perception	2
Apparence	2	Points de vie	2

Tenue vestimentaire : sobre et chic.

Armement : arme de poing de petit calibre (2 dégâts).

Tactiques de combat : elle se met en position défensive (1A, **2 succès** pour la toucher) et fait feu (1A, PE2, 2 dégâts).

MAXENCE ORMONT DE BEAULIEU

Caractéristiques

Force	3	Volonté	2
Agilité	2	Perception	2
Apparence	2	Points de vie	2

Tenue vestimentaire : étudiant B.C.B.G.

Armement : arme de poing de petit calibre (2 dégâts), hache d'incendie (3 dégâts).

Tactiques de combat : normalement, il se met en position défensive (1A, **2 succès** pour le toucher) et fait feu (1A, PE2, 2 dégâts). Sa mère ne cautionne pas du tout le fait qu'il se balade avec une hache d'incendie depuis la mort de sa sœur (1A, FO3, 3 dégâts).

CÉDRIC DUVAL, ALIAS DERICC

Caractéristiques

Force	5	Volonté	3
Agilité	3	Perception	3
Apparence	2		
Points de pouvoir	5	Points de vie	16

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Poing de fer, Coriace, Destruction, Crâne de pierre, Peau de pierre, Aura de courage, Peur.

Avantage : Soldats de Dieu (x2).

Défaut : Sanguinaire.

Tenue vestimentaire : tenue commando.

Matériel : équipement complet de commando, gilet pare-balles (protection 2), fusil d'assaut avec silencieux (4 dégâts), arme de poing de petit calibre (2 dégâts), masse de chantier dans le coffre de la voiture (3 dégâts).

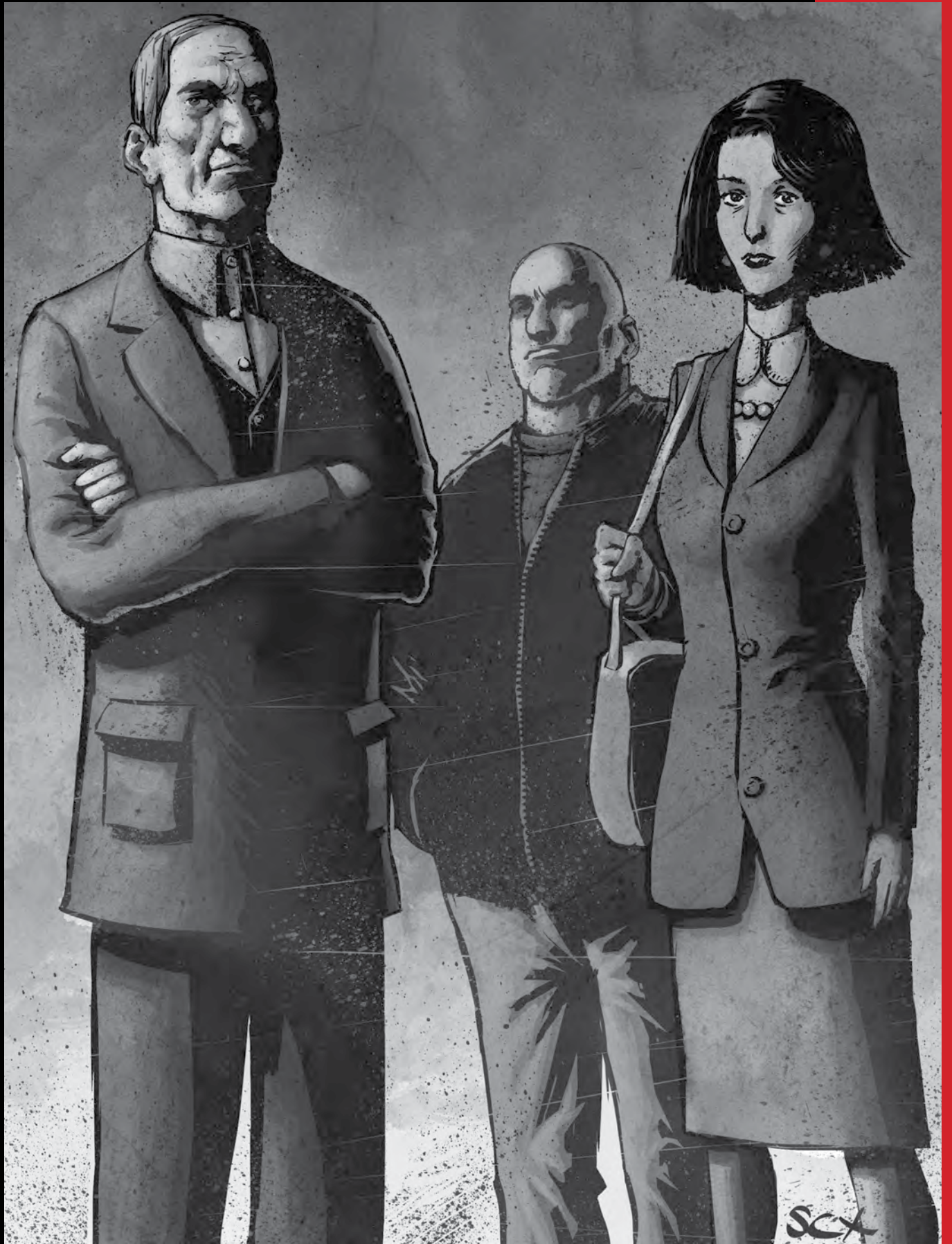
Tactiques de combat : lors de sa première activation, Cédric déclenche **Peau de pierre** (1A, protection 2 + spécial) puis **Aura de courage** pour ses soldats derrière lui (1 PP, 1A).

Ensuite, il fonce au contact en vidant son chargeur de fusil d'assaut (1A, PE3, 4 dégâts).

Une fois au contact, il va utiliser **Crâne de pierre** (1PP, 1A, FO5, 1 dégât + spécial) pour faire perdre son activation à son premier adversaire et lancer **Peur**, le cas échéant, sur le second (1PP, 1A, réussite d'un test de Volonté difficile ou fuite).

Ensuite, il termine ses adversaires à mains nues avec **Poing de fer** (1A, FO5, 2 dégâts).

Si vraiment quelqu'un l'a énervé, il retourne à son coffre de voiture chercher sa **masse de chantier** (1A, FO5, 3 dégâts).



L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

LES SIX SOLDATS DE DIEU, ANCIEN DU GIGN ET DES PARAS

Caractéristiques

Force	3	Volonté	2
Agilité	2	Perception	3
Apparence	2	Points de vie	4

Armement : au choix, chaque soldat possède un fusil d'assaut (4 dégâts) ou un fusil à pompe (4 dégâts). Tous sont équipés d'un poignard de combat (2 dégâts) et d'une arme de poing de petit calibre (2 dégâts). Le commando possède un lance-roquettes utilisé dans les grandes occasions. En général, il est démonté dans le coffre de voiture et accompagné de six roquettes.



Protection : gilet pare-balles et casque (protection 2).

Tactiques de combat : les tours pairs, ils avancent à couvert en position défensive (1A, 2 succès pour le toucher). Les tours impairs, ils ajustent leur tir et font feu sur les cibles qui ne sont pas au contact de Cédric (1A, PE3,

4 dégâts).

DOCTEUR YVON MANDRIN, ALIAS SOCRATE

Caractéristiques

Force	3	Volonté	4
Agilité	2	Perception	3
Apparence	3		
Points de pouvoir	10	Points de vie	8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Lire les pensées superficielles, Remords insidieux, Exorcisme mineur, Détection du mal, Exorcisme majeur, Lame du jugement, Aura de jugement.

Avantages : Alliés humains (directeurs de clinique), Premier de la classe.

Défaut : Logorrhée (ne s'arrête jamais de parler en croyant tout savoir sur tout alors qu'il raconte beaucoup de bêtises).

Tenue vestimentaire : toujours très classe.

Matériel : véritable pharmacie ambulante.

Armement : bistouri jetable (2 dégâts), fusil de chasse (3 dégâts).



Tactiques de combat : s'il se fait agresser en ville, il sort son bistouri jetable (1A, AG2, 2 dégâts).

Dans une fusillade préméditée, il se met en position défensive (1A, 2 succès pour le toucher) et fait feu avec son fusil de chasse (1A, PE3, 3 dégâts). Il peut aussi en profiter pour utiliser son pouvoir de Remords insidieux, surtout lorsque ses adversaires sont occupés avec ses collègues.

Si un Démon l'attaque au contact, il invoque une **Lame du jugement** (1PP puis 1A, FO3, 4 dégâts) et une **Aura de jugement** (1PP/minute, 1A, 3 succès pour le toucher).

JEAN-CHARLES DESPINS, ALIAS MR. BLACK

Caractéristiques

Force	2	Volonté	3
Agilité	4	Perception	4
Apparence	4		
Points de pouvoir	7	Points de vie	6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Prouesses physiques, Et toc, Point faible, Beau gosse, Aura de discrétion, Doigts de fée, Forme brumeuse, Aspect du chat (AG5), Réflexes de combat.

Avantages : Compétence exotique (patrimoine culturelle), Alliés humains (club de hauts fonctionnaires).

Défaut : Parisien (se sent toujours obligé de rabaïsser les autres pour occuper la première place).

Tenue vestimentaire : costume décontracté.

Matériel : cran d'arrêt (2 dégâts), lunettes de soleil à 400 €, 4x4 de ville avec panoplie complète de cambriolage dont pied-de-biche (2 dégâts) dans le coffre.

Tactiques de combat : avant le combat, Jean-Charles passe en **Aura de discrétion** pour ne pas se faire repérer. Il déclenche **Aspect du chat** (1PP+1A, AG5, Esquive acrobatique). Ensuite, il tente d'attaquer ses adversaires par surprise avec son **cran d'arrêt** (1A, AG5, 3 dégâts avec Point faible). Il se déplace très vite entre chaque attaque (**Prouesses physiques**) et bénéficie d'une défense améliorée (3 succès pour le toucher) avec **Réflexes de combat** et **Forme brumeuse**.

GEORGINE VELET, ALIAS GINETTE

Caractéristiques

Force	2(5)	Volonté	5
Agilité	3	Perception	3
Apparence	3		
Points de pouvoir	10	Points de vie	11 (17)

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Coup de bol, Résistance à la douleur, Aspect de la laie (FO5), Sacrifice ultime, Aura de protection, Aura d'invulnérabilité, Soins divins.

Avantages : Fille à papa (héritage immobilier), Premier de la classe.

Défaut : Pacifiste.

Tenue vestimentaire : tailleur chic et chapeau de grand couturier.

Matériel : sac à main haut de gamme.

Tactiques de combat : face à des humains, elle prend la fuite. Contre des Démons, elle déclenche **Aspect de la laie** (1PP, 1A, FO5, Coriace, Destruction). Ensuite, elle utilise **Aura de protection** (1PP, 1A, protection 5 contre les armes physiques) et tente un **Sacrifice ultime** (1A) pour protéger ses amis. Elle distribue aussi les **Soins divins** (1PP, 1A, 1PV Ange ou 2PV humain). Elle n'hésite pas non plus à frapper les méchants avec des **armes improvisées style porte arrachée** (1A, FO5, 3 dégâts).





BON SANG, MAIS C'EST BIEN SÛR !

Démon uniquement

Une seule utilisation

Cette prouesse a été gagnée par :

OK, c'est vous le nouveau Sherlock Holmes ! Vous avez tout compris ! Vous vous kifitez ? Normal. Mais la roue qui tourne peut tourner (merci Akshay) !

Lorsque vous êtes bloqué sur une énigme, le maître de jeu vous offre un indice pour vous sortir de l'ornière. Déclinez cette carte après utilisation.



BOURREAU D'ENFANT

Démon uniquement

Une seule utilisation

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez dessoudé la gamine. Quais, vous êtes un killer, une bête de combat. Les Anges, tous des frottes finalement, non ?

Relancez un jet de dés lors d'un combat contre un Ange. Déclinez cette carte après utilisation.



HACKER ET À CRI

Démon uniquement

Permanent

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez récupéré toutes les infos sur le web, vous avez analysé tous les tráficos ? Vous devriez plutôt jouer à Shadowrun. Bref, Neo n'a qu'à bien se tenir !

Vous récupérez 1PP par partie lorsque vous faites des recherches sur le net.



RÉSEAUX CATHO, RÉSEAU CRADO

Démon uniquement

Une seule utilisation

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous vous êtes fait respecter par les Anges ou les membres du réseau angélique. Vous êtes grillé, comme une merguez le jour de l'Aid. Et comme les Anges sont égoïstes, ils vont revenir et ils ne seront pas contents.

Un groupe de soldats de Dieu vient demander des comptes au personnage à un moment calme du scénario. Ça va piquer !

Donnez cette carte au maître de jeu. Déclinez cette carte après utilisation.



CÉRÉALES KILLER !

Démon uniquement

Une fois par partie

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez juré Zamba. Bon Pinbert ou Wang, c'était pas une grosse perte... Mais Zamba. Ça va un peu noyer votre dossier, manine !

Une fois par partie, lorsque vous devez passer un accord avec un Démon, vous devrez toujours effectuer un test difficile (même en bénéficiant de bonus). Donnez cette carte au maître de jeu.



ET TU CASSES, TU CASSES, TU CASSES !

Démon uniquement

Une seule utilisation

Cette prouesse a été gagnée par :

Le gurt-vgens de la cause est une débile à cause de vous ? C'est Stalingrad entre une Clio déssosée et une Fango crante ! A vous le reproche de la honte !

Lors d'un combat contre les forces angéliques, le personnage perd la moitié de ses PP dès le début de l'affrontement. Donnez cette carte au maître de jeu. Déclinez cette carte après utilisation.



SITES FIER D'ÊTRE UN SOLDAT FIAPPE TON VOISIN !

Démon uniquement

Une seule utilisation

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez réussi à identifier tous les Anges et les membres de leur réseau. Vous avez peut-être même réussi à infiltrer leurs rangs. Vous êtes le Kaiser Saxe du coin !

Lorsque vous êtes capturé par des Anges ou des soldats de Dieu, vous faites valoir vos relations avec les Anges pour être libéré... Vous vous en sortez. Cette fois-ci.

Déclinez cette carte après utilisation.



Frites Story

Démon uniquement

Une fois par partie

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez ramonté la pâte jusqu'en Belgique ? Allez, ça mérite un corner !

Vous récupérez 1PV lorsque vous mangez des frites et/ou des moules. Donnez cette carte au maître de jeu.



MAIN COMME UN LAPIN, DISCRET COMME UN BEUÏER

Démon uniquement

Permanent

Cette prouesse a été gagnée par :

Vous avez attiré l'attention de la police ou des médias sur vous lors de l'enquête... On vous prend pour le coupable de ces meurtres. Vous êtes recherché.

Lorsque vous êtes confronté aux forces de l'ordre ou aux médias, vous avez une chance sur six d'être identifié. Donnez cette carte au maître de jeu.

Mieux que le Minitel, découvrez Internet !

PUB

Retrouvez *In Nomine Satanis/Magna Veritas :
Génération Perdue* dans le cyberespace.

Munissez-vous d'un ordinateur personnel comme le Commodore 64, connectez-vous au réseau du web et tapez dans votre NCSA Mosaic : www.raise-dead.com.

Et surfez comme un fou avec votre 56K !

Suivez l'actualité de l'éditeur de *INS/MV*, découvrez des scoops, téléchargez des trucs et des bidules parfaitement inutiles donc totalement indispensables.

Des heures de rires et de plaisir !

... Et si vous ne venez pas sur notre site,
on oblige CROC à vendre son *Toutourista*
pour financer les candidats
des présidentielles !



© Raise Dead Editions 2015
2 square Hector Guimard
78960 Voisins-le-Bretonneux
Imprimé en France par Canta Consulting



FAITS DIVINS

LE SCÉNARIO : L'AFFAIRE ORMONT DE BEAULIEU

Mélangez un réseau angélique, un Démon de Malphas retors, un serial killer et... un tapis. Et vous obtenez l'affaire Ormont de Beaulieu, un truc de dingue qui défraie la chronique, où vos Démons se retrouvent embringués à leur corps défendant (alors qu'ils sont là pour une bête histoire de trafic d'armes...). Une enquête passionnante où il faudra faire plus fort que Scooby-Doo pour comprendre ce qui se passe chez les Ormont de Beaulieu. Du sang, des larmes et des indices... C'est un job pour les experts démoniaques !

L'AIDE DE JEU : SPYTECH, LE MANUFRACTURE DU VIGILE MODERNE !

Alors que notre société sécuritaire garde en permanence un œil sur nous, découvrez comment surveiller votre prochain en toute sérénité. Matos et conseils pour gérer votre vie sous Big Brother !

ISBN : 979-10-95235-12-5



9 791095 235125

Prix public conseillé : 15 €
Dépôt légal : octobre 2015



© Raise Dead Editions 2015
2 square Hector Guimard
78960 Voisins-le-Bretonneux

Imprimé en France par Canta Consulting