

# Un oursin pour les lier tous

Un scénario pour INS/MV par Mario Heimburger, illustrations de Simon Millet et Benjamin Schwarz

Que seraient les scénarios de Magna Veritas sans plans déjantés pour conquérir le monde fomentés par quelques démons borderline, toujours prêts à exploiter les failles des règles du grand jeu cosmique ? Dans cette histoire située dans la ville riante de Nice, les joueurs vont affronter un grand plan digne d'un James Bond et donc fortement tirée par les épines !

## L'opération « Pluie d'oursins »

Bon, c'est pas glamour, mais voici tout d'abord le détail du plan démoniaque. Si vous avez envie d'être surpris comme le seront les joueurs, passez d'abord cette section et lisez le déroulement du scénario dans la seconde partie appelée « Youkaïdi », puis revenez ici pour les explications correspondantes. Si vous voulez être efficace, par contre, lisez tout de suite ce qui suit !

## Ne pas réveiller un Prince qui dort

Caym n'est pas à proprement parler le plus « funky » des princes démons, et jusqu'à présent, on n'entendait que peu parler de lui. Disons le franchement : la plupart des démons n'en ont rien à branler des animaux et jusqu'à présent, Caym, un des plus anciens princes démons, s'en foutait également. Mais lorsqu'un de ses démons de grade 3 vint lui présenter un projet intéressant, il prêta une oreille plus qu'attentive : les progrès techniques humains en matière de génétique rendaient possible une petite vengeance mesquine, la préparation d'un plan pour plus tard, lorsque l'apocalypse arrivera enfin.

Ce plan de longue haleine est le suivant... Souvenez-vous du fameux pouvoir contrôle des mollusques de la précédente édition de INS/MV... N'avez-vous jamais entendu vos joueurs soupirer et gémir lorsque le tirage semi aléatoire leur attribuait ce pouvoir prodigieux ? Depuis le grand redéploiement et la réorganisation des

pouvoirs démoniaques, les rescapés de cette période n'ont pas tous bénéficié d'une mise à niveau et nombreux sont encore les démons mis aux placards et considérés comme des losers qui disposent de l'ancienne version du pouvoir. Or, depuis quelques semaines, Caym obtient de l'administration démoniaque (lire « profite du foutoir lié

à la réorganisation ») leur mutation au sein de son armée.

## Viendez à moi, démons de peu d'utilité

Mais pourquoi donc tant d'efforts pour récupérer ces démons ? C'est à Alphonse de Sainte-Saive qu'il faut poser



la question, car c'est lui qui a susurré à l'oreille de son prince le plan machiavélique permettant à terme un contrôle étendu et puissant sur les humains. S'intéressant aux desseins de Dieu, Alphonse, féru par ailleurs de génétique et fidèle lecteur de la revue « Science » a découvert que les pouvoirs « autorisés » dans le Grand Jeu entrent en résonance avec des morceaux de l'hélice ADN, des séquences particulières qui définissent si un pouvoir de contrôle ou d'appel s'applique ou non. Or, ces séquences ne servent – à première vue – uniquement à cela et n'influent pas sur le reste. De là à imaginer des créatures hybrides munies de gènes d'oursins, il n'y a qu'un pas qui s'appelle « Opération Pluie d'Oursins ».

Doté d'une petite équipe efficace et d'un budget pharamineux, Alphonse s'est installé à Nice et y gère un laboratoire de recherche secret. En premier lieu, ses chercheurs ont commencé à greffer des gènes d'oursins sur différents animaux. Avec un réel succès. Très rapidement, ils sont passés aux humains, mais avec une difficulté : les gènes ne peuvent s'implanter qu'au niveau de l'œuf, ce qui oblige les chercheurs à attendre pour voir les effets de leurs expériences : attendre que les

enfants naissent, grandissent un peu pour pouvoir ensuite tester l'efficacité du pouvoir. Pour faciliter l'obtention d'œufs humains, Alphonse a pris le contrôle d'une clinique d'obstétrique qui s'occupe également d'insémination artificielle. Alphonse ayant un certain goût pour le luxe, il a choisi de prendre le contrôle d'une clinique des beaux quartiers. En toute illégalité, il ponctionne donc des ovules et les réimplante, modifiés, chez des patientes en mal d'enfants. Parallèlement, il a également fait enlever de nombreuses prostituées dont il se sert comme mères porteuses pour produire des bébés modifiés en masse (vous n'avez pas entendu des « coups de filets » dans les milieux de la prostitution, vous ? Ben c'est pas les flics : eux tirent juste la couverture à eux...).

Le « contrôle » des bébés s'avéra très efficace : avec un « contrôle des mollusques », il devenait possible de contrôler des dizaines de bébés en même temps, et donc plus tard, une véritable armée « dormante ». Restait à vérifier que ces bébés seraient bien « normaux » et « acceptés » par les autres humains non modifiés.

parfois bizarre), il ordonne aux enfants d'attaquer la nounou et de la tuer. Hélas, Annabella réagit autrement que prévu : elle se défend efficacement et tue tous les enfants. Puis, sombrant dans la folie, elle enterre les cadavres dans un terrain vague proche avant de partir dans une croisade anti-enfants complètement démente.

Malheureusement, ce petit dérapage sera à l'origine d'une enquête de la part des youyous qui amènera vos joueurs à s'intéresser à tout ça... S'ils parviennent à démêler tout ça, ils risquent de faire capoter une des plus belles opérations de Caym, qui lui aurait permis, au bout de nombreuses générations, d'avoir à peu de frais un contrôle général sur les humains grâce à des démons inutiles pour d'autres, mais très désireux de prendre leur revanche sur leurs collègues plus chanceux à la distribution des pouvoirs...

Pour les joueurs, remonter les pistes sera comme pour le saumon remonter la rivière : ça conduit au lieu de ponte...

## Youkaïdi

### Tests in situ

Pour cela, Alphonse plaça un de ses hommes dans un orphelinat, et y plaça des « enfants nés sous X ». Le démon infiltré, André Malbeurne, devait surveiller l'intégration de ces enfants. Il organisa également à plusieurs reprises le « placement » d'enfants dans un milieu plus normal, auprès d'une nounou expérimentée, Annabella Sciori. Après avoir constaté que celle-ci ne manifestait pas de rejet massif (bien qu'une certaine méfiance instinctive face à des bébés au comportement

### Go south (again)

Nice, à peu près de nos jours. Les cadavres de cinq bébés âgés d'environ deux ans ont été retrouvés dans un terrain vague. Les médias sont sur les dents. Du coup, la police a bien évidemment une piste, mais espère très fort que Michael Jackson meure une seconde fois pour faire diversion et cacher l'abominable néant d'une enquête qui n'avance pas. Bien que les enfants ne sont réclamés par personne, la ville sombre dans une psychose qui cache pour un temps le règne de l'argent et de l'apparence pour unifier tout le monde sous de sombres pressentiments.

C'est dans ce contexte que nos anges sont convoqués par leur contact habituel et que leur tombe dessus la bonne nouvelle : un crime aussi affreux peut être humain, mais il pourrait aussi cacher de nombreuses activités démoniaques, depuis le sacrifice rituel jusqu'au meurtre par plaisir (ou pour regagner des points de pouvoir ou toute autre raison...).

Voilà donc notre groupe de joueurs, munis des seules pistes trouvables dans la presse (autrement dit : le lieu du crime, l'âge des gosses, le fait que les gamins portent de nombreuses blessures de coups et qu'ils ne sont pas de

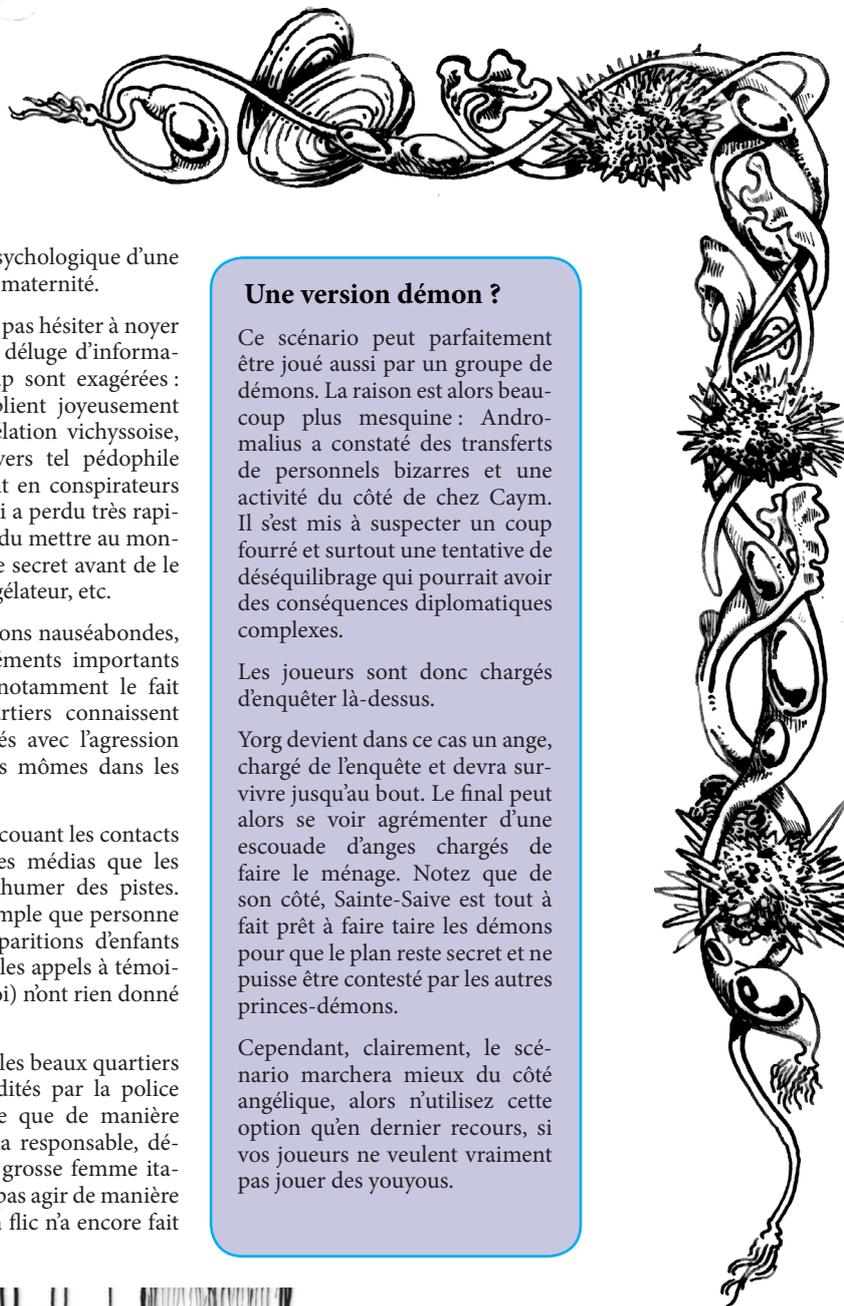
### Considérations sur les pouvoirs

Bon, je ne sais pas si quelqu'un avait réussi à bien utiliser ce fameux pouvoir de contrôle des mollusques, mais en ce qui me concerne, non... c'est d'ailleurs cette frustration qui est à l'origine de ce scénario. Pour les besoins de cette histoire, nous allons cependant considérer que ce pouvoir ne permet pas de contrôler UN mollusque, mais l'équivalent d'un banc. Faut quand même qu'il y ait une compensation...

Certains diront aussi que comme le pouvoir n'existe plus dans la nouvelle édition, il devrait avoir été complètement retiré du jeu, mais non : les auteurs d'INS/MV ont toujours tenté d'assurer une continuité entre les différentes éditions, faisant légèrement progresser le background. Je ne vois pas pourquoi il en serait autrement avec les règles... d'un point de vue technique, cependant, je vous l'accorde : on s'en fout. Considérons que c'est un pouvoir qui marche toujours (les mollusques ont-ils une volonté à opposer ? Non !) tant qu'il est utilisé dans un cadre « logique », sans exagération. Ici, au pire, les démons qui vont utiliser ce système vont contrôler une dizaine de « mollusques » d'un seul coup, alors ça paraît raisonnable.

Ah, dernier point. Les oursins ne sont pas des mollusques. Ce sont des échinodés. Et je vous emmerde : le pouvoir marche quand même, na ! (eh : INS/MV n'est PAS Nephilim).





la même famille) en route pour le sud, aux frais de la princesse, pour passer du bon temps... enfin, pister des démons sans doute inexistantes.

### Un terrain très très vague...

Plusieurs jours après le drame (enfin, la découverte du drame), la scène du crime n'apporte que peu d'indices : situé près d'une barre HLM, il s'agit d'un terrain de jeu apprécié des enfants du voisinage. La mairie y a également aménagé un terrain de cross, avec bosses et piste boueuse.

Il ne reste plus grand chose de visible sur les lieux : un endroit où le terrain a été récemment retourné, copieusement piétiné par les pas de dizaines de policiers, médecins et ambulanciers. De toute façon, dans ce genre d'affaires, on compte sur les témoignages indirects ; il va donc falloir faire un tour dans le voisinage pour interroger les gens...

Partout, c'est la consternation. Si vous souhaitez ajouter de la confusion, vous pouvez toujours exhumer d'anciennes affaires identiques (vu la densité de population, on peut imaginer qu'une mère dans la misère se soit débarrassé d'un enfant par le passé) mais jamais il n'y a eu cinq enfants en même temps. Il faut dire : vu que les cinq gosses ont été tués en même temps et avaient le même âge, l'affaire est plutôt mystérieuse et exclut

la simple détresse psychologique d'une mère effrayée par la maternité.

A ce stade, il ne faut pas hésiter à noyer les joueurs sous un déluge d'informations dont beaucoup sont exagérées : ainsi, les gens se plient joyeusement à l'exercice de la délation vichyssoise, pointant le doigt vers tel pédophile reconnu, chuchotant en conspirateurs que telle femme (qui a perdu très rapidement dix kilos) a du mettre au monde un enfant dans le secret avant de le ranger dans un congélateur, etc.

Parmi ces informations nauséabondes, glissez quelques éléments importants pour le scénario : notamment le fait que les beaux quartiers connaissent aussi leurs difficultés avec l'agression répétée de plusieurs mômes dans les jardins publics.

C'est peut-être en secouant les contacts dans la police et les médias que les joueurs peuvent exhumer des pistes. Et s'étonner par exemple que personne n'ait signalé de disparitions d'enfants dans le coin, et que les appels à témoignage (délation, quoi) n'ont rien donné de probant.

Les agressions dans les beaux quartiers sont par contre audités par la police (qui ne s'en occupe que de manière marginale, vu que la responsable, décrite comme une « grosse femme italienne ») ne semble pas agir de manière efficace. Mais aucun flic n'a encore fait

### Une version démon ?

Ce scénario peut parfaitement être joué aussi par un groupe de démons. La raison est alors beaucoup plus mesquine : Andromalius a constaté des transferts de personnels bizarres et une activité du côté de chez Caym. Il s'est mis à suspecter un coup fourré et surtout une tentative de déséquilibre qui pourrait avoir des conséquences diplomatiques complexes.

Les joueurs sont donc chargés d'enquêter là-dessus.

Yorg devient dans ce cas un ange, chargé de l'enquête et devra survivre jusqu'au bout. Le final peut alors se voir agrémenter d'une escouade d'anges chargés de faire le ménage. Notez que de son côté, Sainte-Saive est tout à fait prêt à faire taire les démons pour que le plan reste secret et ne puisse être contesté par les autres princes-démons.

Cependant, clairement, le scénario marchera mieux du côté angélique, alors n'utilisez cette option qu'en dernier recours, si vos joueurs ne veulent vraiment pas jouer des youyous.





le lien, prenant plutôt cette dernière affaire à la rigolade.

Notez qu'en fouillant dans les médias, on peut également apprendre les disparitions de prostituées (par exemple par le biais d'un reportage sur une association d'aide qui tente d'alerter sur ces disparitions que l'association impute cependant plutôt à des guerres de réseaux de pays de l'est...).

### Comme un éléphant dans une nurserie...

En désespoir de cause et en l'absence d'autre piste, les personnages vont sans doute aller flâner dans les quartiers huppés de la ville. La colline de Cimiez présente une succession de rues larges bordées de grands arbres et d'hôtels particuliers ou de grands immeubles hauts de plafond. On y trouve également quelques petits parcs formidablement exempts de drogués et de clochards (« ici, monsieur, on se drogue à domicile »). Le quartier vit dans une espèce de bulle autonome, loin des tracas des bas quartiers et les gens vivent sans se soucier du pouvoir d'achat, de la retraite trop basse ou de l'augmentation incessante du prix du pain.

Mais ces gens sont humains : ils se soucient de leur progéniture et en ce moment un climat d'alarme flotte sur les aires de jeux.

Pour peu que l'on montre patte blanche (et ce n'est presque pas une image...), on peut discuter avec l'une ou l'autre mère qui surveille des deux yeux quelques enfants en train de jouer. En effet, depuis quelques jours, on raconte qu'une femme, « certainement une veuve », tenterait d'assassiner des enfants en bas âge. Jusqu'à présent, elle n'a pu être appréhendée et la police « plus prompte à s'occuper des drogués des banlieues que des honnêtes citoyens » n'a encore rien pu faire.

Autre détail qui aura son importance plus tard : pendant toute la discussion, un des enfants de la dame (un bébé) sera en permanence en train de fixer un des PJs de la manière la plus dérangeante qui soit (prenez un PJ qui a un pouvoir en rapport avec l'eau ou la mer ou les animaux – ou un PJ au hasard dans le cas contraire). L'enfant semble réagir de manière très distante par rapport à son environnement et si une détection du mal ne donnera rien, il n'en laissera pas moins une impression de malaise chez le PJ observé. « Comme si l'enfant n'était pas de ce monde ».

Restera à se mettre en planque afin de tenter d'intercepter la « femme en noir

». Ce ne sera pas long, à condition que la planque se fasse de jour en après-midi, quand les mamans sont de sorties.

La manière dont vous gérez la scène ne regarde que vous, mais voici comment procède en général Annabelle : elle s'approche d'une maman isolée, et si cette personne ne se méfie pas d'emblée, elle engage la conversation autour du gosse. L'apparence « rassurante » d'Annabelle vient généralement à bout des réticences naturelles. Elle finit tôt ou tard par prendre l'enfant dans ses bras et le serre tout en continuant la conversation jusqu'à ce que la mère se rende compte de quelque chose. S'ensuit un moment d'hystéries confrontées et jusqu'à présent, l'italienne n'a jamais pu mener un étouffement à bout.

Ce n'est pas avec la présence des PJs qu'elle y arrivera, sûrement... D'ailleurs, la « mama » s'enfuira dès qu'elle remarque des intrus fondre sur elle. Si vous avez fait jouer le scénario « Cannes Dernière » sur ce même site, je vous conseille de rajouter un petit clin d'œil : Annabelle dépose l'enfant précipitamment dans le landau qui se met à dévaler la pente. Cela fera écho à la scène similaire où le landau était remplacé par un fauteuil roulant...

Faites de cette scène une scène comique : Annabelle courant, ses immenses seins accentuant par leur balancement la démarche ridicule de la courte italienne. Mais l'italienne se défendra avec la force d'une folle (et pourrait surprendre même les plus forts des anges), en appelant à Dieu et en maudissant ses assaillants (!). Immobilisée, le peu de santé mentale restant disparaît d'un coup, ne laissant plus qu'une femme baveuse et crachant. Il n'y a pas grand-chose à en tirer.

À ce stade, le plus logique est de tenter de faire parler Annabelle. Si elle est morte, pas grave : de toute façon, il n'y a rien de cohérent à en tirer, si ce n'est une phrase qui pourra faire écho à la sensation d'un des PJs : « avec leur regard de poisson, il fallait les tuer ». On en apprendra plus au domicile de la nounou dérangée (dont on trouvera les coordonnées sur la carte d'identité – comme par hasard, c'est à proximité du terrain vague).

Les PJs pourraient aussi, dans un regain de parano, surveiller le « bébé inquiet ». Mais ce sera beaucoup plus long : ce n'est qu'au bout de plusieurs jours que la clinique « Henri Médecin » enverra un médecin humain, officiellement pour suivre psychologiquement la mère qui a enfanté par insémination artificielle, officieusement pour noter

l'état de l'enfant. Ce sera une manière de raccorder au scénario si les joueurs décident de ne plus s'occuper d'Annabelle, considérant l'affaire comme « classée ».

Notez que ce quartier et cette surveillance peut aussi être l'occasion de rencontrer les deux « extras » de l'affaire : Yorg Yennsen et Bernard Tandron.

### Chez la madone noire

L'appartement d'Annabelle Sciori est situé dans une barre HLM, à deux pas du terrain vague où ont été retrouvés les cinq bébés.

Caméra subjective : les portes de l'ascenseur s'ouvrent avec un bruit de casserole, menaçant de se fermer aussitôt. Le pallier est sombre, seule une ampoule de sécurité éclaire les huit portes qui encadrent la cage d'escalier. L'une d'entre elles mène à l'appartement d'Annabelle Sciori. C'est la seule avec un paillason « bienvenue ».

La porte s'ouvre sur un couloir encombré de tapis. Une commode à l'entrée soutient une corbeille de menus objets. C'est dans le séjour que l'on trouve le plus de place : une grande pièce avec des tapis et des jouets empilés dans un coin. Des parcs à bébé, des « jeux d'éveils », des jouets dans des bacs transparents. Les murs, eux, sont encombrés d'icônes de saints et de croix. Une porte mène à la cuisine. Une autre à une chambre austère aux meubles anciens patinés par le temps. Le seul livre de l'appartement s'y trouve sur la table de chevet aux cuivres ternis : la bible.

Ce qui frappe, c'est la place faite à la religion et à l'enfant. Les prises sont protégées, il y a des réserves de couches, de petits vêtements, des biberons vides, des boîtes et des pots d'aliments pour bébé... Encadré à côté d'un tableau représentant le Christ portant sa croix, l'agrément officiel autorisant Annabelle à exercer son métier de nounou.

Dans la cuisine, les documents, empilés sur le plan de travail : des contrats, des rendez-vous. Toute l'activité de gardienne d'enfant révélé en une liasse fine et mal classée. Ou plutôt, classée chronologiquement : les documents dernièrement pris en main sont au dessus.

Il est donc logique que l'on trouve rapidement un contrat récent pour garder un nombre d'enfants variables (le contrat précise de 3 à 10) sur une longue période (à laquelle pourra être mis fin par le « client »), à raison d'une après-midi par semaine. Le client en



question : l'orphelinat « les cigales ». Si ça, ce n'est pas éloquent...

Il faut aussi noter qu'en grattant un peu, on peut s'apercevoir que du sang a giclé sur certains jouets : il s'agit bien sûr du sang des bébés retrouvés dans le terrain vague. Bien que le nettoyage ait été fait, il était impossible de tout rendre impeccable, étant donné que quelques traînées de sang sont tombées sur les tapis de jeu en tissus synthétique.

Au final, les joueurs pourraient avoir l'impression d'avoir « résolu » l'affaire : une nounou folle a tué les bébés. Oui, mais pourquoi ? Et surtout, pourquoi l'orphelinat n'a rien signalé ? Et d'ailleurs, c'est quoi cette absurdité d'orphelinat qui confie des enfants une après-midi par semaine ? Les réponses, bien sûr, seront à trouver du côté des « cigales »...

### **Le béton, c'est une habitude qu'il faut prendre tôt**

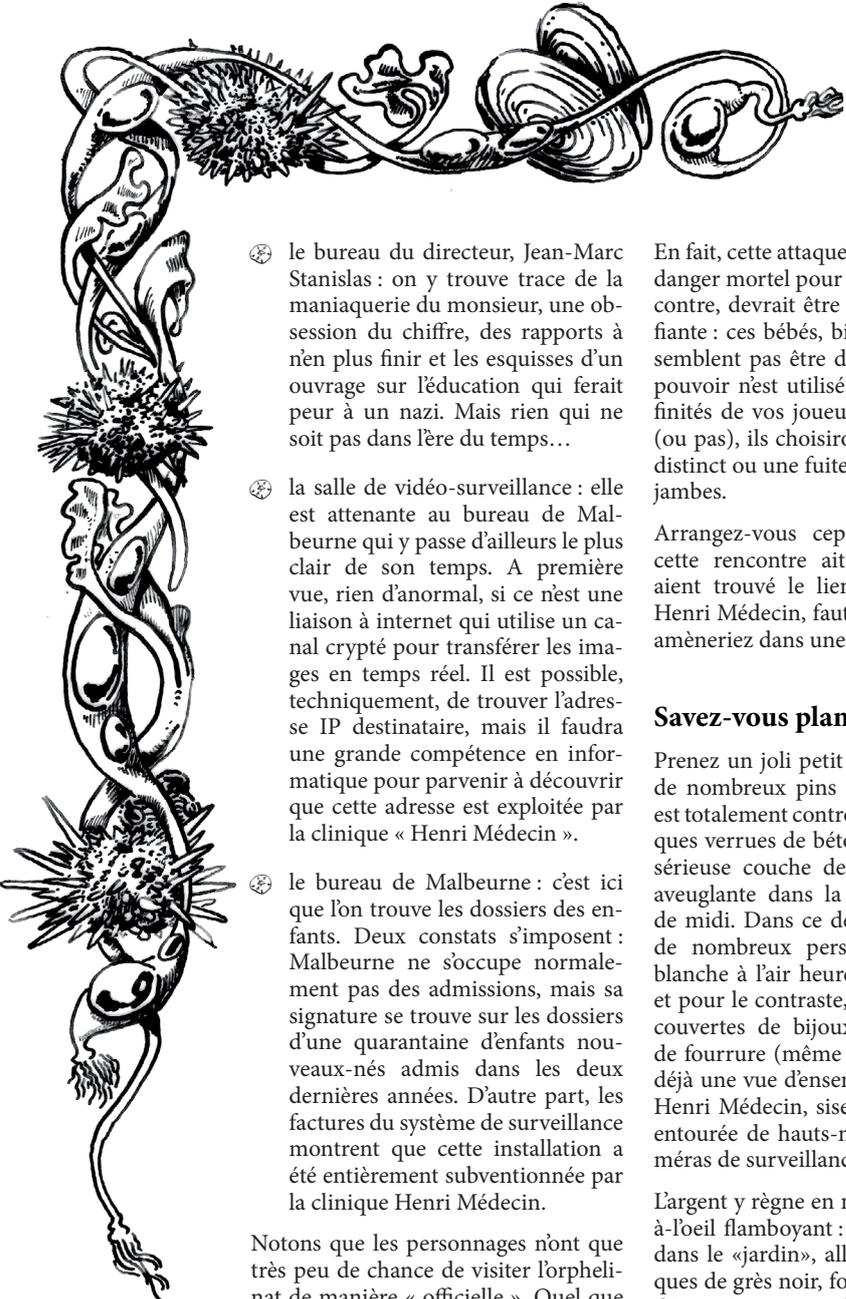
L'orphelinat « Les cigales » est le genre de bâtiment devant lequel on évite de passer car sa simple vue peut gâcher la bonne humeur matinale. Gris, des fenêtres ternes uniformément alignées sur une façade qui n'est interrompue que par un mur de brique surmonté de barbelés qui délimite la cour de récréation... dont l'utilisation a été abolie pour des raisons de sécurité, le bitume ayant perdu sa platitude sous l'action conjuguée des racines de quatre marronniers déprimants.

Le portail d'entrée est surveillé par une caméra bien visible, ce qui n'est pas forcément le cas des dizaines d'autres engins du même genre qui sont disséminés dans l'établissement.

Le bâtiment comporte trois étages et une cave. Cette dernière est ici sans intérêt, car seul y sont entreposés les meubles au rebut et le matériel dont il est trop cher de se débarrasser. Au rez-de-chaussée se trouvent l'accueil et un petit salon qui sont les seuls endroits « gais » et bien entretenus (on ne sait jamais : il pourrait y avoir une visite d'un politique ou d'un financier). S'y trouvent également des bureaux et la pouponnerie où sont stockés (c'est le mot le plus indulgent que l'on puisse trouver) tout ce qui a moins d'un an.

Les deux étages ne sont composés que de dortoirs, de salles de bains d'une blancheur clinique et de salles de jeux dans lesquelles on n'a pas envie de jouer, même sous la menace d'une arme.

Les seuls endroits intéressants sont :



⊗ le bureau du directeur, Jean-Marc Stanislas : on y trouve trace de la maniaquerie du monsieur, une obsession du chiffre, des rapports à n'en plus finir et les esquisses d'un ouvrage sur l'éducation qui ferait peur à un nazi. Mais rien qui ne soit pas dans l'ère du temps...

⊗ la salle de vidéo-surveillance : elle est attenante au bureau de Malbeurne qui y passe d'ailleurs le plus clair de son temps. A première vue, rien d'anormal, si ce n'est une liaison à internet qui utilise un canal crypté pour transférer les images en temps réel. Il est possible, techniquement, de trouver l'adresse IP destinataire, mais il faudra une grande compétence en informatique pour parvenir à découvrir que cette adresse est exploitée par la clinique « Henri Médecin ».

⊗ le bureau de Malbeurne : c'est ici que l'on trouve les dossiers des enfants. Deux constats s'imposent : Malbeurne ne s'occupe normalement pas des admissions, mais sa signature se trouve sur les dossiers d'une quarantaine d'enfants nouveaux-nés admis dans les deux dernières années. D'autre part, les factures du système de surveillance montrent que cette installation a été entièrement subventionnée par la clinique Henri Médecin.

Notons que les personnages n'ont que très peu de chance de visiter l'orphelinat de manière « officielle ». Quel que soit le moment où les personnages s'introduisent dans l'orphelinat, ils vont certainement se faire remarquer d'un des multiples dispositifs de surveillance du lieu... et Malbeurne en sera rapidement averti. Hélas, de sa propre initiative, il va en profiter pour « tester » son pouvoir de contrôle, ce qui aura incidemment l'effet d'alerter les joueurs sur ce qui se prépare. Alors que les joueurs sont en train de fouiller dans les documents, ils perçoivent soudainement un bruit dans le couloir. Tous les chemins de fuite sont d'ailleurs bloqués : Malbeurne vient de faire sortir l'ensemble des gamins « modifiés » de leurs dortoirs et les lance à l'attaque des anges.

Voilà nos joueurs face à une soixantaine de bébés de deux ans et moins, armés de jouets en plastique, de livres cartonnés et de balles, et n'hésitant pas devant des actes aussi repoussants qu'arracher une narine, plonger des doigts dans les yeux (ou plus bas), de mordre les oreilles... autant d'actes pour lesquels un adulte a quelques tabous, mais pas des bébés sans morale.

En fait, cette attaque ne présente pas de danger mortel pour les anges, mais par contre, devrait être chaotique et terrifiante : ces bébés, bien qu'agressifs, ne semblent pas être des démons (aucun pouvoir n'est utilisé) et suivant les affinités de vos joueurs avec les enfants (ou pas), ils choisiront le massacre indistinct ou une fuite, la queue entre les jambes.

Arrangez-vous cependant pour que cette rencontre ait lieu après qu'ils aient trouvé le lien avec la clinique Henri Médecin, faute de quoi, vous les amèneriez dans une impasse.

### Savez-vous planter la graine ?

Prenez un joli petit bois artificiel avec de nombreux pins dont la croissance est totalement contrôlée. Placez-y quelques verrues de béton recouvert d'une sérieuse couche de peinture blanche aveuglante dans la lumière du soleil de midi. Dans ce décor, faites évoluer de nombreux personnels en blouse blanche à l'air heureux, riche et beau, et pour le contraste, quelques mégères couvertes de bijoux et de manteaux de fourrure (même en été). Vous avez déjà une vue d'ensemble de la clinique Henri Médecin, sise à flanc de colline entourée de hauts-murs munis de caméras de surveillance.

L'argent y règne en maître, en un tapon à l'oeil flamboyant : statues de marbre dans le « jardin », allée damées de plaques de grès noir, fontaines et arbustes découpés avec soin (représentant angelots, lyres, et autres fantaisies ironiques de la part du directeur !).

Le service d'ordre, si l'on excepte des caméras que personne ne regarde, est quasiment inexistant dans les communs de la clinique. Dès qu'on s'approche du bureau du directeur, la surveillance, tout en restant discrète, s'accroît : Jean et Michel Magache, notamment, traînent souvent dans ce bâtiment, flirtant innocemment avec les infirmières (ils s'en foutent maintenant, ils se les sont déjà tapées, c'est juste pour maintenir leurs talents...).

C'est en tous cas dans le bureau du directeur que se trouvent les seuls éléments intéressants :

⊗ Un petit aquarium avec trois oursins végétant au fond.

⊗ Une série de bons de livraison (hebdomadaire) pour des « yeux de dauphin » en provenance de « Megasplash », un parc aquatique (si les joueurs ne passent pas par le bureau du directeur, vous pouvez

toujours placer des boîtes vides étiquetées « yeux de dauphins » dans les poubelles ou dans les salles d'insémination...).

⊗ Un terminal informatique de surveillance permettant de switcher aussi vers les caméras de surveillance de l'orphelinat « les cigales ».

⊗ De nombreux livres de génétique, et des listings remplis de 'G', 'T', 'A' et 'C', notamment une publication formidable sur le séquençage du génome des oursins...

Les personnages ont trois façons de jouer la scène :

⊗ Entrer sans discrétion et faire un massacre : mauvaise idée, la clinique effectuant à 90% des activités totalement légales, ce serait un retour direct au paradis en passant par la case sanctions.

⊗ Pour les joueurs subtils avec une « ange » dans l'équipe, une infiltration est possible en se faisant passer pour une cliente. C'est l'occasion de rencontrer les deux Magache en face à face et même de faire un repérage des lieux, mais si les joueurs tentent quelque chose à ce moment, cela risque de se terminer mal.

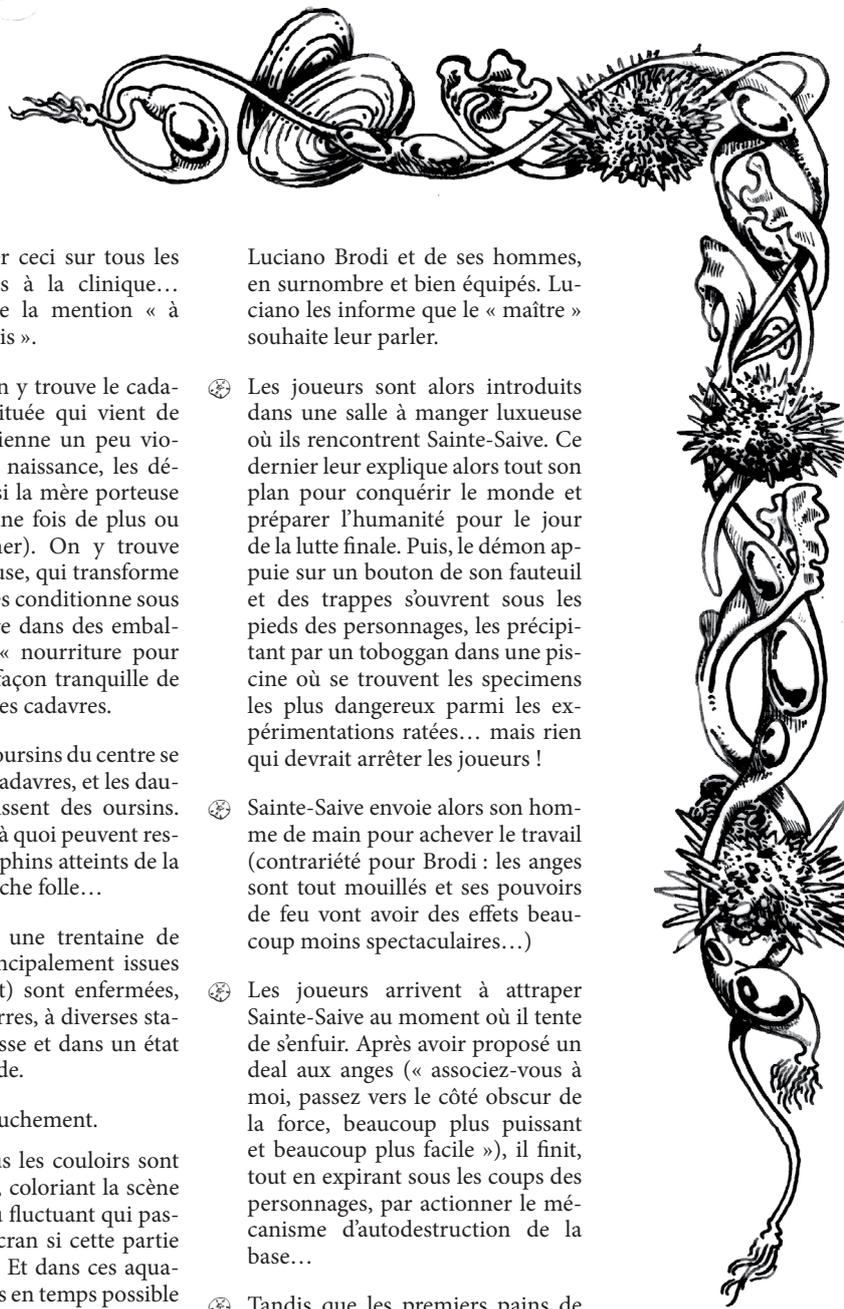
⊗ Enfin, l'intrusion nocturne, qui sera sans doute la méthode la plus simple... et la moins risquée.

Nota : les deux médecins-démons sont totalement sacrificiables : si vos joueurs ont besoin d'action, deux démons d'Andrealphus peuvent leur en donner, surtout lors d'une visite nocturne de la clinique.

### Ceux qui nagent avec les oursins

Quoi qu'il en soit, il est probable que les personnages soient interpellés par ces « yeux de dauphins », article déjà anecdotique dans l'absolu mais qui n'a vraiment rien à faire dans une clinique d'obstétrique (ou alors, j'ai rien compris à la chose...). C'est que Megasplash, un parc mondialement connu pour sa grande collection d'oursins, cache en réalité le laboratoire secret du groupe de démons...

En surface, le parc est aussi ringard que son nom le laisse penser. La grande attraction est placardée sur des affiches à l'entrée : « nagez avec les oursins ! ». Devant l'échec manifeste de cette proposition, un autre bandeau (sur papier



jaune fluo délavé) a été collé en dessous et proclame « ou avec les dauphins ».

Ces derniers sont au nombre de deux : de braves dauphins apathique et vaguement obèses, nommés Pistou et Aioli. Leur régime - ils se gavent d'oursins que le centre possède à foison - a altéré leur caractère, les rendant presque méprisants et moqueurs à l'égard des visiteurs, bien loin de l'image sympathique et riieuse que les dauphins ont d'habitude.

Mais la vraie activité du parc se trouve aux niveaux inférieurs, sous les grands aquariums remplis d'équinochés... le fameux complexe sous-terrain/marin (le parc est bien sûr situé en bord de mer) qui contient toutes les activités ultra-sécrites de Sainte-Saive. C'est d'ailleurs dans ce complexe que le brave démon passe le plus clair de son temps, accompagné par Luciano Brodi et ses hommes de mains.

On y accède par des issues de secours fermées à clé. Pour imaginer ce centre, pensez à James Bond. Un mauvais James Bond. D'ailleurs, pour des raisons de sécurité, Sainte-Saive y a fait installer de nombreux explosifs pour faire disparaître toutes les preuves en un éclair (n'oublions pas qu'il est un peu en porte-à-faux avec ses collègues démoniaques, encore plus qu'avec des anges).

C'est ici que nos anges vont enfin découvrir l'étendue du projet des démons de Caym et les diverses horreurs pratiquées au nom d'une ambition démesurée. On y trouve en vrac (choisissez l'ordre des découvertes en fonction de ce qui vous arrange) :

⊗ Le laboratoire high-tech où sont modifiés les ovules fournis afin d'être implantés dans les matrices des prostituées enlevées ou des riches bourgeoises des Cimiez. Utilisez ici tout le techno blabla que vous souhaitez, mais les joueurs (un peu compétents) doivent comprendre que les gènes sont modifiés en cours de route et que c'est visiblement en rapport avec les gènes des oursins. On y trouve aussi des emballages-types comme ceux retrouvés à la clinique et marqués « yeux de dauphins ». Mais au fait, pourquoi des yeux de dauphins ? Cela tient à peu : pour la première livraison, Sainte-Saive a répondu « trouvez un truc » à la question du technicien « et je note quoi, sur le bon de livraison ? »... comme ça n'a jamais provoqué de remous, le technicien en question, manquant sérieusement d'imagination, a

continué à noter ceci sur tous les paquets envoyés à la clinique... accompagnés de la mention « à conserver au frais ».

⊗ Une morgue : on y trouve le cadavre d'une prostituée qui vient de subir une césarienne un peu violente (à chaque naissance, les démons évaluent si la mère porteuse peut resservir une fois de plus ou s'il faut l'éliminer). On y trouve aussi une broyeuse, qui transforme les cadavres et les conditionne sous forme de poudre dans des emballages étiquetés « nourriture pour oursins ». Une façon tranquille de se débarrasser des cadavres.

⊗ En passant : les oursins du centre se nourrissent de cadavres, et les dauphins se nourrissent des oursins. On se demande à quoi peuvent ressembler des dauphins atteints de la maladie de la vache folle...

⊗ Les cellules où une trentaine de prostituées (principalement issues des pays de l'est) sont enfermées, couvertes d'eccharres, à diverses stades de la grossesse et dans un état mental légumoisé.

⊗ Une salle d'accouchement.

Notez aussi que tous les couloirs sont bordés d'aquariums, coloriant la scène complète en un bleu fluctuant qui passerait très bien à l'écran si cette partie de jdr était un film. Et dans ces aquariums, il est de temps en temps possible de repérer des aberrations : les premières expériences de croisements qui ont mal tournées, et qui comprennent des bébés la bouche collée aux vitres en train de nettoyer les surfaces, des créatures informes couvertes d'épines, des masses amorphes où l'on peut deviner la forme général d'un humain que l'on aurait bêtement privé de tous ses os et autant de délires que vous souhaitez.

Bon, je sais pas vous, mais en ce qui me concerne, j'avais envie de finir sur une note James Bondienne, alors voilà ce que je vous propose.

⊗ Les joueurs s'infiltrèrent dans le laboratoire secret, et éventuellement éliminent quelques sous-fifres tout en découvrant les horreurs qui s'y cachent.

⊗ Alors qu'ils ont atteint des sommets de l'horreur (et découvert un poster décrivant les algorithmes de progression des gènes oursins dans la population humaine en fonction du nombre de cas au départ), ils tombent dans une embuscade de

Luciano Brodi et de ses hommes, en surnombre et bien équipés. Luciano les informe que le « maître » souhaite leur parler.

⊗ Les joueurs sont alors introduits dans une salle à manger luxueuse où ils rencontrent Sainte-Saive. Ce dernier leur explique alors tout son plan pour conquérir le monde et préparer l'humanité pour le jour de la lutte finale. Puis, le démon appuie sur un bouton de son fauteuil et des trappes s'ouvrent sous les pieds des personnages, les précipitant par un toboggan dans une piscine où se trouvent les spécimens les plus dangereux parmi les expérimentations ratées... mais rien qui devrait arrêter les joueurs !

⊗ Sainte-Saive envoie alors son homme de main pour achever le travail (contrariété pour Brodi : les anges sont tout mouillés et ses pouvoirs de feu vont avoir des effets beaucoup moins spectaculaires...)

⊗ Les joueurs arrivent à attraper Sainte-Saive au moment où il tente de s'enfuir. Après avoir proposé un deal aux anges (« associez-vous à moi, passez vers le côté obscur de la force, beaucoup plus puissant et beaucoup plus facile »), il finit, tout en expirant sous les coups des personnages, par actionner le mécanisme d'autodestruction de la base...

⊗ Tandis que les premiers pains de dynamite explosent, l'eau des aquariums géants du Megasplash s'infiltre dans les niveaux inférieurs, noyant le complexe.

⊗ Les joueurs doivent s'en échapper en nageant, évitant les expériences ratées restantes, au milieu de nuages d'oursins, attaqués par les dauphins atteints de la maladie de la vache folle... Un final d'apocalypse où, perçant la surface de la mer, les joueurs peuvent enfin se taper la bond-girl que j'ai oublié de placer en ignorant les appels de Dominique sous le regard amusé de la charmante Maillapartir (ou pas...).

## Bilan

Les prostituées ont sans doute été noyées dans l'opération. Dans l'orphelinat, les bébés que les joueurs n'ont pas tués sont bien isolés et faciles à retrouver. Reste les gamins des beaux

quartiers, mais vu le niveau de reproduction de l'élite, le danger est plutôt restreint...

De toute façon, le rapport des personnages va faire bouger les choses. La hiérarchie angélique, suffoquée, émet des protestations officielles qui vont monter jusqu'en haut lieu. Là, sera décidé d'altérer les règles du Grand Jeu et de modifier le fonctionnement des pouvoirs pour que ces derniers soient bien associés aux « concepts » des éléments contrôlés, et non plus à une « réalité » scientifique trop facile (ne pas oublier que les pouvoirs ont été créés il y a longtemps et que des failles de sécurité sont donc tout à fait logiques... faut juste patcher).

Caym, se retournant dans son sommeil sans rêves, blâmera d'un geste mécanique les responsables du plan en prétendant ne pas être au courant, et tout reviendra dans l'ordre...

Bien sûr, certains des futurs responsables politiques et économiques de Nice ou de l'Etat risquent de se voir affubler pour le restant de leur vie d'un regard globuleux de poisson, mais cela ne choquera réellement personne à part quelques groupes de rôlistes qui y verront une invasion de profonds et la preuve que les écrits de Lovecraft sont prophétiques (ce qui fait bien rire Caym aussi...), mais bon, qui se soucie d'une bande de rôlistes ?

## Casting

Bon, on va quand même vous décrire aussi les différents acteurs principaux (et même quelques secondaires, voir des totalement optionnels). C'est qu'on essaie de faire les choses bien, chez Eastenwest, même avec des scénarios à base d'oursins que personne ne lira jamais.

### Anabella Sciori

*Femme, Nounou en dérangement*

Cette femme de 50 ans est le prototype de la mama italienne, à ceci près qu'elle n'a jamais eu d'enfants à elle car « Dieu ne l'a pas voulu ainsi ». Mais cela fait tout de même trente ans qu'elle garde les enfants des autres. Petite, les cheveux brun sombre – avec d'ailleurs quelques poils sur la lèvre – cette matrone pèse son poids et est munie d'une paire de seins titanesque. De ce fait, sa silhouette générale ressemble plus à une boule de bowling noire, sa couleur de vêtements favorite.

Anabella a pétié un câble voilà deux semaines : après avoir été obligée de tuer cinq bébés qu'on lui a confié quand ces derniers se sont mis à l'attaquer, la nounou professionnelle a perdu l'esprit. Elle erre depuis dans les beaux quartiers, et persuadée que l'heure de l'Apocalypse est proche et que les bébés démons en sont les annonciateurs, elle cherche à ravir – et tuer – les bébés des familles aisées, qui représentent le summum de la corruption. Heureusement, ce n'est pas une tueuse-née, et pour le moment, elle s'est contentée de tenter d'étouffer les bébés contre sa poitrine après l'avoir sorti du landau en s'exclamant innocemment « oh, qu'il est joli ». Pour le moment, elle a toujours pu s'enfuir, mais son signalement est diffusé et elle commence à faire parler d'elle dans la presse.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	1+	2	2	1+	2

Talents : Discussion 2, Aisance sociale 1+, Métier (nounou) 5, Culture général (Théologie) 4, Défense 2, Athlétisme 2, Corps à corps 3

Combat : 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

### Alphonse Sainte-Saive

*Directeur de la clinique « Henri Médecin »*

Cerveau de l'opération « Pluie d'oursins », ce démon de Caym est chargé de tester la viabilité d'un projet majeur combinant les incroyables progrès humains effectués dans le domaine de la génétique et les pouvoirs que Dieu et le Diable ont imaginé pour leur lutte... une petite façon de détourner quelque peu les règles du jeu.

Sa couverture actuelle est le directeur d'un institut privé d'obstétrique à Nice : âgé d'une soixantaine d'années, habillé avec les vêtements des plus grandes griffes et ne se déplaçant qu'en Jaguar, l'homme n'est pourtant pas un adepte des sorties « people et jet-set », mais simplement un amoureux des belles choses. Grand, les cheveux gris artistiquement coiffés, il s'exprime avec gentillesse et une diction impeccable qui donne immédiatement confiance à ses interlocuteurs et clients.

Par contre, avec les autres démons sous ses ordres, il ne rigole pas. Chacun sa place, chacun son rôle, et toute incartade est sévèrement réprimée... quand elle est connue ! Malheureusement pour lui, le recrutement des démons n'est pas de son fait mais effectué par son supérieur et il faut bien faire avec.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	3	5	3	2	4

Talents : Baratin 3, Défense 3, Discussion 4, Médecine 5, Aisance Sociale 5, Hobby (aquariophilie) 4, Informatique 2, Métier (obstétricien) 5, Science (génétique) 5

Pouvoirs : Contrôle des mollusques 3, Anaérobiose, Contrôle des animaux, Camouflage 1, Vitesse 1, Transformation 2

Combat : PP 27/PF 6/BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

### André Malbeurne

*Démons, Employé de l'orphelinat « Les Cigales »*

Petit et gris sont sans doute les deux mots qui conviennent le mieux à ce démon de Caym : ne mesurant pas plus de 1m60, cet individu est extrêmement terne et insignifiant passe inaperçu et n'attire pas la sympathie de ses collègues de l'orphelinat qui l'ont relégué aux tâches administratives. Parfait ! Ce placard permet à André de s'occuper de sa mission : tester l'immersion des bébés modifiés dans un milieu constitué d'autres enfants.

Son seul problème, c'est que les enfants ne l'aiment pas : quand il entre quelque part, ils se mettent à gémir et à pleurer, aussi a-t-il milité auprès de la direction de l'orphelinat pour l'installation de nombreuses caméras. Seuls les enfants « modifiés » ne semblent pas affectés par cette antipathie, et pour cause !

André a également organisé le placement de la moitié des enfants « modifiés » que compte l'orphelinat chez Annabelle. D'une certaine façon, c'est donc lui qui a attiré l'attention des anges. Un deuxième échec de ce genre ne serait pas apprécié par Alphonse...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	4	4	3	2	3

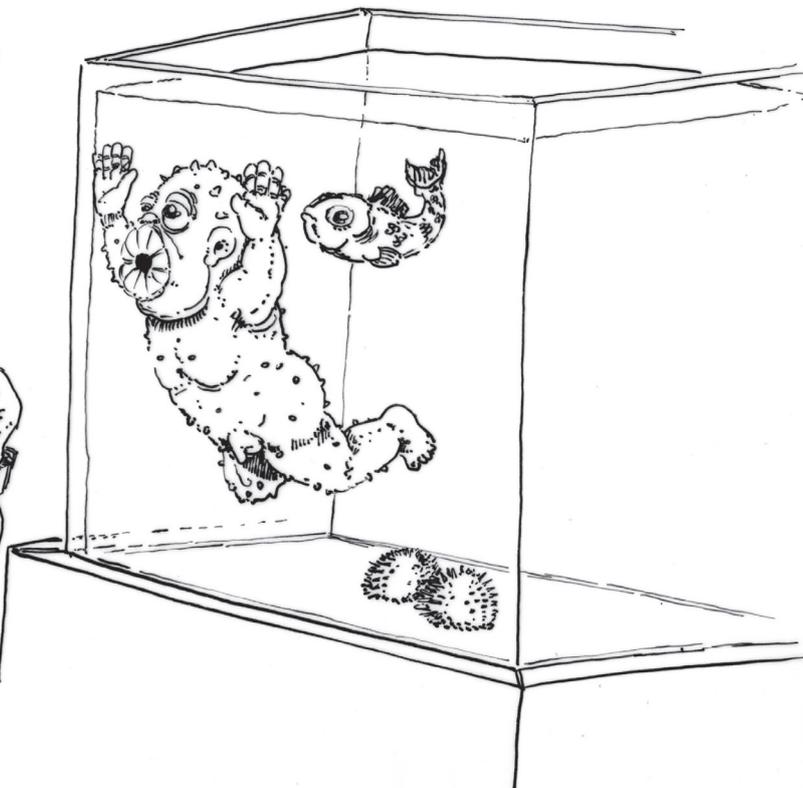
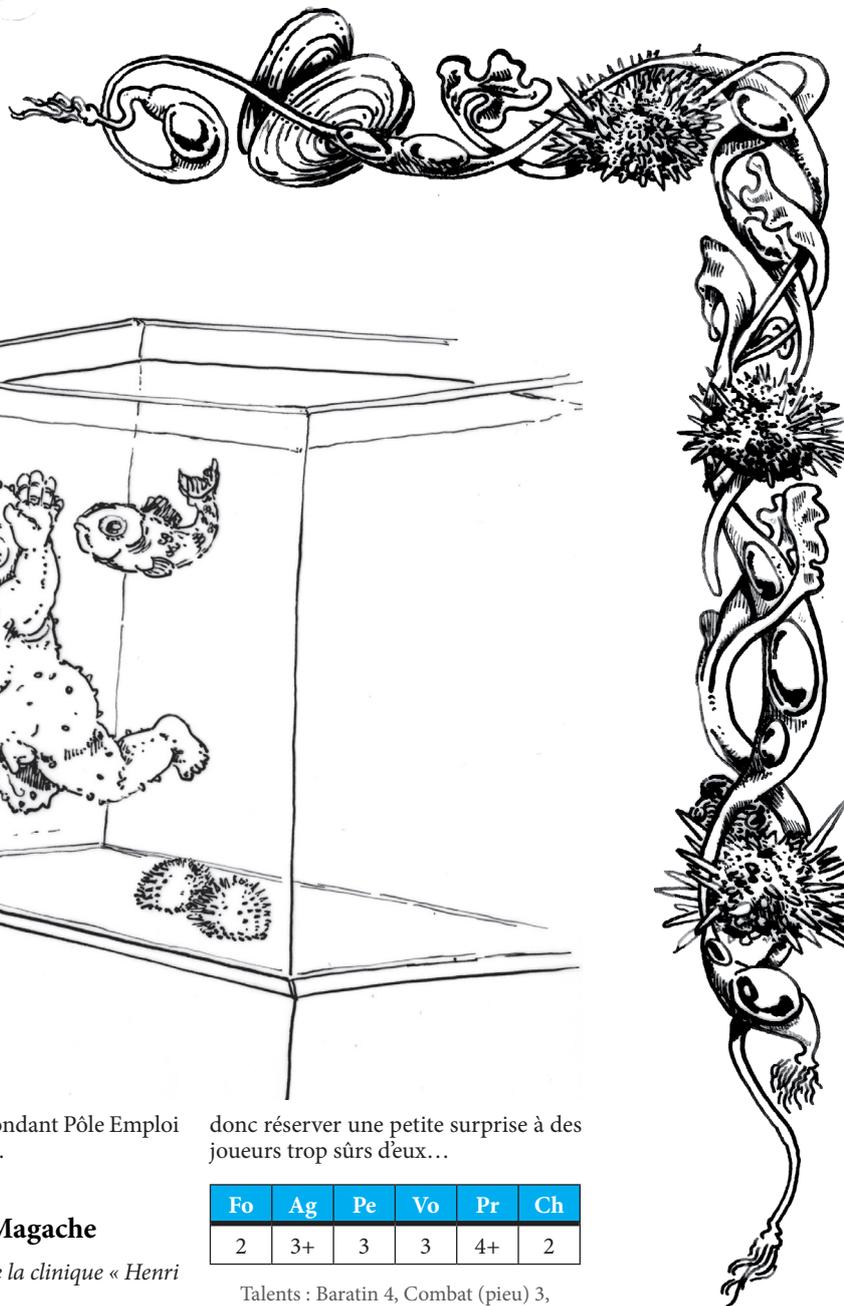
Talents : Défense 4, Discrétion 4, Tir 4, Informatique 3

Pouvoirs : Contrôle des mollusques 2, Camouflage 1, Vitesse 1, Membre exotique (mains de piquants), Transformation 2

Combat : PP 15/PF 5/BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

### Jean-Marc Stanislas

*Homme, directeur de l'orphelinat « Les Cigales »*



La première fois que Alphonse a félicité André pour l'influence mesquine qu'il avait sur l'orphelinat, celui a répondu : « je n'y suis pour rien, M. Stanislas gère ça très bien tout seul ». Cet administrateur nouvellement nommé par le gouvernement est en effet là pour appliquer – d'abord dans des endroits où personne ne va râler – la nouvelle politique concernant les services publics : gérer tout dans une optique comptable, et peu importe le reste.

Du coup, l'orphelinat s'est petit à petit transformé en une prison pour enfant de 0 à 15 ans, avec caméras de surveillance, menus « équilibrés » qui tournent sur une semaine (le lundi, c'est cordon bleu de dinde reconstitué avec blé), personnel réduit, enfants laissés à eux-mêmes (ça ne les change pas) et froideur administrative extrême.

Sa dernière marotte : par un excès de zèle, Jean-Marc tente d'appliquer les préceptes Sarkozyste en cherchant des signes de future délinquance chez ses « protégés »... bizarrement, pour le moment, ses conclusions sont édifiantes : tous coupables !

Petit, gros, portant toujours des chemises rayées et de petites lunettes, ne se déplaçant jamais sans son ordinateur portable, cet homme ne parle qu'un seul langage : l'efficacité comptable. C'est le moment ou jamais de mettre en

scène votre correspondant Pôle Emploi « nouvelle vague »...

### Jean et Michel Magache

*Démon, Médecins de la clinique « Henri Médecin »*

Jean et Michel Magache sont frères jumeaux et médecins. En fait, les deux démons qui ont pris leurs corps ont trouvé cela très amusant, passé la première surprise. Depuis, ces anciens démons d'Andréalpus s'amuse comme des petits fous dans cette clinique, où ils ont en charge l'obstétrique et notamment l'insémination artificielle... C'est d'ailleurs sans doute la seule clinique où cette insémination se fait avec anesthésie générale de la patiente...

Leur caractère fantasque et joueur ne plaît pas du tout à Alphonse, qui craint que des maris pointilleux ne finissent pas mettre leur nez au mauvais endroit, mais pour le moment, il a besoin de ses deux principaux assistants et a pu étouffer les premières plaintes et problèmes juridiques à grand renfort de pots de vin (on est à Nice, après tout).

Avec leur look de playboys et leur grande blouse blanche, sans parler de leur sourire ultra-brite, ces deux démons évitent généralement d'être ensemble en public au même moment et peuvent

donc réserver une petite surprise à des joueurs trop sûrs d'eux...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3+	3	3	4+	2

Talents : Baratin 4, Combat (pieu) 3, Défense 3, Médecine 2, Séduction 5, Aisance sociale 5, Conduite 4

Pouvoirs : Charme 2, Orgasme mortel 1, Polymorphie 1, Etouffement 1

Combat : PP 18/PF 5/BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

### Luciano Brodi et ses troupes

*Démon, Gardien du laboratoire secret*

Depuis que cet ex-démon de Bérial a vu la trilogie du Parain, il a décidé de calquer tous ses gestes et mimiques sur l'archétype du mafieux sicilien. Ce qui signifie : s'habiller en costard même quand il fait 40°, alterner expressions amicales et air féroce et même parler avec un accent d'Italie du sud... Pour le reste, les muscles et la carrure carrée dissuadent en général de se moquer d'un tel ridicule.

Luciano dirige de main de maître la sécurité du laboratoire et notamment l'escouade de familiers qui sont chargés d'opérer les « instruments », autrement dit toutes les créatures qui sont

manipulables avec le fameux pouvoir « Contrôle des mollusques et des oursins ».

Ses ordres sont simples : éliminer des intrus, si nécessaire en endommageant le labo en actionnant les valves qui vont le submerger provisoirement.

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	3+	2	3	2	2

Talents : Combat (hache) 6, Corps à corps 6, Défense 5, Fouille 3, Tir 4, Athlétisme 4, Intimidation 5, Langues (italien), Pilotage (hors-bord) 3, Sv Militaire 4, Survie 3.

Pouvoirs : Incendie 1, Jet de flammes 2, Tourbillon de feu 1, Armure corporelle

Combat : PP 20/PF 7/BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Pour les « troupes » de Brodi (qui sont en réalité une escouade de morts-vivants), prenez les caractéristiques types p.89 des règles INS/MV 4.

## Yorg Yennsen

*Démon enquêteur d'Andromalius*

Yorg Yennsen est très facilement repérable : norvégien blond et musclé, sa blondeur détonne dans les rues de Nice et sa carrure laisse un souvenir prégnant dans les esprits des gens rencontrés. Pas étonnant que son enquête avance difficilement.

Agissant pour son propre compte, Yorg a repéré les transferts administratifs

étranges vers les rangs de Caym et cherche à comprendre ce qui se trame, car aucune mission officielle ne se déroule à Nice pour les forces du mal. Mais avant d'accuser à tort, il préfère chercher des informations précises, ne serait-ce que pour s'assurer un bon avancement.

Alphonse et ses sbires ont déjà entendu parler de cet étrange blond (enfin, maintenant rouge : le soleil de Nice tape fort) et pensent qu'il s'agit d'un ange. Paradoxalement, ce sera également le meilleur allié pour les personnages dans cette affaire, même si Yorg ne se laissera pas facilement aller à des confidences : après tout, il est peut-être en train de fourrer son nez dans une mission confidentielle...

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3+	3+	3	2	2+	3

Talents : Combat 2+, Défense 2+, Discrétion 1, Enquête 3, Intrusion 2, Aisance sociale 3

Pouvoirs : Détection du mensonge 1, Humanité 1, Lire dans les pensées 2

Combat : PP 10/PF 5/BL 5/BG 11/BF 16/MS 22

## Bernard Tandron

*Homme, Pédopsychiatre parano et déchu*

Après l'affaire d'Outreau, certains ont compris la leçon, mais pas de la même façon. Bernard Tandron y a appris que

la pédophilie était plus fréquente qu'on ne pense et prend parfois des aspects inattendus. Ce pédopsychiatre qui a en charge les enfants de nombreux clients riches soucieux du « bien-penser » de leurs gosses dès le plus jeune âge s'est mis à voir des comportements étranges partout... Le problème, c'est qu'il a raison : les enfants modifiés génétiquement ont EFFECTIVEMENT un comportement étrange, mais rien à voir avec la pédophilie.

Les familles qui s'adressaient à lui ont aussi retenu quelque chose d'Outreau : on peut rapidement se retrouver en prison en ayant rien fait. Aussi se sont elles associées, après les premiers rapports de Bernard Tandron, pour organiser une véritable campagne contre cet homme... et avec le succès que permet l'argent !

Depuis, Bernard Tandron est un peu l'homme qui hurle aux loups dans le désert... Il risque même très bientôt de se faire arrêter, car le brave homme continue à surveiller les enfants dont il n'a désormais plus la charge afin de chercher des preuves – évidemment introuvables. On le voit donc souvent rôder dans les parcs des beaux quartiers ou surveillant certaines maisons de riches familles qui ont un enfant en bas âge.

Son isolement et son sentiment d'avoir été piégé font de lui un homme paranoïaque et de plus en plus incohérent...

