

Scénario Grand Ecran pour Magna Veritas :

I want to be Yves

(oui, c'est le nom du scénario)

Attention : pour vieux routards uniquement...

But du jeu : Sauver un Archange de gros problèmes.

Bon, ok, je sais, ça n'a rien de très original, et puis si c'est encore pour tirer ce pourri de Dom' des ennuis qu'il a cent fois mérités, ça va comme ça, on a déjà donné, merci bien.

N'empêche, le coup de la tortue comateuse paraguayenne, ça me fera toujours rigoler.

Mais aujourd'hui, le cas est différent. Les PJ vont devoir se débrouiller pour sauver un Archange qui est *vraiment* digne de secours. Allons, faites un effort, 'y en a pas trente-six. Quel est l'Archange qui, quelle que soit la campagne des PJ, sauve la situation sans s'impliquer, quel est l'Archange qui tire les ficelles dans l'ombre, quel est le seul Archange digne de ce nom qui mérite d'être sauvé ? Yves ? Bingo.

Que ceux qui ont répondu Jésus sortent, ils n'ont rien à faire ici. Non mais.

Première Partie : une pomme, un trognon, des tas de pépins.

Bon. Les joueurs reçoivent pour mission de rechercher et détruire un renégat des Forces du Bien, anciennement au service de Dominique. On leur fournit sa description physique, son ancienne adresse, et tous les petits renseignements machinbidules sans doute inutiles, mais bon. Sait-on jamais. Et vous allez rire : pour une fois, c'est vraiment là toute leur mission, et c'est pas un piège à cons. Pas de mensonge, aucun sous-entendu louche, le gars est vraiment un renégat, et il est vraiment légitime de le renvoyer dare-dare au Paradis pour une petite réinitialisation de mémoire en règle.

Seulement voilà, le gars en question, appelons-le Infidel, ça nous évitera de répéter sa fonction toutes les dix lignes, Infidel, donc, pas mégalo pour deux sous, a une ambition, qui n'est pas de devenir le Maître du Monde, pour une fois, mais qui finalement n'en est pas si loin, comme nous allons le voir.

En fait, Infidel rêve depuis bien longtemps de posséder le Savoir. Oui oui, le Grand Savoir, avec les majuscules qui vont bien. Seulement voilà, ça, seulement deux êtres le possèdent : Dieu (laisse tomber, mec...) et l'Archange Yves (Bon, d'accord, la chance est infime, mais ça vaut p'têt ben le coup d'essayer à ce niveau là...).

Il se trouve justement que notre ami Infidel, à ses heures perdues, pratique la sorcellerie. En fait, il commence à devenir un sorcier bigrement puissant, le gars. Voilà bien le genre de sympathique personnage dont se foutrait royalement Jil, se dit le MJ. Et il n'a pas tort. En fait, Infidel a déserté les services du Bureau pour se mettre à son compte, et compte bien, d'une manière ou d'une autre, de par ses connaissances approfondies du système, parvenir à ses fins, à savoir s'accaparer le Pouvoir d'Yves.

Que cela récompense des jours et des jours de surveillance en planque, un raisonnement sans faille, ou une étonnante capacité à l'action, les Joueurs finissent par repérer Infidel, qui garde pourtant un profil bas ces derniers temps. Grande course-poursuite dans les rues de Paris, qui finit dans le logement d'Infidel où, ayant pris un peu d'avance, il prépare un sort de téléportation. Loin. Très loin. Manque de bol, et peut-être aussi à cause d'une légère pratique de zèle de la part des PJ, ils perturbent le bon déroulement du sortilège, et s'ensuit un grand trouble dans la Force... euh... dans le schmilblick.

Ma maman me l'a toujours dit, perturber la cérémonie de sorcellerie vachement balaise d'un Ange du Bureau renégat, non seulement ça n'a jamais aidé personne, mais en plus, ça fait rien qu'à créer des complications. Ce qui ne manque pas de se produire. L'exécution du sort rate et, perturbation magique oblige, provoque un changement de plan pour le moins inquiétant, dans la mesure où tout ce beau monde se retrouve sur les marches intermédiaires qui sont à la limite de l'accès au Paradis...

Perdus dans différents coins non loin du Paradis (Jardin des délices, Serre de Novalis, Ile paradisiaque de Blandine...), les joueurs perdent de vue Infidel pendant un moment. Et au fait, où a-t-il

donc bien pu atterrir, celui-là ? Il ne serait pas en train de faire un bêtise, par hasard ? *Presque*. Non loin de là, Infidel s'est matérialisé bien malgré lui sur la marche qui accueille la bibliothèque d'Yves. Trop heureux pour ne pas en profiter, il décide d'accélérer, et au besoin d'improviser le reste du plan qu'il a depuis bien longtemps concocté. Ayant à sa disposition les composantes rêvées, il se met en devoir de convoquer et de contrôler Yves.

Je sais, vous allez me dire : " mais ça se peut pas, d'abord eh ben Yves il le sait forcément, même que ouais, alors il va pas marcher, et gnagnagna..." A ceci, je répondrai plusieurs choses : *premièrement*, silence quand je parle. *Deuxièmement*, l'idée de l'invocation sur place étant quasi immédiate et improvisée, Yves n'a littéralement rien vu venir, et a bien été obligé de répondre à la convocation. *Troisièmement*, Yves a bien le droit d'être étourdi de temps en temps. D'accord, il est *quasiment* omniscient. Mais son savoir universel a bien droit, parfois, à des micro-vacances de quelques secondes, quand même ?.. *Quatrièmement*, si jamais toutes ces raisons-là ne vous suffisent pas, apprenez ceci : *c'est magique !* Idéalement, Infidel aurait voulu assimiler le Savoir au fur et à mesure du MétaSort qu'il s'apprête à lancer. Mais bon, là-tout-de-suite-maintenant, avec en plus des PJ à ses trousses, il n'a pas trop le choix. Il décide donc de transférer provisoirement la Connaissance d'Yves dans le premier objet transportable qui lui tombe sous la main, question de rapidité d'exécution du sort. Et qu'a-t-il dans sa poche, le bougre ? Une bête pomme...

Les PJ, toujours à sa recherche, sortent de leurs mini-univers, pour sentir (au Paradis, tout se " ressent ", comme j'vous l'dis ma brave dame) une puissante et brève secousse qui anime le lieu le plus proche. Que ceux qui ont répondu *la bibliothèque d'Yves* jouent au Jeu des Mille Francs avec Lucien Jeunesse, ils décrocheront certainement le SuperBanco. Ils arrivent sur place trop tard, ne découvrant que les instruments du sort : un pentacle au sol, des bougies, et un peu de je-ne-sais-quoi-dont-les-poches-de-sorciers-sont-pleines-et-qui-sentent-pas-bon-mais-qui-servent-vachement-en-situation. Les PJ montreront probablement les dégâts à des Anges - ou personnes - plus compétents qu'eux dans le domaine des sorciers. On leur répondra après inspection que le susdit sorcier a sans doute relancé son sort de téléportation. Loin. Très loin. J'ai déjà écrit ça quelque part, moi. D'où, en somme, fin de la piste. Ah, petit événement anecdotique : en partant, l'un des PJ voit tomber d'une étagère de la bibliothèque un gros bouquin : le premier volume de l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert (1840 environ). Il s'agit des prémices de la dégradation

inéluçtable de la bibliothèque d'Yves : privée de Maître, elle va rapidement tomber, elle aussi. Mais ça, les PJ ne peuvent le savoir...

Au fait, et Yves, où est-il passé ? Comme je me tue à vous l'expliquer, il a été victime d'une convocation, puis " vidé " de son Pouvoir. Son être, incapable d'en supporter autant (rappelons qu'il est le premier et le plus ancien des Anges de Puissance...) a, comme s'il avait été blessé à mort physiquement, dégringolé les Marches. Heureusement pour lui, il s'est arrêté sur Terre. Et heureusement pour lui *bis*, il existe une personne qui a ressenti le vide subit. Une personne si proche de lui qu'elle peut presque saisir ses pensées, et le retrouve donc après quatre jours de recherches. Cette personne en question, ce n'est pas n'importe qui, puisqu'il s'agit de son frère spirituel...

Deuxième Partie : La Porte du Ciel.

Quatre jours plus tard, donc. Les PJ ont été récompensés (+1 niveau de talent ?) pour avoir tout essayé avec ce maudit renégat. Pour une fois, les autorités reconnaissent leur boulot... Ils ont passé une semaine à glandouiller sur Terre, lorsqu'ils reçoivent un Message Officiel. Léger détail : il est frappé d'une croix inversée... Il dit très précisément " *Besoin de vous pour affaire urgente et primordiale. Vous attends au 666, avenue Victor Hugo. Venez seuls. Ayez confiance. Signé : R* ". Confiance ou pas, les joueurs devraient être assez vieux routards du monde d'INS pour s'y rendre. Seuls. Non mais.

Le 666 de l'avenue Victor Hugo est une petite mansarde encadrée entre deux immeubles, le genre de vieille maisonnette oubliée du Temps... Vous allez rire : *c'est le cas...* Un homme viendra leur ouvrir. La cinquantaine, petit et assez rondouillard, les cheveux argentés, et une paire de lunettes cerclées de fer sur le nez. Il a les traits tirés, n'a visiblement pas dormi de plusieurs jours, et semble exténué.

Il commence par les remercier d'être venus, puis leur sert à boire. Il se *souvient* de leur boisson favorite. Enfin, il se présente. En fait, ces derniers jours, il a pris un sacré coup de nostalgie, comme vous pourrez le constater.

" Je suis Raphaël, Ange de Puissance déchu, ou, si vous préférez, on m'appelle également Kronos, Prince Démon du Temps et de l'Eternité. J'ai un

grave problème à vous soumettre, et je pense que vous êtes les seuls à pouvoir me venir en aide. ”

Il les conduit dans une pièce au fond de la mansarde. Il ouvre la porte, et c’est un spectacle déconcertant qui frappe les PJ : assis par terre, un quinquagénaire en costume sombre est en train d’empiler des cubes pour enfant. Autour de lui, père-mère, un nounours, un ballon en mousse, un petit Ange en peluche et un alphabet. Il semble beaucoup s’amuser avec ses cubes. Aux alentours, la pièce semble avoir été reconfigurée à la va-vite pour combler les caprices du nouvel occupant. Et là, dans le silence provoqué par la stupeur des joueurs, Kronos laisse tomber d’une voix sourde “ laissez-moi vous présenter mon frère Mikael. ”

Il leur raconte qu’il l’a trouvé dans cet état, errant sans but dans la ville, après l’avoir cherché pendant quatre jours. Petit détail : s’il a mis aussi longtemps, c’est qu’Yves (appelons-le par son nom...) n’est plus détectable magiquement, et Kronos a dû s’en remettre uniquement au feeling... Il explique ensuite qu’il possède l’âge mental d’un gosse de quatre ans, et qu’il n’a plus aucun souvenir. Et qui dit plus de souvenir dit plus aucune connaissance... Puis il situe exactement la date de “ l’accident ”, ce qui fait un peu paniquer les joueurs, qui devraient comprendre que c’est là l’œuvre de Maurice. Kronos leur demande alors de tout lui raconter dans les détails, ce qu’il mémorise sans peine. Ah, au fait, les joueurs vont sans doute lui réclamer de remonter le passé pour éviter ça, mais il y a un os : il ne peut utiliser son pouvoir spécial dans ces conditions, l’aspiration des pouvoirs d’Yves ayant provoqué une sorte de courant anti-magique qui empêche toute modification sur cet événement précis du Continuum Spatio-Temporel...

Raphaël et les joueurs en arrivent à la conclusion que personne n’a intérêt à le laisser dans cet état là, et qu’il faut rapidement trouver une solution, même provisoire, pour sauver les apparences... dans la mesure où, là-haut, il y en a qui doivent un peu flipper...

Justement, faisons un saut au Paradis. Nous sommes lundi midi, et le prochain Conseil des Archanges doit avoir lieu lundi soir à 18 heures. Blandine est plus pâle qu’à l’habitude, Christophe n’a plus le cœur à agacer Daniel avec son Slime, Jean laisse mourir de faim son Tamagotshi, Et même Laurent ne porte plus sa chemise noire. Si personne n’a encore connaissance du problème véritable (il est courant qu’Yves disparaisse durant plusieurs jours pour méditer), les Archanges sentent bien que quelque chose ne tourne pas rond. Par contre, il en est un qui entrevoit les choses différemment : un certain

Dominique. On ne peut pas dire qu’il se réjouisse de la disparition de son vieil ennemi *undercover*, il le respecte bien trop pour cela, mais il se dit qu’après tout, s’il ne reparaît pas pour le conseil divin de ce soir, il pourrait bien en profiter pour faire voter ce qui ne passerait pas en sa présence... Reconnaissons ici que pour une fois, ça n’est pas un coup de pute, il ne fait que tirer avantage de la situation...

Pour en revenir au 666 de l’avenue Victor Hugo, Kronos prend alors les dispositions nécessaires :

- “ La toute première chose à faire est de rendre à mon frère sa faculté de raisonner comme un être de lumière qu’il est. Il est urgent qu’il reparaisse sous peu au Paradis, sans quoi Dominique pourrait bien être tenté de prendre je ne sais quelles décisions catastrophiques. Nous avons quelques heures pour agir. Ensuite, il va nous falloir partir à la recherche de la Connaissance qu’il a perdue. Je dis “ nous ”, mais si vous n’êtes pas prêts à m’aider, je le ferai seul. C’est une tâche ardue, et il n’y a que peu d’espoir. Je ne vous en tiendrai pas rigueur si vous refusez. Vous avez soixante secondes pour en discuter entre vous. ”

La réponse devrait être sans hésitation. Si cependant ce n’était pas le cas, lapidez vos joueurs à coups de figes molles jusqu’à ce que mort s’ensuive. Ca leur apprendra.

Pendant tout ce temps, Yves, ou Mikael pour les intimes, s’amuse à la manière d’un enfant de quatre ans. De temps à autre, conséquence du fabuleux savoir qu’il a toujours eu, il lui arrive, par flashes, que certaines choses ressortent : “ Mikael ! ”, “ $E=MC^2$! ”, “ La masse molaire est l’unité SI de quantité de matière équivalant à la quantité de matière d’un système contenant autant d’entités élémentaires qu’il y a d’atomes dans 0,012 kg de carbone 12 ! ”, “ Le tapir est un mammifère d’Asie du Sud-Est et d’Amérique tropicale de l’ordre des ongulés, du sous-ordre des périssodactyles ! ”, et autres “ La métonymie est une figure de style de rhétorique et de linguistique par laquelle un concept est désigné par un terme désignant un autre concept qui lui est relié par une relation nécessaire ! ”, “ Le Botswana est un Etat d’Afrique australe, de 570 000 km². 1 300 000 habitants au dernier recensement ! ”. Puis, pensant à tout autre chose, le gamin reprend une attitude plus normale.

Voilà quel est le plan de Kronos : repartir “ quelques ” années dans le passé, plus exactement au temps de la construction de la Tour de Babylone, ou Tour de Babel en Hébreu, c’est à dire dix-huit siècles avant Jésus Christ.

Note au MJ : cet épisode de l'Histoire se situe avant la Chute...

Cet édifice est sans doute le premier grand symbole de la Connaissance. Pour ceux et celles qui n'ont pas lu le magnifique *Heaven & Hell*, ils ne savent pas ce qu'ils perdent, voici cependant un petit résumé : la légende veut que les rois de l'époque voulurent construire un édifice si grandiose qu'il pourrait atteindre la demeure même des Dieux. Ils bâtirent donc une immense tour à étages, style pyramide, avec ses célèbres jardins suspendus. Mais Dieu, outré que l'on veuille égaler sa puissance, créa la diversité des langues pour les habitants de Babylone, ce qui fit que plus jamais les ingénieurs ne purent se comprendre et terminer l'édifice... Bon, jetons maintenant un coup d'œil sur la vraie vérité véritable et véridique *made in INS* : en fait, c'est sur l'impulsion d'un sorcier de l'époque (encore un !?) que le roi fit construire cette tour. Suite à des études très poussées, le sorcier avait plus ou moins assimilé la théorie des marches intermédiaires, et il voulut créer un passage vers le Paradis pour obtenir l'immortalité. Ayant pigé le truc d'accumuler des bouquins pour ouvrir un passage bien avant Ashamiel et Léviathan (voir à ce sujet le formidable scénario *La Pendule de Jean-Pierre Foucault*, dans l'extension sus-citée...), il demanda au roi (qu'il influençait plus ou moins) de faire venir du monde entier des milliers de livres, parfois à des prix exorbitants (Eh oui, à cette époque déjà, les juifs marchandait...). Il constitua ainsi une importante bibliothèque, qui acquit une grande réputation à l'époque. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'il fallait avoir le cœur pur pour monter... Il essaya donc le sacrifice d'enfants pour arriver à ses fins, et un jour qu'un marmot lui échappait, il s'est mis à lui courir après, pour arriver... ben oui, au Paradis. Seulement il se fit bêtement blaster d'un éclair par un Ange qui en gardait l'entrée. Comme quoi toutes les bonnes choses ont une fin.

Cette jolie histoire est bien trop plaisante pour la laisser de côté... Il se trouve justement que c'est à ce moment que nos joyeux amis (à savoir Kronos + les PJ + Yves légumisé) vont débarquer du Warp...

Récapitulons : le Roi, nommé alors Hammourabi, fait venir de tous pays et de toutes civilisations un nombre incalculable de livres. Ah oui, au fait, les civilisations partagent toutes la même langue. Ceci s'explique par le fait que le Déluge (oui oui, celui de Noé) a exterminé quasiment toute vie humaine, et les seules civilisations existantes sont celles des descendants des trois fils de Noé. D'où un seul langage. C'est quand même plus pratique. Reprenons.

Le groupe de PJ débarque (je vous rappelle que les voyages dans le Temps se font à poil...) en plein port central de la ville de Babylone, au moment où des sacs entiers de bouquins sont débarqués d'un bateau. L'idée de Kronos est d'amener Yves au niveau de la limite Tour de Babel / Paradis, puisqu'il pense que la proximité du domaine céleste, combinée à la présence de la bibliothèque de Babel, pourra lui rendre la raison (sinon la Connaissance). L'idée est bonne, et pourrait bien réussir, si l'on ne tenait compte de la formidable capacité des humains de l'époque à être d'une stupidité sans pareille, comme nous allons le voir.

Or donc, il n'est pas aisé de s'introduire pendant la journée dans la tour de Babel. Le bâtiment en lui-même est terminé, et le stockage des livres l'est quasiment. Ceci dit, la bibliothèque a acquis une telle renommée qu'elle est constamment veillée par les gardes. Mais bon. Les joueurs sont tous des Anges, et qui plus est, ils sont accompagnés d'un Prince-Démon. La puissance magique ne leur manque pas. L'ennui, et il ne faut pas l'oublier, c'est qu'un Yves d'âge mental de quatre ans, non seulement ça se remarque, mais ça fait des bêtises... Je vous laisse le soin d'imaginer lesquelles (chanter à tue-tête alors que les joueurs se faufilent discrètement derrière les gardes, donner la formule de la relativité à un ingénieur, et autres absurdités du genre.

Les PJ devraient finir par pénétrer de nuit dans la Tour, se faire poursuivre par les gardes, grimper jusqu'en haut au pas de course, pour s'apercevoir d'un 'blem : il faut avoir le cœur pur pour accéder au Paradis. A ce stade, seuls les joueurs peuvent affirmer si leurs personnages ont le cœur pur ou pas (soyez honnêtes pour une fois !). Comme lui n'a pas, en dépit de son alignement, le cœur pur, Kronos les attend, retenant les gardes. Il n'utilise cependant qu'une puissance limitée, car il ne veut SURTOUT PAS perturber le Continuum Spatio-Temporel, autrement dit, changer le cours du Temps... Si par hasard il se retrouve face au sorcier, il ne le tuera sous aucun prétexte, sauf si c'est pour sauver la vie de son frère. Ah oui, j'y pense : Yves encaisse bien les dégâts comme un Archange, mais ne prenez pas le risque de savoir ce qui se produit si jamais son corps actuel meurt...

Arrivés aux frontières du Paradis, Yves paraît de plus en plus perturbé, sue abondamment, prononce en balbutiant quelques définitions, formules chimiques, ou mathématiques... Puis finalement, son visage se détend alors qu'ils arrivent devant l'entrée. Il sourit, et déclare aux joueurs tout en ayant le regard perdu droit devant lui :

- “ Ca fait du bien de se retrouver de nouveau chez soi... ” Kronos a tout bon, et l'événement lui a bel et bien rendu la raison... Mais la Connaissance, elle, est toujours enfermée dans la pomme... (voir à ce sujet la troisième partie du scénario).

Evidemment, l'entrée du Paradis est gardée, et les joueurs vont avoir bien du mal à se justifier...

En fait, l'Ange de garde les reconnaît comme des Anges -il ne reconnaît pas Yves, notez bien-, mais il est méfiant quant à savoir pourquoi ils sont là... La tension monte, jusqu'à l'intervention d'un personnage haut gradé que le garde écoute sans discuter. Vous allez rire : il s'agit de Mikael, Ange de Puissance responsable de la connaissance. Autrement dit, notre futur Yves ! Cela est logique, puisqu'il existe bel et bien à l'époque... Et évidemment, il *sait*. Tiens, 'y avait longtemps qu'on l'avait pas entendue, celle-là...

Etant au courant de la situation, il raccompagne bien vite les joueurs à la Tour de Babel (où Kronos, à grands coups de projections temporelles, se débarrasse de gardes gênants), avant de leur souhaiter *vivement* de réussir. Si ça peut rassurer les joueurs, il a confiance en eux. Et aussi en son frère. Ah, scoop : à cette époque déjà, Yves arbore un petit sourire énigmatique !..

Les PJ et Yves retrouvent Kronos au moment où le sorcier responsable de la construction de la Tour intervient (sans se démasquer), accompagné d'un nombre encore plus important de gardes (c'est comme les cafards : plus on en tue, plus il en revient...). Kronos arrête alors le combat et ordonne aux PJ de ne pas se battre. Un léger doute viendrait-il effleurer l'esprit des joueurs? Non, il ne veut pas provoquer de catastrophe temporelle, et sait que de toutes façons, ils seront de nouveau aspirés vers le futur demain matin, aux aurores... Le groupe, fait prisonnier, accusé de vol et de pillage dans la bibliothèque du Roi, est condamné à mort (ça ne rigolait pas, à l'époque...).

Cependant, le sorcier, ayant des sens magiques aiguisés, se doute qu'il a à faire à des créatures surnaturelles. Un peu avant le lever du soleil, il se rend donc (seul) à leur cellule, et tente, un par un, de les contrôler. Dans la mesure où Kronos interdit aux PJ la réponse offensive, ce couillon de sorcier pourrait bien leur causer quelques menus problèmes... Heureusement, le Warp les réabsorbe au moment crucial.

Welcome back to the XXth Century !

Seulement, imprécision oblige, il est un peu plus de 18 heures lundi lorsque le groupe réintègre son époque. Yves, bien que ne disposant pas de la Connaissance, peut maintenant raisonner et se comporter comme un Archange. Il jette un coup d'œil à son frère, qui lui tend une petite clé. Sans rien dessus. Kronos les laisse alors partir (après s'être rhabillés). Yves, suivi par les PJ, se rend à la Bibliothèque de France, dite TGB, pénètre dans le bâtiment, puis prend l'ascenseur. Une fois les portes refermées, il utilise la clé sur une petite serrure cachée du tableau de commandes. L'ascenseur s'élève à une vitesse vertigineuse durant quelques dizaines de secondes. Comme vous ne le savez pas forcément, la TGB est l'un des accès, à travers les Marches, au Paradis.

Lorsque les portes s'ouvrent de nouveau, les joueurs et Yves se retrouvent au Paradis (cf le chapitre *Paradis* du *Heaven & Hell* pour les descriptions, ou mieux : créez le votre...). L'Archange Yves leur suggère de ne pas se rendre au conseil pour ne pas attirer l'attention. Quant à lui, sans la Connaissance, il ne peut jouer qu'une seule carte en ce jour : celle de sa réputation. Avec un peu de comédie, ça peut passer... Et c'est exactement ce qui se produit : alors qu'il pousse la double porte de la salle du Conseil, il entend la voix de Dominique qui affirme “ *Apparemment, personne ne voit d'inconvénient majeur à voter l'avancée de quelques années du Stella Inquis...* ”.

Entrée d'Yves.

Hem.

Ahlala, sacré Dom', on peut pas le laisser seul cinq minutes sans qu'il cherche à détruire le monde. Enfin, que voulez-vous, il est comme ça... Evidemment, l'entrée d'Yves provoque à la fois un sentiment général d'apaisement chez les Archanges, et un certain agacement de la part de Dom'... qui reprend après un millième de seconde d'hésitation. “ *Bien, nous sommes maintenant au complet. Voyons donc l'ordre du jour : le passage au grade trois, ainsi que la direction de Notre-Dame pour l'un de mes plus fidèles serviteurs : Philippe Pernoud...* ”

Le conseil, beaucoup plus détendu, se déroule sans problème, Yves se contentant de sourire énigmatiquement, tout en intervenant rarement, et uniquement sur des points assez extrêmes. Il faut dire qu'il peut pas vraiment faire autrement...

Pendant ce temps, les personnages peuvent bien faire ce qu'ils veulent. Si leurs joueurs ne sont jamais venus au Paradis, c'est le

moment de leur en mettre plein la vue : tours d'argent en lévitation, jardin des délices, cafétéria, rencontre avec un Archange dans un micro-univers qu'il s'est aménagé (voir intro de ce méga-scénar), ou même avec un ancien perso d'un joueur, sorti depuis de la salle d'attente... A eux de voir.

Lorsque Yves sort de la salle du conseil, les PJ peuvent entendre Daniel lui dire " Ouah, mec, ça fait rudement plaisir de t'revoir ici ! Allez, viens, faut qu'j'te paye un flipper pour fêter ça... " Apparemment, personne ne se doute de l'énorme vide qui règne actuellement dans la tête de l'Archange. C'est normal, qu'est-ce qu'il cache bien son jeu... On comprend mieux, à le voir dans cette situation, son attitude immuable d'ordinaire. Il prend le temps de murmurer aux joueurs " Ma place est ici, faites le nécessaire avec mon frère... et bonne chance ", puis se laisse entraîner par Daniel.

Troisième Partie : Cette Mission, Si Vous l'Acceptez...

Revenons-en à notre sorcier favori qui avait cru bon de se tirer du Paradis vite fait bien fait avant qu'un squad d'Ange de Laurent ne lui tombe dessus. Il avait donc stocké dans une pomme la Connaissance, et l'avait emportée avec lui.

Tiens, au fait, maintenant qu'il l'a, la Connaissance, qu'est-ce qu'il va bien pouvoir en faire ?.. Comme c'est un banal *Chaotique-Neutre* de base, on peut craindre le pire... Et c'est effectivement ce qui se passe.

Lorsque les PJ rentrent au 666, avenue Victor Hugo (vous l'aurez compris, c'est la résidence secondaire terrestre de ce cher Kronos), il n'y trouvent personne. Ils patientent un peu, toujours personne. Là, un doute pourrait les étreindre. Après tout, Yves a beau être son frère, Kronos est de l'autre bord...

Ces doutes sont totalement injustifiés, dans la mesure où le maître des lieux est simplement allé faire un petit tour dans l'avenir pour découvrir les conséquences du vol de la Connaissance, et repérer géographiquement le malotru. En toute simplicité.

C'est le lendemain matin, et dans une grande décharge d'énergie bleutée, que Kronos réapparaît. Allongé sur son lit. Et à poil. Peu après, une fois tout le monde réuni, il explique ce qu'il a découvert aux PJ : Infidel s'est rendu en Russie, et va utiliser la toute-puissance de la Connaissance pour redresser le régime communiste et lui rendre sa puissance d'autrefois. Quand on vous disait qu'il était Chaotique-Neutre... Cependant, ce néo-régime

sera bien plus dangereux avec lui, car il va fournir les plans de nouvelles armes dévastatrices, les formules de nouveaux moyens chimiques et bactériologiques, ainsi que mille nouveautés venues de la Connaissance qui pourront permettre à la Russie de devenir la première puissance militaire mondiale...

Note au MJ : cette troisième et dernière partie va se présenter sous la forme typique d'un épisode de Mission Impossible. A vous de tenir le rythme et de faire entrevoir à vos joueurs quelques uns des plus beaux clichés de cette fabuleuse série...

Kronos explique aux PJ qu'actuellement, Maurice n'a pas encore pu extraire l'immense Connaissance de la pomme, mais qu'il s'est déjà infiltré, à l'aide de ses pouvoirs (rappelons qu'il s'agit d'un Ange renégat...) dans l'organisation politique russe. Il occupe actuellement le poste privilégié de conseiller spécial auprès du président Boris Eltsine. Il est maintenant indispensable, pour le coincer, d'entrer à son tour, sous une fausse identité, dans le cœur de l'administration politique russe, le Kremlin, à Moscou.

Laissez aux PJ le soin de proposer leurs idées miraculeuses. S'ils fourmillent de propositions, tout va bien. Il seront d'autant plus fiers d'accomplir *leur* plan. Sinon, c'est Kronos qui leur suggère que certains d'entre eux pénètrent dans le pays sous la couverture d'une équipe de l'ONU qui vient contrôler que le traité signé avec l'ONU concernant la destruction des armes nucléaires est bien respecté. Il fournit aux joueurs une fausse identité. Si possible, faites en sorte que chacun " fasse son entrée " à tour de rôle, en jouant au maximum la carte de sa couverture. L'histoire y gagnera sans doute en authenticité. Exemples possibles de couvertures : équipe de l'ONU pour deux personnages, médecin privé spécialisé dans les problèmes de foie (avec toute la vodka que le Président incurgite, et beaucoup de blabla, ça pourrait passer...), ambassadeur d'un pays balte...

Toujours est-il qu'il faut que la couverture tienne sacrément debout, dans la mesure où les contrôles, inspections, patrouilles et autres sont très nombreux à Moscou.

Petit aperçu de la ville : *Moscou, capitale de la Russie, dans la plaine russe, sur le fleuve la Moscova. 8 967 000 habitants (Moscovites). Centre administratif, culturel et commercial. Au centre, le Kremlin forme un ensemble de bâtiments administratifs et de monuments historiques, dont des cathédrales, églises et palais.*

Le petit Larousse illustré 1997.

Le voyage se déroule sans histoire, et en avion. Kronos pourrait très bien “plier” l’Espace-Temps pour les y amener, mais il faut bien avouer que ces temps-ci, il est un peu blasé de l’utilisation de certains pouvoirs...

Chaque PJ devrait jouer son “entrée” en solo, ou en groupe s’ils sont plusieurs à avoir la même coperture. Il est rare pour une partie d’INS de faire des apartés, mais cela aura plus d’impact. Il est tout à fait possible que la couverture de l’un des personnages soit rapidement découverte, auquel cas il sera enfermé. A lui, à l’aide de ses pouvoirs, de s’en sortir. Il serait dangereux, pour les autres, de mettre en péril leur couverture en organisant un sauvetage...

Il va falloir aux PJ et à Kronos un certain temps pour observer les allées et venues des uns et des autres. Note : il est crucial qu’Infidel ne les aperçoive pas, car il les reconnaîtra sans doute. Seul Kronos et les heureux bénéficiaires de Polymorphie sont tranquilles. Voilà ce qu’ils peuvent apprendre au fil des heures :

Le président Eltsine est peu souvent disponible au palais. La plupart du temps, il est soit “indisposé”, entendez par là bourré à la vodka, soit il se repose dans sa datcha pour cause de maladie grave que, pas fou, je ne nommerai pas ici. Infidel l’accompagne très souvent, et il a déjà gagné sa confiance. Il ne lui a pas encore parlé de la pomme, préférant pour l’instant lui dire qu’il avait percé à jour des documents américains ultra-secrets qu’il serait bientôt en mesure de lui communiquer. Heureusement, il a été si occupé à s’infiltrer qu’il n’a pas encore touché à la pomme. Pour emmagasiner la Connaissance, il doit procéder à une longue cérémonie de sorcellerie, ce qu’il n’a pas encore eu le temps de faire. Ceci dit, c’est une question de jours...

Les bons conseils de tonton MJ :

Introduisez donc un PNJ particulier dans l’administration du Kremlin. Elle s’appelle Tania, et tombera folle amoureuse du plus beau des PJ (évitez Kronos). Le problème, c’est qu’elle ressemble à Maité, en plus grosse, en plus russe, et en plus caline. Pas la peine de vous faire un dessin... Au delà de l’aspect comique, elle peut devenir une alliée plus ou moins valable suivant comment le PJ la recevra...

Comme toujours, il est beaucoup plus aisé d’accomplir la sale besogne de la fouille de nuit. Moins de monde, mais plus de patrouilles. Ah, au fait, les chiens de garde russes sont redoutables de ténacité. Comme leurs maîtres. Les PJ peuvent apprendre, à l’aide de pouvoirs ou de pots-de-vin, qu’un nouveau conseiller extrêmement avisé a

récemment rejoint le président. Conseiller en quoi ? En stratégie militaire... Le Kremlin est immense, et les joueurs auront bien du mal à trouver les appartements de ce muflé. Après une course labyrinthique dans les couloirs du palais du Kremlin, ils peuvent finalement trouver ses appartements. Peine perdue : pas fou, le sorcier ! Il ne veut prendre aucun risque, et la pomme, il ne va pas la conserver dans une chambre sans surveillance... Ah, kolossale anecdote : si ça vous chante, vous pouvez placer un garde non loin de cette chambre, sur le point de croquer dans une magnifique pomme... Pomme tout à fait normale, il va de soi. Le seul indice de la soirée, c’est un haut personnage de l’administration du Kremlin qui le leur communique : ils peuvent surprendre une conversation téléphonique (en russe, mais bon, pour ces jours-ci, Kronos leur file un petit coup de main...) annonçant que le président (et son fidèle toutou) va passer au palais demain, en fin d’après-midi, pour chercher des documents importants. Bon. Nous, les documents, on s’en fout, mais savoir où vont Eltsine et Infidel, ça, ça va être intéressant...

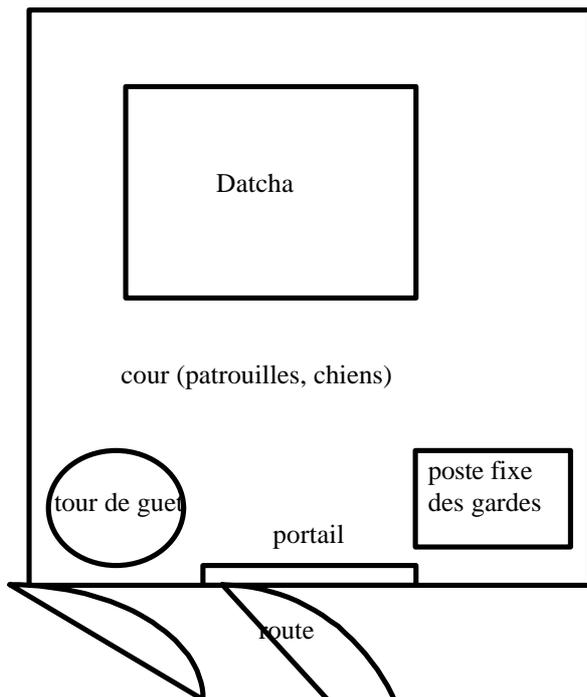
En attendant, si les PJ visitent plus à fond les environs, ils peuvent, dans des entrepôts non loin du Kremlin, mettre la main sur des laboratoires de recherche en tous genres : biologiques, chimiques, bactériologies, et même un peu de nucléaire... Vive la fin de la guerre froide. Et n’allez pas me traiter de russophobe : même Ian Fleming il voyait ça comme ça. D’abord. Une petite alerte pour faire paniquer les joueurs, qui arrivent in extremis à regagner leurs pénates sans y laisser des plumes ; ceci dit, le chef de la milice locale commence à les avoir à l’œil...

Durant leurs petites escapades au Kremlin, les PJ peuvent croiser plusieurs fois un grand homme blond d’environ trente ans. Il a un regard d’acier, mais il reste surtout reconnaissable à cause d’une grosse cicatrice qui lui balafre la joue gauche. Il s’agit en fait d’un Ange local au service de Dominique, qui est en mission pour débusquer le renégat-sorcier Son nom d’Ange est Grishka. Evidemment, il ne sait rien de “l’incident de la pomme”. Il est quoique fidèle à Dominique, assez finaud, et il a déjà repéré Infidel. Il cherche le moment propice pour agir avec discrétion...

Lendemain après-midi, donc. Effectivement, ce cher Boris, son “conseiller militaire”, et toute sa clique de gardes du corps débarquent au Kremlin. En fait, ils viennent chercher des documents concernant la situation des pays avoisinants, pour commencer l’expansion rendue possible par les futures armes novatrices... Ils ne font qu’une visite-éclair au palais, si bien que les joueurs pourraient bien les rater... Ils ne

s'aperçoivent de leur présence qu'au moment du départ vers... une destination inconnue. Filature improvisée, course poursuite interceptée par les véhicules des gardes du corps, utilisation de pouvoirs... Aux joueurs de choisir leur méthode. Toujours est-il que la voiture de l'homme à la cicatrice les suit à une certaine distance.

Tout ce petit monde se retrouve dans la joie et l'allégresse aux alentours d'une des datcha-bunkers d'Elt sine, à une trentaine de kilomètres de Moscou, sur les bords de la Moscova. Voici comment les choses se présentent :



Soit les gardes se croient débarrassés des PJ, soit ils ne sont plus là pour en parler, soit ils ne les ont jamais remarqués, dans tous les cas, c'est le cœur tranquille qu'Infidel arrive au bunker. Au moment où les joueurs se décident à intervenir, l'homme à la cicatrice leur tombe littéralement dessus. Lui aussi pense que c'est le moment où jamais d'intervenir. Il se présente aux joueurs, leur dévoile son identité d'Ange (c'est Kronos qui risque de tilter...). Evidemment, il est hors de question de lui parler de la pomme, mais il suffirait de prétendre qu'ils sont les Anges de France chargés de l'enquête, et qu'ils ont suivi sa piste depuis Paris... En tous cas, apparemment, une alliance paraît possible. Heureusement pour eux, l'Ange de Dominique ne juge pas nécessaire d'utiliser sur eux sa détection du mal, croyant la preuve visuelle de leur aura suffisante. Il ajoute qu'il peut, au besoin, faire intervenir un commando de soldats de Dieu, mais qu'il aimerait éviter au maximum tout incident qui pourrait perturber les relations internationales.

A l'intérieur de la Datcha, la situation est la suivante : l'entrée donne sur un hall (d'entrée, si si), où se trouvent en permanence quatre gardes armés. Vous trouvez que la sécurité est exagérée ? Moi aussi. Seulement, c'est Infidel qui a subtilement glissé à l'oreille du Président que d'après ses sources, une attaque de terroristes tchéchènes n'était pas à exclure... Quatre gardes armés, donc. Et armés de pistolets mitrailleurs, pour tout arranger. Le bureau dans lequel travaillent Elt sine et Infidel se trouve au fond du bunker. Une porte blindée donne directement sur l'extérieur, près du mur d'enceinte. A l'intérieur, près de la porte, une échelle en métal léger permet de franchir le mur. Un hélicoptère se trouve non loin, de là, et un portable permet d'appeler rapidement la Limousine en cas de besoin.

Pour information, la pomme se trouve dans un coffre-fort, caché dans la pièce contiguë au bureau, qui sert de chambre à Infidel. Une fois l'attaque commencée, la première chose qu'il fait est de vérifier qu'elle s'y trouve toujours, pour la prendre avec lui.

L'intervention des joueurs peut être silencieuse et efficace (suppression des gardes un à un, du vrai travail d'orfèvre...), ou carrément apocalyptique (utilisation des Soldats de Dieu, carnage généralisé en fonçant dans le tas avec son Famas béni et en hurlant des slogans guerriers...). Mais dès que le groupe manquera de discrétion, il se retrouvera avec les gardes russes sur le dos. En tous cas, ils devraient être assez objectifs pour mettre le président à l'abri (non pas que ce soit un enfant de chœur, mais personne n'apprécierait maintenant un bouleversement de la politique russe...), et en finir avec ce renégat-sorcier qui commence sérieusement à nous courir sur le haricot. Les joueurs finissent donc par le coincer, et lui sortir l'habituel "c'est pas tout ça, mais faudrait voir d'arrêter de déconner sinon ça va chier pour toi". Le problème étant qu'il reste sans doute quelqu'un de vivant dans la maison (le président, pour pas chercher plus loin...). Donc, pas d'utilisation de pouvoirs (l'intervention peut encore à la limite passer pour un raid d'indépendantistes, tchéchènes ou autres...). Alors surgit le chef de la milice du Kremlin, alerté par radio. Accourant avec une douzaine de gardes, il met tout le monde en joue, et hurle des ordres en russe à ses troupes. C'est là que Kronos intervient. A l'instant X, il murmure : "Bon, je n'ai pas pour habitude de faire ça, mais à cas exceptionnel, mesures exceptionnelles...". Il hausse un sourcil, et... rien ne se passe. Le chef de la milice tient toujours les PJ en joue, le sorcier est encore face à eux... Sauf que la scène a pris un léger aspect statique depuis une seconde... Kronos a tout bêtement figé le Temps. Seuls les PJ, lui et le

sorcier sont encore mobiles... A eux d'en faire ce qu'ils veulent (a quatre ou cinq contre un, ça ne devrait pas poser de problème). Si par hasard le Prince-Démon les voit en difficultés, il fait tomber Big Ben sur le sorcier. 'Y avait longtemps que ça le démangeait...

Tout se termine bien pour les joueurs, qui récupèrent donc la pomme (par quel miracle n'a-t-elle pas été transformée en compote par Big Ben ?..). Kronos demande comme un service personnel à Beleth d'aller faire un petit tour du côté des mémoires des humains encore vivants dans la datcha-bunker...

Et tout le monde rentre tranquillement chez soi. Kronos ne pouvant pas monter au Paradis (quoique il y ait peut-être déjà eu des exceptions, mais chut. Oubliez ce que je viens de dire...), ce sont une fois de plus les joueurs qui s'y collent pour ramener la pomme à Yves. Kronos leur confie la petite clé qu'ils commencent à connaître...

Ils se retrouvent peu après au septième ciel, et y rejoignent Yves, complètement absorbé par la lecture de l'Encyclopedie Universalis (c'est qu'il en a du retard à rattraper, le bougre...). Il laisse échapper un franc sourire en voyant la pomme.

Un instant après, la porte du Bureau d'Yves s'ouvre pour laisser le passage à Didier. Il a visiblement l'air inquiet.

“ Dis, moi, je pense qu'il y a quelque chose qui ne va pas. J'ai reçu ces jours-ci plusieurs messages d'Ange, qui se sont plaint de l'état de ta bibliothèque. Ils prétendent qu'il y règne comme un certain laisser-aller. Est-ce que par hasard, il y aurait un problème ?..

-Pas le moindre... ” lui répond Yves en croquant une pomme à pleines dents.

Inutile de vous dire que les joueurs seront largement récompensés (laissez tomber les classiques *grade 1 d'Yves* et *Philosophie*, si ce sont de vieux routards, ils doivent déjà les avoir). Enfin, leur principale récompense, c'est quand même d'avoir gagné pour l'éternité l'estime d'un puissant allié parmi les Forces du Bien, ainsi que de son homologue maléfique et néanmoins frère...

THE (HAPPY ?) END

Christian André

andre.christian@usa.net