

# Les Prières du Diable

Un scénario DELTA GREEN, de Tantine Gobbo pour TOC ([www.tentacules.net](http://www.tentacules.net))

Les Prières du Diable

Scénario DELTA GREEN

*"Notre plus grand ennemi est la peur. C'est une émotion que je perçois chez chacun de vous. C'est pour ça que je suis ici. Pour vous faire oublier votre peur et la remplacer par une chose que vous apprécierez tous."*

Extrait du discours d'investiture de David Carmichael au poste de PDG du groupe ODEL.

## Comment jouer ce scénario ?

Ce scénario est prévu pour être étalé sur deux ou trois séances de jeu. La première partie devrait permettre aux PJ d'identifier leur adversaire et commencer à entrevoir le complot qui menace New-York. La deuxième séance, qui risque de se prolonger sur une troisième si vos PJ cafouillent, est là pour leur permettre de passer à l'action tout en les confortant dans leurs théories. Enfin, le final devrait leur faire comprendre que leur victoire n'est que partie remise.

La première partie du scénario est présentée sous la forme de deux enquêtes qui se déroulent simultanément. L'intérêt est de faire jouer deux groupes différents sur deux enquêtes parallèles aux similitudes troublantes, avant de regrouper tout le monde autour de la même table pour la dernière partie. En pratique, vous jouerez les parties l'une après l'autre en recommandant à vos joueurs de ne rien laisser filtrer. Vous pouvez aussi être deux meneurs de jeu et animer les deux scénarios simultanément en créant des interactions entre les deux tables.

C'est difficile à mettre en place mais cela donne de très bons résultats. Pensez à faire de petites équipes, deux joueurs dans l'idéal, histoire de ne pas vous retrouver avec huit personnages à gérer pour la dernière partie.

L'implication de Delta Green devrait intervenir seulement dans la deuxième partie de l'histoire, au

moment où trop de signes troublants s'accumulent. En fait, c'est probablement l'Organisation qui se chargera de réunir les deux groupes.

Les PJ ne font pas obligatoirement partie de Delta Green, mais il est nécessaire qu'au moins un d'entre eux soit un sympathisant. Le plus logique serait que vos joueurs incarnent tous des policiers New-Yorkais, appartenant à des districts différents : Soho pour les premiers et Harlem pour les seconds.

Enfin la trame du scénario peut sembler linéaire, mais les PNJ me semblent suffisamment détaillés - y compris dans leurs motivations - pour pouvoir improviser aisément en fonction des actions des joueurs.

Cette histoire est adaptée du roman de Christopher Fowler : *"le Diable aux troussees"* (en anglais *"Rune"*).

Je vous conseille de le lire et de vous assurez que vos joueurs n'en n'ont pas fait autant !

## LES PRIÈRES DU DIABLE

En cette fin de siècle, l'art du commerce est devenu extrême, on n'hésite pas à tout tenter pour conserver ses parts de marché. La corruption de la clientèle ne cesse de gagner en sophistication. Tout est mis en œuvre pour atteindre un seul objectif : "tuer la concurrence", même au sens littéral du terme.

David Carmichael n'est pas étranger à cette façon de penser. Pour la plupart des gens, il est le PDG du groupe ODEL, l'élégant philanthrope dont *Forbes & Fortune* ne cesse de vanter les mérites. En réalité, il est l'un des plus puissants membres du Réseau connu sous le nom de "Seigneur de l'Entropie".

En alliant l'antique magie runique et l'informatique la plus sophistiquée, Carmichael a réussi, par le truchement du groupe ODEL, à mettre au point une technique capable d'influencer l'esprit humain au point de pousser au suicide. Ces anciennes formules sont pour l'instant associées à des images subliminales, mais l'ODEL sera bientôt en mesure de coder ces malédictions sous formes de signaux radios et même de les stocker sur bandes magnétiques.

La quête du pouvoir de Carmichael a déjà commencé. Ceux qui se dressent contre les intérêts du groupe ODEL sont impitoyablement éliminés. New-York est en proie à la plus grande vague de suicides jamais observée...

Le 15 Février de cette année, Carmichael fit concevoir 500 cassettes vidéos contenant des malédictions runiques, destinées à la société new-yorkaise *Calanberg Holdings*. Avant que la commande n'ait pu être honorée, une partie de la cargaison fut volée dans les entrepôts du Groupe.

Le voleur fut rapidement identifié : il s'agissait d'un ancien employé de *Security Home*, une société de l'ODEL, appelé David Coltis. L'homme, qui ignorait l'importance des cassettes, avoua avoir vendu la livraison à un certain nombre de sociétés de duplication de Soho. La plus grande partie de la marchandise, soit 400 bandes, fut achetée par la société *Instantané Vidéo*. Carmichael réussit à récupérer une partie des cassettes en offrant à chaque fois des sommes alléchantes ; mais certains acheteurs, comme Henry Dell ou *Instantané Vidéo*, refusèrent tout arrangement. Carmichael se trouva devant un dilemme : il ne pouvait pas récupérer les bandes puisque personne chez *Instantané* n'était prêt à admettre qu'ils avaient acheté des bandes volées. Utiliser l'intimidation, c'était courir le risque que la société découvre la vérité. Carmichael choisit donc la

solution la plus sûre : il proposa de racheter celle-ci, au double de sa valeur.

William Bradley, membre du conseil d'administration d'*Instantané*, opposa son veto au rachat de sa société soupçonnant quelque chose de louche. Il mourut quelques jours plus tard, broyé entre un mur et un camion - en réalité, victime d'une malédiction runique. Les rares témoins racontent que Mr Bradley *"courait comme un dément, comme pour échapper à quelqu'un"*. Henri Dell, directeur d'un vidéo club de Soho refusa lui aussi de restituer les bandes volées. Son corps flotte entre deux eaux de l'Harlem River, attendant d'être accroché par la vedette de la police fluviale.

D'une façon ou d'une autre, les PJ vont se retrouver à enquêter sur la mort de Bradley ou celle de Dell. Ils vont vite comprendre que quelque chose d'horrible se prépare et contacter Delta Green...

### PREMIERE ENQUETE - Mort de William Bradley -

William Bradley, âgé de 63 ans, domicilié à New-York, état de New-York, travaillait dans une société de duplication vidéo à Soho, *Instantané Vidéo*. Il fut retrouvé mort, juste après treize heures et c'est son fils Harry, publiciste, qui est venu identifier le corps. La victime semble avoir parlé avec une passante dans la rue juste avant sa mort, Mme Narhee ; celle-ci s'est présentée spontanément à la police.

#### Le témoignage de Felipe Torez

Felipe conduisait le camion lors du drame. C'est un homme épais, à l'air sincèrement désolé. *"Ca a été si terrible ! Je crois que je vais avoir du mal à trouver le sommeil après ça. J'ai failli tourner de l'oeil. Vous savez, c'est la première fois que je me trouve impliqué dans un accident. Voir quelqu'un crever comme ça devant vous ! [Il boit au goulot de sa bière]. Bon vous voyez, je bosse pour un studio d'art graphique. Des fois, c'est moi qui conduit le camion. C'est un drôle de bahut, il peut transporter des décors de théâtre. Cet après-midi-là, j'ai fait mes livraisons et je suis remonté dans la cabine. J'ai regardé dans le rétro, il n'y avait personne derrière. je me suis même penché pour être sûr. J'ai mis le contact et j'ai embrayé. Alors il y a eu ce bruit horrible [Il*

baisse la tête]. *Le petit vieux était passé entre le mur et le camion. Les gens qui travaillent dans les bureaux en face ont dit qu'il s'était précipité juste après que j'ai regardé dans le rétro. Tout a été si vite, ils n'ont pas eu le temps d'ouvrir leurs fenêtres pour le prévenir. Ils ont dit qu'il courait... Je ne sais pas moi, il était peut-être en retard pour un rendez-vous. Il aurait dû voir que j'allais déboîter.... Il ne s'est pas arrêté..."*

## Une visite chez Mrs Narhee

Mrs Narhee habite un vieil immeuble sur Canal Street. C'est une petite femme au type hindou, d'une soixantaine d'années. Après avoir passé la porte blindée équipée de multiples verrous, les PJ pénètrent un intérieur coquet, parfumé d'encens. *"Je fais attention, mon fils est sorti et je suis toute seule. Je ne suis pas en très bonne santé et on n'est pas en sécurité ici, mais où aller ? Je peux vous offrir du thé peut-être ?"*

Mrs Narhee s'assoit et raconte son histoire, tout en lissant son sari :

*"Je vais tout vous raconter. Je reviens de rendre visite à mon fils - il travaille pour un bijoutier de Chinatown - quand je vois un monsieur d'un certain âge qui court vers moi. Il pleut beaucoup et ses vêtements sont trempés.*

*D'abord je ne pense rien, parce que vous savez, à New-York, on voit tout le temps des gens qui courent. Mais la tête qu'il a... Oh ! On dirait qu'il a le diable à ses trousses. Au moment où je m'apprête à traverser, il tourne au coin de la rue et me fonce dessus ! Il ne sait pas où il va, il regarde toujours derrière lui, et patatras ! Il me rentre dedans et je tombe sur le trottoir mouillé. Je ne suis pas blessée, étourdie seulement. Il m'aide à me relever, mais toujours précipitamment, sans me regarder. Comme s'il s'attend à ce que des bêtes féroces nous attaquent de toutes parts. Il me fixe alors comme un dément, sa main saisit la mienne, il s'agrippe à mon manteau.*

*D'abord, il dit quelque chose que je ne comprends pas. Après tout, c'est bien normal, je ne le connais pas, peut-être qu'il en veut à mon sac à main. Mais j'entends alors ce qu'il me dit. [Elle s'arrête dans son récit] Les Prières du Diable ! voilà ce qu'il me dit : "Bientôt les Prières du Diable retentiront à nos oreilles". Je crois que cet homme est fou et je commence à avoir peur, mais il se remet à courir et file entre les voitures. J'ai le cœur qui bat. Un bloc, deux blocs, je me sens un peu mieux. Mais qu'est-ce que je vois alors ? L'homme allongé par terre comme déchiqueté par une bête sauvage. "*

En réalité, William Bradley a glissé sa

malédiction dans la poche de l'imperméable de Mrs Narhee. La vieille dame retrouvera le papier par hasard juste après le départ des PJ en fouillant dans les poches de son manteau.

Si ils ont laissé leur carte à Mrs Narhee, son fils Rasheed les contacte. Mrs Narhee s'est crevée les yeux après avoir vu les runes. Cela lui a permis d'échapper aux hallucinations qui n'auraient pas manqué de la rendre folle. Elle est actuellement hospitalisée au Bellevue Hospital Center.

## Chinatown

La petite boutique où travaille Rasheed Narhee regorge d'objets au goût douteux: chiots pékinois en argent, galions dorés flottant sur une mer miroitante, talismans en tout genre et ballerines incrustées de faux diamants. Rasheed a les mêmes gestes précis que sa mère. C'est un beau jeune homme ombrageux au type hindou, mais ses yeux sont rougis par l'insomnie.

*"J'attendais votre visite. Vous êtes les dernières personnes à l'avoir vu avant "l'accident". Comme vous avez laissé votre carte, j'ai voulu en savoir plus..."*

*En rentrant du travail, j'ai trouvé la porte bloquée. J'ai réussi à rentrer par une fenêtre en passant par l'escalier de secours. Ma mère était à peine consciente. Je lui ai soulevé la tête et j'ai vu ses yeux... Je n'oublierais jamais. Hier, je lui ai demandé comment elle avait pu faire quelque chose d'aussi horrible. Elle m'a expliqué que c'était une sorte d'assurance, une façon de se protéger du démon. Son acte était parfaitement délibéré. Elle m'a dit qu'elle avait fait ça à cause du papier que l'homme lui avait donné. Elle m'a dit que c'était une des Prières du Diable. Ma mère a toujours eu l'imagination très vive. Elle est d'une autre époque et d'un autre pays. Elle croit aux esprits et aux démons. Le papier ? Elle l'a brûlé, de même qu'elle s'est brûlée les yeux..."*

## Bellevue Hospital Center

Le Dr Clarke profite d'une pause cigarette sur une terrasse de l'hôpital pour répondre aux questions des joueurs.

*"Je crains qu'il ne s'agisse d'un cas d'auto-mutilation. Elle s'est crevée les yeux avec un fer à souder. Son fils l'a retrouvée barricadée dans son appartement. Elle pleurait. Elle était ainsi depuis plusieurs heures, mais les voisins n'avaient pas prêté attention au bruit.*

*Je l'ai examiné le 6 Mars au matin, après qu'elle eut passé 24 heures sous tranquilisant. Nous avons pratiqué deux opérations, la première pour ôter les tissus endommagés et la seconde pour tenter de sauver sa rétine. Nous espérions lui restituer un semblant de vision. Nous avons échoué. J'ai rencontré peu de cas semblables. Certaines personnes perdent la vue parce qu'elles regardent trop longtemps le soleil. Le fanatisme religieux explique parfois un tel geste, mais dans le cas de Mrs Narhee, je ne comprends pas.*

*Oui elle est réveillée, mais je ne peux encore autoriser que les visites des proches. Elle parle, mais cela n'a pas beaucoup de sens. Nous lui avons administré de fortes doses d'antibiotiques afin de combattre l'infection. Elle bénéficiera d'un traitement psychiatrique dès que son état se sera stabilisé."*

## **Instantané Vidéo**

William Bradley occupait un poste à mi-temps dans cette société. Il gardait cependant un rôle de supervision et était membre du conseil d'administration. La société emploie une dizaine de personnes : une secrétaire, un comptable, plusieurs techniciens et trois directeurs, dont Bradley. *Instantané* s'occupe de duplication vidéo. *"Nous faisons des transferts ; nous pouvons par exemple obtenir cent copies simultanées d'une matrice d'un pouce"*.

Il y a quelques jours, l'entreprise a reçu une proposition de rachat de la part du groupe ODEL. Mrs Cleveland et Mr Lake semblaient d'accord pour vendre leurs parts, mais Mr Bradley refusait de se laisser acheter. En se renseignant plus précisément, on s'aperçoit qu'*Instantané* est une petite entreprise, comparée à la concurrence. Son chiffre d'affaire est peu important et la majeure partie de son matériel est obsolète. Il existe une bonne douzaine de boîtes comme celle-ci rien qu'à Soho. Bref, rien ne justifie la proposition d'une multinationale comme le groupe ODEL. D'autant plus que le montant du rachat est estimé à ... un million de dollars !

### ➤ *Brian lake*

C'est un trentenaire coincé et transparent, membre du conseil d'administration d'*Instantané*. On peut le trouver au siège de la société pendant la journée et dans sa maison de Chelsea le soir. Brian Lake est marié depuis plusieurs années et père d'une petite fille. C'est un lâche et un faible. Il a travaillé pour l'ODEL

dans le passé et rêve d'accepter leur proposition de rachat pour commencer une nouvelle vie. C'est lui qui a racheté le lot de cassettes infectées à David Coltis. Lake a pris l'habitude de récupérer des vieilles cassettes déjà enregistrées qu'il fait passer pour vierges. Ses collègues ne sont pas au courant de cette combine.

*"Willie était en pleine forme avant sont accident. Il n'avait aucune raison d'être inquiet, ce serait même le contraire. On venait de nous faire une offre de rachat particulièrement alléchante, et nous avions plus ou moins décidé d'accepter."*

Brian est un homme terrifié. Il n'a qu'une vague idée des pouvoirs réels de l'ODEL, mais cela suffit à le remplir d'effroi. Il a peur de perdre sa place si ses collègues découvrent sa "combine" ; il n'ose pas imaginer ce qu'il adviendrait de lui si l'ODEL découvrirait que c'est lui qui a racheté les bandes runiques.

Enfin, Brian craint pour la vie de son épouse et de sa fille. C'est un pion de choix dans les mains de David Carmichael. Il n'est pas l'ennemi des PJ mais aura toujours plus peur de l'ODEL que d'eux.

## **INSTANTANE VIDEO**

### ➤ *Elisabeth Cleveland*

"Beth" a la réputation d'être une administratrice particulièrement efficace. C'est une femme imposante à l'aspect sévère, frôlant la cinquantaine. Elle était toute disposée à accepter la proposition de l'ODEL, mais depuis la mort de Bradley, elle commence à avoir des doutes. Elle n'a aucune confiance en Lake. Miss Cleveland pourrait devenir une alliée précieuse si les PJ se montrent coopératifs et subtils.

*"L'ODEL nous a contacté il y a trois semaines pour nous faire part de leur offre. J'ai cru comprendre que Brian a travaillé pour eux autrefois, mais je ne sais pas exactement quel genre de travail il faisait. Il n'a pas l'air d'avoir très envie d'en parler de toute façon. J'ai l'impression que ce n'était pas très légale. Il est possible qu'il leur renvoie l'ascenseur en acceptant leur offre.*

*De toute façon, il s'agit d'une proposition que nous aurions tort de refuser. Je me demande seulement si la somme astronomique offerte par l'ODEL n'est pas là que pour forcer la transaction ? Toute cette histoire sent mauvais. Brian a passé un accord avec ces gens et il s'est brûlé les doigts ; Willie en savait plus qu'il ne voulait en dire. L'ODEL s'est appuyé sur Brian pour nous faire son offre. Slattery nous a ensuite contacté un par un. Il a cité des chiffres et nous a promis la lune si*

*nous coopérons. Son discours avait quelque chose d'évangélique, on aurait cru un représentant de Moon. Il nous a projeté un horrible petit film intitulé ODEL - Une porte ouverte sur le futur. Je sais que cela va vous paraître ridicule, mais j'en ai eu la chair de poule. Willie n'était pas d'accord non plus. Alors Slattery a doublé son offre."*

### **Description d'Instantané Vidéo**

L'immeuble qui abrite la société, et dont elle occupe la totalité du 5ème étage, est un bâtiment bas, de brique rouge. L'endroit est protégé par un système d'alarme branché la nuit. On y accède par un ascenseur qui donne directement sur le bureau d'accueil. [Cf Aide de jeu : "Plan des bureaux de Instantané Vidéo"]

- 1 - Accueil C'est une pièce sobre et lumineuse, décorée de tableaux contemporains. Elle est meublée d'un canapé d'angle, flanqué d'une table basse recouverte de magazines et du bureau de la secrétaire. Les tiroirs du bureau renferment tout un nécessaire de manucure et toutes sortes de papiers plus ou moins importants. L'agenda posé sur la table indique les différents rendez-vous des trois directeurs, ainsi que les visites de Slattery. Reportez-vous à la chronologie générale pour plus de précision.
- 2 - Bureau de Brian Lake Impeccablement tenu, meubles de rangement, tiroirs du bureau fermés à clef. Les classeurs en carton contiennent des bons de commande destinés au service de duplication vidéo. Le tiroir du bas renferme la lettre et la cassette vidéo que Brian tentera de remettre aux PJ juste avant sa mort. Voir paragraphe "La confession posthume de Brian Lake", dans la seconde partie.
- 3 - Bureau d'Elizabeth Cleveland Même configuration que celui de Lake, beaucoup de bons de commandes. On peut trouver dans un tiroir du bureau la proposition de rachat faite par l'ODEL. Tout y est parfaitement normal, excepté le montant excessif proposé : un million de dollars ! L'ordinateur contient le listing des bandes-mères contenues dans la salle de stockage, mais les cassettes de l'ODEL n'y figurent pas.
- 4 - Bureau de William Bradley Plus fouillis que les deux autres. On peut y trouver un panneau de liège encombré d'articles épinglés. Vous pouvez y glisser un des articles concernant l'ODEL fourni en aide de jeu. Photo de son fils Harry sur le bureau. Clef magnétique de la salle de stockage. Un jet réussi en Informatique montre que le disque dur de son ordinateur a récemment été formaté. Encore un coup de Brian Lake...
- 5 - Salle de duplication vidéo La vaste salle, dépourvue de fenêtre, est encombrée de machines. Les bandes vidéos sont placées dans la salle de stockage durant la nuit.

6 - Bureau du comptable Il est nécessaire de réussir un jet de Comptabilité pour y comprendre quelque chose et s'apercevoir que la santé de l'entreprise est bonne, sans pour autant justifier le montant astronomique proposé par l'ODEL.

7 - Salle de stockage La lourde porte d'acier, qui ressemble à celle d'un studio, est fermée par une serrure magnétique. Il est possible de trouver une carte dans le bureau de William Bradley (4). La pièce ne contient que des cassettes vidéo, le long de chaque mur, du sol au plafond. C'est ici que la société garde les bandes-mères qu'elle est chargée de dupliquer. Les cassettes infectées rachetées à David Coltis sont ici, mais rien ne les distingue des autres. Elles n'apparaissent pas sur le listing, aussi faut-il réussir un jet de TOC suivi d'un jet de Chance pour les trouver, en admettant que les PJ aient compris ce qu'ils cherchent à ce stade du scénario...

## **DEUXIEME ENQUETE - Mort de Henry Dell -**

Le matin du 4 Mars 1997, les PJ sont informés par un coup de téléphone ou un appel radio : *"On vient de repêcher le corps d'un homme dans Harlem River"*. L'endroit est sinistre. Toutes sortes de détritits flottent dans le fleuve et l'odeur de vase est tenace. Les hommes de la brigade fluviale s'activent à remonter le corps. Une foule de badauds s'est rassemblée sur les berges pour observer la manœuvre. Le cadavre est horriblement boursoufflé.

Les PJ procèdent à l'examen en enregistrant leurs observations sur un Dictaphone : *" Type caucasien, ce n'est pas un homme jeune. Certainement pas un voyou, ni ivrogne. A première vue, sa chemise vient de chez Turnbull & Asser. Elle a des boutons de manchettes. Les mains sont bien soignées. Il y a un portefeuille dans la poche intérieure de la veste : une carte de crédit au nom d'Henry Dell, plusieurs papiers illisibles, les restes d'un permis de conduire et 36 dollars en liquide. Passeport américain dans les poches. On dirait qu'il a pas mal voyagé, La photo est plutôt moche, pas très ressemblante. Visiblement, il a passé la nuit dans l'eau. Il tient quelque chose dans la main gauche, multiples contusions à la base du cou, sans doute postérieures à l'immersion"*.

Il est impossible de lui faire ouvrir les doigts, la température de l'eau a sans doute accéléré la rigidité cadavérique. Le mieux pour l'instant est de faire boucler les berges et demander des moulages des traces laissées dans la boue. *"Regardez les revers de son veston. Ils sont faits d'une sorte de tweed, il y a des fragments de paille accrochés. Si ça vient de par ici, on saura au moins où il est mort et on pourra peut-être en déduire si il y a eu lutte et si il est tombé dans les buissons."*

Henry Dell est identifié par son ex-femme le lendemain de sa découverte. Ils ne s'étaient pas vus depuis trois semaines. C'est elle qui a la garde des enfants et Henry venait régulièrement leur rendre visite. Elle affirme qu'Henry n'était pas le genre d'homme à se suicider. Il était gérant d'un club vidéo assez bien situé dans Soho. Lorsqu'ils se sont vus il y a trois semaines, il semblait en parfaite santé.

Le rapport du labo arrive lui aussi au cours de la journée suivante. Les experts n'ont trouvé dans la végétation poussant autour du fleuve aucun équivalent aux morceaux de pailles retrouvés accrochés à la veste de Dell. Par contre, il ont identifié les bactéries qui y pullulent : Il s'agit d'un type de parasite microscopique qu'on ne trouve que sur l'Impala, une sorte d'antilope du Sud et de l'Ouest africain. Les humains peuvent l'attraper sans danger. La victime en était couverte...

## Institut médico-légal

Le médecin légiste Oswald Finch est un petit homme insipide avec quelque chose d'irréremédiablement déprimant.

*"Je viens de refermer votre bonhomme. Honnêtement, je ne sais pas trop comment je vais m'y prendre pour établir mon rapport sans passer pour un dingue. Je crois que vous allez être surpris. D'abord, le mort ne s'est pas noyé. Vous savez certainement que la noyade n'est rien d'autre qu'une suffocation, l'oxygène n'est plus transmis au cerveau. Il est possible de mourir d'un spasme laryngé au moment où on tombe à l'eau. c'est ce que nous appelons la "noyade sèche". Quand un bateau coule, les passagers succombent parfois à un arrêt cardiaque au moment où ils entrent en contact avec l'eau ; par ailleurs, on se noie plus vite en eau douce. Vous le saviez ? L'eau de mer à une pression osmotique supérieure à celle du sang et il y a une moindre pénétration des membranes respiratoires, même la concentration en chlore... (à ce stade il est nécessaire de lui rappeler pourquoi les PJ sont venus !)*

*Un noyé ? ah oui ! excusez-moi je croyais que ça vous intéresserait ! Bon, revenons à notre bonhomme. Normalement, il pénètre très peu d'eau dans les poumons parce que le mucus respiratoire prend la forme d'une écume blanchâtre et épaisse lorsque la victime tente de respirer. Dans le cas présent, les poumons ne sont pas distendus comme des ballons de baudruche et l'analyse du sang cardiaque n'indique pas non plus la noyade. En observant les rides de ses pieds et de ses mains, je dirais qu'il est entré dans l'eau vers neuf heures du soir. Nous avons procédé au test des diatomées, Dell n'était pas mort lorsqu'il est rentré dans l'eau, mais il ne s'est pas noyé non plus...*

*En fait, nous savons de quoi il est mort, mais cela n'a pas beaucoup de sens. C'est à cause de ses mains, vous comprenez ? Les rides ont rendu le travail difficile, mais j'ai remarqué que les paumes de ses mains étaient couvertes de minuscules traces rouges, comme des piqûres. Il y avait pas mal de dégâts tissulaires localisés, des nécroses propres à des piqûres d'insecte. J'ai recherché le poison et je suis arrivé à cette conclusion : "Latrodectus mactans". Il s'agit d'une araignée, une veuve noire. Ces bestioles vivent normalement sous les tropiques et leur venin n'est pas systématiquement mortel. Notre victime a dû être agressée par un nombre très important d'araignées de ce type. Le poison a attaqué son système nerveux, le paralysant. Il a eu l'estomac comprimé et il est tombé à l'eau. Il n'a pas pu reprendre sa respiration et l'eau est rentrée dans sa gorge."*

Henry Dell serrait dans sa main gauche un bristol, de sept à huit centimètres de long, couvert d'étranges hiéroglyphes. Plusieurs caractères semblent avoir été effacés au cours de l'immersion [voir aide de jeu- Rapport sur les Symboles].

Après vérification, les PJ découvrent qu'Henri Dell n'a pas effectué de voyage à l'étranger cette année. Son nom n'est mentionné sur aucune liste de passagers. Son passeport ne porte aucun tampon ou visa en provenance de l'Afrique ou des tropiques. La réussite d'un jet d'Idée permet de comprendre que la victime avait son passeport sur elle parce qu'elle avait l'intention de partir.

## Une visite au zoo

La vérité est bien plus simple que ne le penserons vos joueurs. La partie Nord-ouest du zoo de Harlem donne sur l'Harlem River, à 2 km en aval de l'endroit où on a découvert le corps. Le pavillon des insectes se trouve un peu sur la hauteur, tandis que

l'enclos des impalas est en contrebas, tout près du fleuve.

Le zoo abrite tout un vivarium de veuves noires au pavillon des insectes. Enfin, il abritait... parce qu'un forcené est entré par effraction le soir du 3 Mars 1997 et a brisé les vitrines. A partir de là, il n'est pas très difficile de reconstituer les faits et gestes de Dell. Il s'est fait piquer, il sort du pavillon en titubant avant de franchir le muret qui marque l'enclos des impalas. Ensuite il a roulé dans l'herbe. Comment il a fait pour escalader la grille reste encore un mystère, mais l'activité physique a accéléré la diffusion du venin dans le corps et il est tombé dans le fleuve, où son corps a dérivé sur deux kilomètres avant d'être accroché par la vedette de la police fluviale.

## Au domicile d'Henry Dell

L'appartement d'Henry se trouve au 22ème étage d'un immeuble de Théâtre District. Dans le grand hall de marbre, un portier en uniforme accueille les PJ et leur remet un passe-partout. *"Mr Dell avait très peu de visite, son ex-femme venait parfois, mais elle n'avait pas les clés. Je suis sûr que personne d'autre que Mr Dell n'est venu ici"*.

L'appartement est tout au bout du couloir. La porte s'ouvre sur un couloir étroit, dont on a radicalement modifié la structure. Des remblais de plâtre ont été édifiés de telle sorte que le couloir ressemble à présent à un tunnel ovale et sombre. Le salon a subi le même genre de travaux : la pièce a grossièrement la forme d'un œuf. Dans le fond de la pièce, les fenêtres ont également perdu leur forme rectangulaire à coup de plâtre. La suppression de tout angle droit confère à l'appartement un aspect organique. Les PJ ont l'impression d'évoluer sous les racines d'un palétuvier géant. Il n'y a plus aucun meuble dans l'appartement, juste un matelas et une couverture dans la chambre.

Le plâtre est encore frais, pas plus d'une semaine. La penderie, aux rebords rabotés et tailladés, ne contient qu'un costume et une paire de chaussures. Tous les appareils ménager, ainsi que les placards de la cuisine ont été dés-encastés et emportés. Il ne reste plus qu'une bouilloire électrique, une bouteille de lait et une tasse à café. Les motifs du papier peint sont méticuleusement numérotés. Les quatre murs de la cuisine sont ainsi couverts de chiffres, témoignage de l'œuvre d'un psychotique. Le concierge a bien remarqué que Dell avait effectué des travaux dans son appartement, mais après tout c'était son droit non ?

## Le video-club de Dell

C'est un bâtiment bas de briques rouges situé à Soho. C'est ici que se trouvait les cassettes volées à l'ODEL, mais le bâtiment achève de se consumer lorsque les joueurs arrivent. Les pompiers sont là depuis une heure environ. *"Tout l'immeuble a été touché, mais le feu a dû partir du rez-de-chaussée ou du sous-sol. C'est là qu'on a vu les premières flammes, à l'intérieur du club vidéo"* explique un des pompiers. Inspecter les décombres encore fumant est possible, accompagné d'un pompier. Un jet de TOC permet de découvrir une jaquette de cassette vidéo portant les mêmes hiéroglyphes étranges. Les sous-sols du magasin abritent un jeune homme atrocement brûlé mais toujours vivant. Il est immédiatement transféré à l'hôpital.

L'expertise donnera les résultats suivants quelques jours plus tard : L'incendie semble d'origine criminel, on a décelé des résidus de pétrole au sous-sol, là où se trouvait le stock de cassettes vidéos. Celles-ci ont toutes été détruites. Seul le coffre de Dell a tenu bon mais on y a rien découvert de compromettant. Les horloges de tous les magnétoscopes du magasin ont été remises à l'heure vingt minutes avant l'incendie. Coupure de courant.

### ➤ Grand brûlé

Le garçon que l'on a retrouvé dans la boutique s'appelle Marc Ashdown. Agé de seize ans, il venait parfois pour ranger les nouveautés et donner un coup de main à la vente. Personne n'a pensé à le prévenir, il est entré avec sa clef. Il est toujours en vie, mais son cas est jugé très grave. Il est actuellement à l'hôpital de Soho, au service des grands brûlés. Près de soixante pour cent de son corps sont atteints. Les médecins ne savent pas s'il va vivre, mais gardent espoir, compte tenu de son âge. Il est actuellement maintenu dans le coma et sous morphine. Même s'il sortait de son inconscience, il ne pourrait pas parler avant plusieurs semaines à cause des fissures dans ses lèvres. Son traitement à la néosporine rend les risques d'infections bactérienne trop importants pour autoriser les visites.

### ➤ Mort de Marc Ashdown

L'infirmière de garde était assise dans le couloir. Elle a entendu un grand bruit et elle s'est précipitée. Elle l'a trouvé en travers du lit, jambes écartées, un bras pendant. Le ventre et la poitrine encore recouverts de pansements, mais son cou et sa tête étaient exposés à l'air libre. Le tube de plastique de la perfusion était dégrafé et le flacon de sérum gisait à

terre, brisé. Il remuait à peine. L'infirmière a appelé à l'aide et essayer de le réanimer, mais il était déjà mort. Il a dû arracher tout seul les pansements qui couvraient son visage.

## **Des Morts !!**

### ➤ *Mort d'Arthur Meadows*

Les journaux du matin font tous leur Une sur un événement tragique survenu la veille [voir Aides de jeu diverses : *"Le manager fou souffrait de dépression chronique"*].

Rappelons que les PJ ne sont absolument pas habilités à enquêter sur cette affaire, puisqu'elle ne dépend pas de leur secteur. L'enquête a été confiée à l'inspecteur de première classe Dave Weissman, 40 ans, corpulent, légèrement déplumé sur l'arrière du crâne, il porte des lunettes et tire sur son cigare. Il est prêt à transmettre des informations par téléphone ou même à envoyer le dossier aux PJ.

L'affaire est présentée très simplement et les conclusions coulent de source. L'enquête n'a pas été bâclée, mais l'inspecteur ne s'est pas donné la peine de chercher une explication tordue à une affaire évidente. La victime avait 57 ans, pas de casier. Meadows n'était pas marié, n'avait pas de maîtresse et ses employés l'aimaient beaucoup. Bref, l'affaire a été rapidement classé comme accident. Meadows était dépressif, sa société était sur le point d'être restructurée et il craignait de perdre son job. Si les PJ le demandent expressément, Weissman leur dira qu'on a effectivement retrouvé un drôle de papier avec des hiéroglyphes dans une de ses poches.

*"Mais comment vous savez ça ? Le fait n'est même pas consigné dans le dossier de police !"*

### ➤ *Mort de David Coltis*

Un événement marquant du flash d'information attire l'attention des PJ le soir du 6 Mars 1997. Un journaliste de CB news s'adresse en direct aux téléspectateurs :

*"C'est ici que le voleur de voiture s'est arrêté - il désigne une quincaillerie - Il est entré acheter une corde en nylon, comme celle-ci - il montre la corde que tient un autre homme, une inscription en télétexte le désigne comme le gérant de la quincaillerie.*

*"Il titubait et se tenait la tête, explique le quincaillier.*

*- Ensuite que s'est-il passé ? interroge le journaliste.*

*- Il m'a acheté la corde et un couteau. Il a payé et il est reparti."*

La caméra suit le journaliste dans la rue

*"Le voleur à ensuite été remarqué par plusieurs personnes. Il tend son micro à une jeune chinoise : "Je l'ai vu descendre de voiture, juste là, explique la jeune fille en désignant la chaussée humide. Je n'ai pas compris tout de suite ce qu'il faisait. Et puis j'ai remarqué qu'il nouait la corde autour d'un lampadaire. Il s'est assuré de la solidité de nœud et il est remonté en voiture. Il n'arrêtait pas de crier."*

La caméra est braquée sur un homme âgé qui tient un chien dans les bras.

*" Il a pris place sur le siège du conducteur. Sa voiture devait être à cinq ou six mètres du lampadaire*

*- Ensuite ?*

*- Il s'est passé l'autre extrémité de la corde autour du cou.*

*- Comment s'y est-il pris ?*

*- Il a fait un nœud coulant. Ensuite, il a mis le contact et a fait vrombir le moteur. Je n'en croyais pas mes yeux."*

La jeune chinoise à les larmes aux yeux.

*- Il a démarré à toute allure.*

*- Vous avez vu ce qui s'est passé à ce moment-là ?*

*- Je n'oublierai jamais, dit la jeune fille. La corde s'est tendue, il a eu la tête arrachée des épaules.*

*- Vous auriez dû voir ce carnage ajoute l'homme."*

Le journaliste fait quelques pas dans la rue et s'approche de l'épave d'une BMW encastrée dans un mur avant de rendre l'antenne.

L'enquête est confiée à l'inspecteur Charles Hoffman, 50 ans, cheveux gris, yeux marrons, habillé d'un jean et d'une casquette de base-ball.

David Coltis avait 26 ans et un casier judiciaire chargé. Plusieurs inculpations pour vol de voitures. Pas d'amis, ni de copine régulière ; la famille habite dans le Minnesota et n'a pratiquement plus de nouvelles depuis des années. Coltis était officiellement au chômage. En se renseignant un peu, ce que Hoffman n'a pas pris la peine de faire, on découvre que le dernier emploi qu'il ait occupé était un poste de gardien de nuit pour le compte de l'ODEL... Il a été licencié il y a un mois pour "faute professionnelle", l'ODEL ne semble pas vouloir s'étendre sur la question. On a bien sûr retrouvé sur lui un étrange papier avec des hiéroglyphes...

### ➤ *Accidents mortels*

Il est possible que les PJ cherchent à savoir si leurs affaires sont des cas isolées où s'il existe des cas similaires. Ces deux derniers mois, un grand nombre de décès accidentels, dont aucun n'a été identifié à un



homicide, ont été répertoriés. A chaque fois, la victime est morte de ses propres mains. Des centaines de cas de ce genre ont été relevés rien qu'à New-York. Les chiffres ont quadruplé du jour au lendemain. Du point de vue statistique, c'est hautement improbable, à moins que certains de ces "accidents" aient été provoqués.

Un article sur ce phénomène est fourni en aide de jeu [*"Le nombre de suicides bat tous les records à New-York"*]. Faites comprendre à vos joueurs qu'il est impossible d'enquêter sur toutes ces affaires. L'intérêt est de leur faire comprendre que quelque chose d'important se prépare, quelque chose qui dépasse largement le cadre de leur enquête.

## **THE ODEL CORPORATION : La communication de l'avenir aujourd'hui !**

L'ODEL est un conglomérat, un holding spécialisé dans la gestion de placements financiers. Le secteur de la communication n'est qu'une toute petite partie des activités qu'elle couvre.

Au moment où vos joueurs souhaiteront en savoir plus sur l'ODEL, mettez en scène l'agent Wu [PN] DG page 60] et montrez-leur l'organigramme fourni en aide de jeu.

Wu est le directeur du service informatique du FinGen (Financial Crime Enforcement Network), Réseau de



lutte contre la criminalité financière. Il lui faudra un certain temps pour monter un dossier sur les activités de l'ODEL, mais il ne trouvera rien qui puisse être saisi par la justice. La politique d'expansion du conglomérat ODEL est pourtant parsemée d'accidents et de rebondissements douteux.

Il y a aussi cette histoire de guérison miraculeuse concernant la fille d'Herbert Disfarmer, le président de la Fédéral Communication Commission ou FCC (Nda : équivalent américain du CSA en France). Atteinte d'une maladie incurable, la fillette s'est remise à marcher après que la FCC soit intervenu en faveur de l'ODEL.

*«Nous ne sommes pas obligé d'y voir une relation de cause à effet»* précise Wu *«Mais je pense qu'il est plus honnête de vous mettre au courant...»*

Les articles fournis en aides de jeu [Aides de jeu diverses] concernant l'ODEL peuvent également faire partie du dossier.

### ➤ *Mr.Slattery*

C'est un homme roux, d'une quarantaine d'années, à la calvitie naissante. Ses yeux paraissent rouges, comme si on lui avait lancé du poivre. Il porte constamment un gros attaché-case noir et s'exprime avec une note d'arrogance dans la voix. Il représente les intérêts de la compagnie ODEL dans le rachat de la société *Instantané*. C'est vers lui que les PJ seront orientés s'ils tentent d'enquêter officiellement sur le groupe.

### ➤ *David Carmichael*

Sa photo apparaît fréquemment dans *Campaign*, *Broadcast* et les autres magazines consacrés à la gestion des entreprises. Son nom est sur la liste des cent plus grosses fortunes US. Poids lourd, champion de l'industrie de la communication. Nul ne s'attaque à lui à la légère. Il appartient au conseil d'administration de plus de soixante sociétés et d'une quarantaine d'organisations caritatives. Il a la réputation d'être un homme très occupé.

### ➤ *Le mystérieux motard*

Lui aussi est un adepte de la Destinée. C'est un bel homme blond aux cheveux longs, mais les joueurs ne le verront probablement que revêtu de sa combinaison de cuir noir, le visage masqué par un casque intégral à la visière sombre. Ce n'est pas un tueur, il s'apparente plus à un homme de main chargé

de suivre les PJ et de faire disparaître des preuves. C'est lui qui est chargé de récupérer les cassettes après leur utilisation. Si les joueurs mettent la main sur un tel objet, il sera envoyé pour le leur reprendre et cela n'importe où, même au commissariat ! Le mystérieux motard connaît quelques sortilèges dont Altération physique de Gorgoroth, qui lui permet de prendre n'importe quelle apparence.

### ➤ *Sam Harwood*

L'ancien PDG du groupe a été remplacé par David Carmichael, alors que la santé de l'entreprise était au plus mal. Ses 72 ans forcent le respect, il a survécu à toutes les fusions et les associations. Harwood a accepté de céder sa place parce que c'était la seule façon de sauver l'ODEL. Il garde encore un rôle important dans l'entreprise et beaucoup d'employés lui sont restés fidèles ; mais son influence au sein du

groupe s'amenuise chaque jour.

Les réunions du conseil d'administration sont souvent l'occasion d'une petite lutte d'influence entre lui et Carmichael. Harwood est un "requin de la finance" de la vieille école, sans avoir systématiquement recouru au meurtre, il lui est arrivé de ruiner des concurrents et de mettre des centaines de gens à la porte. Bien qu'il admire le nouveau PDG pour son charisme et sa réussite en affaire, il n'approuve pas ses méthodes, qu'il juge trop expéditives. Harwood est bien trop impliqué dans tous ces meurtres pour pouvoir agir ouvertement contre son successeur. Il est trop tard pour avoir des regrets pourtant il va bien falloir faire quelque chose...

## Mort d'Elizabeth Cleveland

Après la mort de William Bradley, Mrs Cleveland signifie clairement son opposition au rachat de sa société. Un paquet adressé à son nom, contenant une cassette vidéo, arrive en fin de journée.

Arrangez-vous pour que la mort d'Elizabeth coïncide avec une entrevue des PJ. "Beth" vient tout juste de leur confier ses craintes et les joueurs pensent s'être fait une alliée. La vidéo dissimule, par des images subliminales, des malédictions runiques extrêmement dangereuses. La suite s'étale tristement à la une des journaux le lendemain matin [voir aides de jeu diverses - *"Une femme se jette sous le métro"*].

Une rapide enquête montre qu'un paquet est arrivé par coursier en début de soirée, au moment où la secrétaire s'apprêtait à partir. Celle-ci se souvient que le coursier était un beau jeune homme blond d'une trentaine d'année, vêtu d'une combinaison de motard en cuir. Il a remis une grande enveloppe en Kraft marron qui semblait contenir un objet rectangulaire - probablement une cassette vidéo. Le bon de livraison porte le nom d'une société fictive.

L'enveloppe ouverte se trouve sur le bureau d'Elizabeth, elle ne porte aucune inscription à part la mention "urgent" et le nom de Mrs Cleveland, tapé à l'ordinateur. Ses dossiers ne comportent aucun élément susceptible d'expliquer ce qui s'est passé. De toute façon, à moins que les PJ ne foncez chez *Instantané* à la première heure, Brian Lake se chargera de faire disparaître toutes preuves.

Le témoignage le plus troublant reste le film de la caméra de surveillance enregistré sur le quai de la station d'Houston street. Beth Cleveland apparaît sur le quai désert au bout d'un laps de temps assez long. Sa démarche est raide et son regard étrangement fixe. Elle

s'assoit pour attendre, se masse les tempes, cherche fébrilement quelque chose dans son sac à main, mais renonce. Puis, elle se lève doucement et s'approche au bord du quai. Elle sort un objet de son sac, visiblement une cassette vidéo. Elle reste fixe un long moment, puis son corps se met doucement à trembler. Une flaque d'urine se répand à ses pieds. Elle saute sur la voie et disparaît de l'écran. Quelques instants après, on perçoit le bourdonnement de la rame de métro qui entre en gare.

Une inspection sur place et un jet réussi de TOC permet effectivement de retrouver les restes d'une bande vidéo réduite en miettes. Il est toujours possible de confier les fragments à un spécialiste de Delta Green [Greg Mason, PN], p.61].

## Première attaque

A ce stade de l'aventure, l'ODEL va tenter de neutraliser les PJ en leur faisant parvenir une de leurs cassettes vidéo contenant les images subliminales de runes. Par un heureux hasard, ils vont échapper à l'attentat, mais quelqu'un de leur entourage devra mourir à leur place. Quelqu'un du commissariat par exemple.

## Rebondissements

Tôt ou tard, les PJ attireront l'attention sur eux et on leur retirera l'enquête. Carmichael à suffisamment d'influence dans les hautes sphères policières pour que les joueurs passent la fin de leur carrière sur une voie de garage. L'événement survient probablement au cours de la deuxième séance de jeu. Notez avec soins les vices de procédure que vos joueurs peuvent commettre et qui seront autant d'arguments pour leur faire lâcher l'enquête. A la limite, vous pouvez discrètement les orienter vers l'illégalité à certains moments pour mieux les piéger ensuite !

Leur enquête sera suspendue :

- si ils tentent d'approcher directement un des représentants de l'ODEL, ou essayent d'une quelconque manière de compromettre l'entreprise.
  - si ils enquêtent sur les morts de Coltis et Meadows, affaires qui ne dépendent pas de leur juridiction.
- Le simple fait de demander le dossier d'une affaire non-classée peut leur valoir un blâme.
- si ils interrogent un témoin sans présenter leur insigne ou en se faisant passer pour autre chose que des flics.

- enfin d'une manière générale, s'ils attirent l'attention de l'ODEL sur eux, inquiètent Slattery en l'interrogeant ou essayent de faire des vagues.

Le capitaine Ramirez [PN], page 137], récemment transféré à l'Inspection Générale des Services, peut vite devenir la bête noire des PJ. Il peut intervenir après une fusillade entre eux et le mystérieux motard.

Ce dernier est abattu, mais bizarrement, on ne retrouve pas son arme. Abattre un homme désarmé, c'est la suspension immédiate, la mise en place d'une enquête sur les états de services du joueur et peut-être le procès ?

En bref, il est inutile de vouloir saisir la justice, même après avoir réuni des preuves. Carmichael a trop de notoriété et de pouvoirs pour être attaqué par les voies légales.

Evidemment, les PJ continueront leur enquête de manière officieuse, soutenus par Delta Green. Désormais ils agissent dans l'illégalité la plus totale.

## Brian Lake

### ➤ *Un coup de fil de Brian Lake*

L'appel a lieu juste après la signature du rachat d' *Instantané* par l'ODEL. Lake est pris de remords et surtout il a de plus en plus peur.

*"Je... Je voulais parler à quelqu'un et j'ai pensé à vous. Quelle heure est-il ? On pourrait se retrouver à 11h ? C'est possible ? C'est ce soir ou jamais, vous comprenez, et le plus tôt sera... Retrouvons-nous dans un lieu public, en pleine lumière, même si je ne peux être nul part en sécurité. J'aurais dû me confier à quelqu'un, mais qui m'aurait cru ? Personne ne pourrait croire une chose pareille. David Carmichael jouit de la confiance du gouvernement et du respect de la nation. Il a la loi pour lui. Vous savez ce qu'on dit de lui, n'est-ce pas ? Qu'il est la preuve vivante du bien-fondé du capitalisme ! Oui, je lui ai fait confiance, comment aurais-je pu me douter ? Ils sont tout puissants, ils peuvent faire ce qu'ils veulent, quand ils le veulent. Un article embarrassant dans la presse ? Une chute d'indice ? Quelle importance ! Je vous le dis, ils ne peuvent pas mourir comme nous. Ils peuvent tuer, mais mourir, ça non, ils ne le peuvent pas. Détenir le pouvoir, c'est comme d'être immortel."*

Evidemment, les PJ arrivent trop tard. Un attroupement s'est déjà formé autour du corps méconnaissable de Brian Lake (SAN 0/1D6). A vous de mettre en scène sa mort de façon spectaculaire selon l'endroit du rendez-vous. Les témoins racontent que

Lake est devenu comme fou et qu'il s'est mis à courir avant de se jeter sous les roues d'un bus, de se précipiter dans le bain d'huile bouillante du marchand de frites, etc...

Brian portait un paquet pour les PJ, mais dans la confusion qui a précédé "l'accident", il l'a perdu ou laissé derrière lui.

Laissez vos PJ affolés se mettre à la recherche du paquet avec moult jet de TOC. Si vous êtes gentils ils peuvent le trouver tout simplement à l'endroit où attendait Brian, à moins qu'un clochard récalcitrant s'en soit emparé ou que le mystérieux motard entre en scène.

### ➤ *Le témoignage posthume de Brian Lake*

Le paquet que Lake comptait remettre aux PJ contient une lettre [voir Aide de jeu diverses - *"Confession posthume de Brian Lake"*] et une cassette vidéo. Les joueurs devraient être particulièrement méfiant vis à vis de la bande mais il ne s'agit que d'un enregistrement de surveillance. [Cf Aides de jeu diverses - *"Document vidéo transmis par Brian Lake"*]

## Les Runes

Les runes sont l'une des plus anciennes forme de magie noire. Elles sont nées de la forme des branches d'arbres et de la disposition des montagnes. Elles accompagnent les hommes depuis des siècles, même si personne ne leur prête plus attention. Ces formes simples influent sur la vie quotidienne. Projetées dans un certain ordre, elles peuvent apaiser ou rendre furieux, transformer en brutes agressives ou en récepteurs passifs. Mariées à une technologie nouvelle, elles deviennent un formidable outil de mort, capables de matérialiser nos pires cauchemars. Les runes codées par l'ODEL déclenchent dans le cerveau de leurs victimes, des réponses jusqu'alors oblitérées au niveau de l'inconscient. Elles ravivent les émotions primitives profondément enfouies, comme une drogue qui déclenche une formidable activité de l'esprit et le contraint à fantasmer. Elles peuvent faire renaître les terreurs les plus obscures : le croque-mitaine de l'enfance, la peur du vide, la claustrophobie. L'expérience est parfaitement réelle pour la victime. Elle peut être programmée pour se dérouler à tout moment, cinq minutes après avoir vu les runes ou cinq ans plus tard.

Au départ, les runes étaient tracées sur un papier glissé dans la poche de la victime, mais cette façon d'utiliser les malédictions est vite devenue trop évidente. L'ODEL a appris à raffiner ses messages de

mort. "Ils" savent désormais digitaliser les runes, les stocker sur disque laser, les faire entrer dans les programmes informatiques, passer par les lignes téléphoniques, les imprimer, les faxer, les télédiffuser, etc...

Les "cassettes runiques" sont l'une des plus grandes réussites du groupe ODEL. Ces films utilisent la technique des images subliminales pour les mettre en scène et influencer l'esprit du spectateur. Ils ont même appris à protéger les boîtiers des bandes à l'aide de talismans runiques.

Les runes en elles-mêmes n'ont pas de pouvoir réel. De même, la plupart d'entre elles ne sont pas dangereuses toutes seules. Pour nuire, il est nécessaire de composer une "phrase" ou "séquence", en associant plusieurs runes. Le sorcier doit ensuite enchanter cette "chaîne" de symboles en dépensant des points de magie. Si la séquence est brisée ou incomplète, la malédiction ne fonctionnera pas. Les effets d'une "phrase runique" sont très différents selon les symboles associés.

L'ODEL envisage à long terme d'introduire des injonctions runiques très subtiles dans des images télédiffusées. La grande idée est de modifier lentement les habitudes sociales de l'audience. Plus encore, Carmichael compte se servir de la première émission pour se débarrasser définitivement de ses rivaux. Il a trouvé le moyen de personnaliser ses malédictions.

Pour résister à une malédiction, il faut réussir un jet sous 1xPOU. Si le jet est raté, les effets de la malédiction se font sentir au bout d'un certain temps, déterminé au départ par le sorcier.

Les effets sont aussi divers qu'il existe de possibilité d'associer les runes. Certaines provoquent d'horribles brûlures et occasionnent directement des dommages, alors que d'autres entraînent d'effroyables visions, très dangereuses pour la santé mentale de la victime. N'oubliez jamais que pour cette dernière, l'expérience est toujours réelle.

*NDA: N'importe quelle bibliothèque vous fournira tout ce que vous voulez savoir sur les runes de façon bien plus complète que je ne pourrais le faire ici.*

*A titre indicatif: <http://www.entrelacs.tm.fr/entrelac/rune0092.htm>*

## Visionner une bande

Il est possible que les PJ parviennent à se procurer une des bandes infectées. Voilà ce qu'ils peuvent voir :

## AVERTISSEMENT

*Cette bande est la propriété du groupe ODEL et, par conséquent, protégée par les lois en vigueur dans ce pays. Son accès est soumis à l'autorisation préalable d'un membre du directoire de l'ODEL.*

*L'utilisation illicite de cette information peut entraîner des poursuites civiles et/ou pénales.*

**DANGER - LA PROJECTION AU-DELA DE CE TEXTE PEUT AVOIR DE GRAVES CONSÉQUENCES PHYSIQUES**

Passé cet avertissement, aucun des PJ ne se souviendra de ce qu'il a vu, ils conserveront juste un vague souvenir brumeux en se réveillant quelques minutes plus tard. Effectuez en secret un jet sous POUx1 pour chaque personnage qui a visionné la bande et préparez-vous à rendre fou tous ceux qui ont échoué...

## Maggie Engels

Maggie est ce qu'on appelle pudiquement une "inadaptée sociale". La Destinée s'est intéressée à elle il y a longtemps et Maggie a pris l'habitude d'obéir aux "messages codés que les anges lui envoient". Sa vie est parsemée de signes qu'elle est la seule à pouvoir décrypter. Ces augures peuvent prendre la forme d'un papier gras virevoltant selon un schéma complexe, d'une note étrange dans la cacophonie des Klaxons ou de la forme d'une tâche sur la manche du marchand de hot-dogs.

Miss Engels est une femme petite et vive d'une quarantaine d'années, au large visage souriant. Un bandana tente de faire tenir en place ses cheveux carotte. Ses boucles d'oreilles en plastique ont la forme de régime de bananes et ses lunettes couvertes de strass s'agitent sur sa poitrine au bout d'une chaînette.

Maggie observe les PJ depuis plusieurs jours déjà. Arrangez-vous pour qu'elle ne tombe pas du ciel. C'est la femme un peu fofolle qui a insisté pour partager leur taxi il y a deux jours, celle qui s'est assise en face d'eux dans le métro pour se remaquiller et se mettre plein de rouge à lèvres sur les dents à chaque virage, celle qui précédait les personnages au fast-food en ne marchant que sur les dalles jaunes du sol en damier, la seule à ouvrir son parapluie dans les cabines téléphoniques et noircir systématiquement les lettres "S" des prospectus qu'on lui tend dans la rue,... Arrangez-vous pour faire de Maggie un personnage récurrent, présente aussi sur tous les lieux importants de l'enquête. Elle fait partie de la foule de badauds qui assistent à l'incendie du vidéo-club de Dell, elle achète

un souvenir dans la boutique de Rasheed Narhee lorsqu'ils y arrivent etc... Maggie est omniprésente, elle semble anticiper les événements avec une intuition troublante.

Pourtant, dès qu'un PJ tente de l'approcher, il est victime d'une coïncidence et Maggie disparaît mystérieusement : un autobus la masque l'espace d'un instant, un passant interpelle le personnage en le prenant pour quelqu'un d'autre, le téléphone cellulaire du PJ se met à sonner mais il s'agit d'une erreur, etc...

Maggie se décide à les rencontrer à un moment clef du scénario. Alors qu'ils tentent de l'interpeller, elle disparaît mais laisse sa carte de visite [Voir Aides de jeu diverses - "Carte de visite de Mrs Engel"]. En se renseignant un peu, on découvre que Maggie a été inculpée il y a cinq ans pour avoir saccagé le rayon céréales d'un supermarché "parce que des voix le lui avait ordonné". Elle est également une habituée des services psychiatriques qui la décrivent comme une schizophrène chronique mais totalement inoffensive.

### ➤ *Appartement de Maggie Engels, Bronx*

Maggie habite un immeuble sordide du Bronx, dont le rez-de-chaussée est muré à cause du vandalisme. Le minuscule salon de son appartement est encombré de chats empaillés. Certains se dressent sur leurs pattes arrières, collés à des planchettes de bois dans des postures quasi humaines. Quatre chatons sont disposés pour simuler une partie de cartes. Les pauvres bêtes aux gueules tordues sont toutes bouffées par les mites, ce qui donne un aspect plutôt morbide à l'endroit. Si les PJ demandent comment elle les a trouvés, elle reste mystérieuse mais finit par parler d'un "ami commun", un certain Stephen Alzis...

*"Echo du Soir est mon guide spirituel, mais elle ne va pas très bien en ce moment. Elle tente toujours de localiser ses ancêtres sur le plan astral et ses jambes la tourmentent beaucoup. Je passe par un pilote américain qui est mort à Pearl Harbour, un certain Smethwick. C'est un garçon très serviable, bien que son patriotisme soit un peu énervant."*

La voix de Maggie se fait plus trouble et ses propos semblent bizarrement crédibles dans cet endroit étrange.

*"Mes amis et moi guettons les signes. Je sais que c'est pour bientôt ! je le savais, il s'agit d'un événement que les occultistes du monde ont annoncé depuis longtemps. Je dois visiter un lieu où le passé, le présent et l'avenir se mélangent dans l'instant."*

La pièce s'emplit de silence. Maggie a fermé les yeux et s'est adossée à son siège. Elle semble endormie. Au bout

d'un laps de temps assez long, une voix aiguë et étranglée s'élève d'un gros matou empaillé chevauchant une bicyclette [Jet de SAN 0/1D4].

*"Les plus hautes autorités occultes laissent depuis longtemps entendre que le Seigneur des Ténèbres reviendra pendant la seconde moitié du vingtième siècle. Il se manifestera d'abord dans les pays scandinaves et en Amérique du nord. Il se dotera d'un aspect mortel. Il apparaîtra non pas unique, mais multiple. Son nom sera Légion. Il accomplira les tâches suivantes : La Tromperie des Insensés, La Corruption des Innocents, La Destruction des Gentils, La Vénération du Mal. Il parviendra à ses fins par l'obéissance aveugle de ses disciples. Son nouveau nom sur cette Terre ne peut se trouver dans les alphabets d'aujourd'hui. Il manifestera sa volonté par la puissance de la prière. Les Prières du Diable. Elles prendront une forme secrète à la fois ancienne et moderne. Un mal qui trompe l'insensé, corrompt l'innocent et détruit le gentil. Quand l'Ange de la Mort a été invoqué, il ne peut se retirer tant qu'il n'a pas été comblé."*

Cette première rencontre devrait laisser les PJ perplexes. Le mieux serait que les joueurs soient partagés entre ceux qui y croient et ceux qui pensent que Maggie est complètement givrée. Au moment propice, faite ressurgir Maggie pour faire monter la tension d'un cran.

### ➤ *Retour chez Maggie Engels*

L'étrange bonne femme se manifeste à nouveau et désire rencontrer les PJ. Cette fois, elle n'est plus seule, une poignée d'adeptes de la Destinée se sont réunis chez elle, irrésistiblement attirés les uns vers les autres. Ils ne savent pas vraiment pourquoi ils sont là mais tous ont «senti» que «ça allait bientôt commencer». Il y a là Bernie, un adolescent acnéique et asocial, qui passera la réunion les oreilles vissées à son walk-man à écouter du death métal, Edna et Norton Brown, un vieux couple de noir-américain, qui ne jurent que par les télé-évangélistes, Slide Parker, un manchot vétéran du Viêt-Nam qui arbore fièrement sa PurpleHeart en répétant que «tôt ou tard ça devait péter ! Nom de Dieu c'était couru !», ce à quoi un clochard repoussant, qui répond au nom de Bartolomew, répond inlassablement «Ne blasphémez pas Slide !».

Au milieu de cette réunion de fous, essayez de casez les infos suivantes.

*"D'après nos calculs, nous pensons que l'Armageddon est pour bientôt. C'est peut-être un peu exagéré. La fin du monde civilisé, en tout cas. L'apocalypse, dernier grand conflit terrestre a toujours*

été annoncé pour la fin du vingtième siècle. Nous guettons chaque signe. Nous constituons l'avant-garde afin de reconnaître les forces du Mal. Ces deux derniers mois se sont présentés plusieurs signes indiscutables. Nos frères et sœurs les ont également repérés. Toutes les prophéties se réalisent. Il est dit que le premier signe sera celui des Morts neutralisant les Vivants ; les taux de mortalité et natalité à New-York sont actuellement identiques. Il est ensuite dit que des forces toutes puissantes émergeront des cendres ; les institutions financières de la ville forment d'énormes conglomerats, suite aux cracks de la Bourse. Il est encore dit que l'une de ses forces dominera le monde entier. Regardez ceci."

Elle tend un exemplaire du *Financial Times*. Un gros titre barre la première page :

### **NAISSANCE DU NUMERO UN MONDIAL DE LA COMMUNICATION**

*Le groupe américain ODEL, numéro trois mondial de la communication, a annoncé vendredi 13 mars, l'acquisition de Young & Rubicam. Le groupe fusionné, nouveau leader mondial avec 5,2 milliards de dollars de marge brute cumulée en 1996, sera détenu aux deux tiers par des actionnaires.*

"Les Quatre Tâches du Démon sont en parfait accord avec les prophéties, voyez-vous. Elles sont inhabituables, car elles s'appliquent à l'industrie plutôt qu'aux individus. Depuis des années, les occultistes du monde entier guettent la naissance de l'Anté-Christ. Ils s'attendent toujours à ce que le Démon s'incarne en un individu unique.

Comment aurions-nous pu nous douter qu'il nous fallait lire la cotation boursière du *Financial Times* au lieu du Mensuel de Parapsychologie ? Tout ce temps perdu à chercher le nombre 666 parmi les avis de naissances et de décès des carnets mondains !

La Tromperie des Insensés, c'est la puissance des fausses images. Nous pourrions dire que cela évoque la manipulation des médias modernes, la publicité, les relations publiques, les discours du président qui sont ré-écrits en fonction des sondages et de ce que demande l'électorat, ce genre de choses...

Vient ensuite la Corruption des Innocents. Cela arrive tout le temps. Les entreprises feraient n'importe quoi pour rester à flot.

Il y a ensuite la Destruction des Gentils. C'est bien entendu la suppression de la concurrence. Ainsi l'avons-nous décidé.

Et enfin La Vénération du Mal, qui est le triomphe du conglomérat planétaire. C'est exactement ce que le

monde connaît aujourd'hui.

Mais ce n'est pas tout. Les prédictions ne signifient rien par elles-mêmes. Nous avons besoin d'une preuve évidente et heureusement nous avons pu en dénicher une..."

Maggie retire un paquet de saucisses à cocktail surgelées d'un sac plastique et le pose sur la table avec un air de triomphe.

*Saucisses de cocktail Thorn  
Le bon goût en toute occasion !*

Une suggestion de présentation, dépourvue de toute imagination, montre les mini-saucisses posées sur un plateau d'argent à côté d'un brin de persil.

"Derrière, regardez derrière !" dit Maggie avec impatience.

En approchant le regard du code barre du supermarché, un dessin argenté apparaît en surimpression, une sorte de triangle collée à la droite d'un trait vertical.

"C'est une stave sombre ; la stave est la forme physique du caractère runique. Nous y voyons une méthode lente de corruption. Ces symboles exercent une pression inconsciente sur le consommateur pour qu'il choisisse certain produit. Ces saucisses proviennent d'une nouvelle chaîne de supermarchés, il s'en ouvre un peu partout et la plupart des produits de cette chaîne portent des symboles runiques. Ce qui nous a trompé dans le retour du Grand Bouc, c'est que, s'il suivait la voie du Christ, il renaîtrait sous la forme d'un petit enfant. S'il se manifestait autant que Notre Seigneur, avec des présages, des étoiles filantes, ce genre de choses, il serait facile de le repérer et de le détruire. Il est donc très malin de vouloir revenir sous la forme qui est celle de notre temps : celle de la grande entreprise !"

### **La confession de Sam Harwood**

Après avoir visionné la cassette apportée par Lake, il est possible que vos joueurs cherchent à prendre contact avec Sam Harwood. Le magnat peut devenir un allié puissant si ils développent une bonne argumentation. Harwood arrive au crépuscule de sa vie, il a des remords, pense à racheter ses fautes. Il est blessé dans son amour propre, Carmichael a pris sa place ; pire, il se permet de lui donner des leçons. Harwood a vu de quoi le nouveau PDG était capable, il ignore exactement comment fonctionne le système runique, mais il peut renseigner les joueurs.

Harwood vient d'échapper à une tentative d'assassinat

dans son domicile New-Yorkais. Il se trouve actuellement dans un chalet isolé près de Rochester, dans les Grands Lacs, sous la protection de son vieil ami Jack Crowley. Jack est un ancien de la CIA et un expert en matière de sécurité rapprochée.

Autant dire qu'il faudra se montrer persuasifs pour forcer le barrage et rencontrer le magnat. Vérifications de leur identité, voyage les yeux bandés en hélicoptère etc...

*"Toute ma vie j'ai recherché le profit, au mépris des autres. J'ai acheté, vendu, fusionné, manipulé des entreprises entières avec leur cortège de laissés-pour-compte, j'ai poussé à la faillite certains de mes concurrents, et tout ça pour quoi ? au nom de quoi ? De la libre entreprise ? du pouvoir ? de mon orgueil ?... Ne vous y trompez pas, je n'ai jamais eu de remords, et ce n'est pas à mon âge que je vais commencer à en avoir. Il est trop tard pour regretter.*

*David Carmichael exerce un pouvoir étonnant sur la plupart des cadres de l'ODEL. Mes anciens collaborateurs ont tous retourné leur veste. Certains étaient des amis de longue date. Il les a tous converti. Je ne peux nier l'intelligence de ses idées, sa prévoyance à long terme et son aptitude à guider l'ODEL dans des aventures qui, en fin de compte, bénéficient à tous. Il est jeune, ambitieux, agressif. Il incarne le Monde Nouveau. On ne l'aime pas, mais on lui fait confiance. Il est ce qui pouvait arriver de mieux à l'entreprise, il est tout ce que je ne suis plus... Et pourtant je reste convaincu d'avoir commis une erreur en acceptant son offre de redressement. J'ai laissé le loup entrer dans la bergerie.*

*Il y a quelques jours, à New-York, j'ai reçu un amusant coup de téléphone. Ma femme de ménage est intervenue juste à temps pour m'empêcher de me percer un trou au milieu du front avec une perceuse. Vous comprenez ce que cela veut dire n'est-ce pas ? "Ils" ont trouvé un nouveau moyen d'envoyer leurs malédictions. Mais on ne s'attaque pas impunément à Sam Harwood ! (il tape du poing sur la table) Ce petit con se permet de me donner des leçons, mais je n'ai pas encore dit mon dernier mot ! Le vieux requin peut encore mordre ! "*

Harwood est invité à la soirée d'inauguration du 18 Mars, qui célèbre le lancement d'une nouvelle chaîne de l'ODEL. Malgré le danger que cela implique, il a bien l'intention de s'y rendre.

A ce stade de l'aventure, il va falloir réfléchir pour trouver comment arrêter Carmichael. Toutes démarches officielles seraient trop longues et difficiles, vu les appuis dont bénéficie l'ODEL. Eliminer

physiquement Carmichael est impensable, parce qu'il est beaucoup trop médiatique, et que cela ne ferait que repousser le problème puisqu'un autre prendrait instantanément sa place. La meilleure solution reste de le discréditer en frappant un grand coup. Pas question de lancer une campagne de dénigrement trop longue et trop coûteuse, il faut diffuser la cassette de Brian Lake ; et quel meilleur moment pour ça que la soirée de lancement de la nouvelle chaîne, alors que toute la presse sera réunie ?

Laissez vos PJ retourner cette idée.

Harwood peut fournir des invitations, un plan de l'immeuble, ou peut-être même créer une diversion...

*"Si Carmichael n'est pas arrêté, il va entraîner tout le monde dans le brasier. Oui, c'est exactement l'endroit vers lequel il nous précipitent : l'Enfer !"*

## **Siège de l'ODEL, soirée d'inauguration de la chaîne**

Devant le building de verre et d'acier du groupe ODEL, les camionnettes de télévision ne perdent pas une miette de l'incessant ballet des limousines. Les curieux et les photographes ont pris d'assaut les trottoirs de la cinquième avenue et se pressent le long des barrières dans l'espoir d'apercevoir quelques célébrités new-yorkaises. Le maire, en compagnie de son épouse, échange quelques mots avec les journalistes. Faites vous plaisir en décrivant vos stars préférés !

A l'entrée, une hôtesse, au port de mannequin, vérifie les cartons d'invitations tandis qu'un service de sécurité, discret mais efficace, s'efforce de filtrer les indésirables. Un portique à rayons X, joliment dissimulé sous des plantes grimpantes, empêche les PJ d'introduire des armes. A moins bien sûr qu'ils n'entrent par le parking ou par un autre endroit que leur indiquera Harwood.

Le vaste hall de marbre, de forme circulaire, grouille de monde. Des hôtesse distribuent des dossiers de presse, tandis qu'un second barrage filtre le gratin vers la grande salle de réception parsemée de petites tables rondes - ambiance intimiste, plantes-vertes et musique classique. Un large podium, surmonté d'un écran géant, occupe le fond de la salle. Un grand panneau à quartz affiche le décompte jusqu'au lancement.

Servez-vous en comme d'un compte à rebours pour rythmer la scène et faire monter la tension. Les couloirs de la tour sont parsemés de téléviseurs qui retransmettent la cérémonie en direct et permettront aux PJ de suivre le déroulement de la soirée. A eux de

saisir le moment propice pour se glisser jusqu'aux ascenseurs, déjouer les gardes et monter jusqu'au dernier étage.

Le déroulement de la soirée consiste en une cérémonie de «lancement», à laquelle ont été conviés la presse et le gratin new-yorkais. En fait, il n'y a rien à lancer, une actrice en vue et un présentateur de show télé se contenteront d'abaisser une manette aussi symbolique qu' inutile, tandis que des ballons se mettront à pleuvoir du plafond et qu'on débouchera le champagne. On diffusera ensuite une cassette de trente minutes décrivant les principales activités du groupe ODEL. Suivra alors une seconde cassette de trois minutes seulement, mais dont les conséquences seront incalculables...

Le reste de la soirée, Carmichael se livrera à la curiosité de la presse au cours d'un repas de gala soigneusement organisé.

A l'avant-dernier étage du building de l'ODEL, le studio est curieusement désert. Les PJ s'attendent sûrement à ce que la cassette de l'émission soit lancée à partir de cet endroit. Ils se trompent, puisque c'est Slattery en personne qui va contrôler l'émission de ce soir à partir du bureau de Carmichael. Utilisez cela comme un rebondissement.

## Rencontre au sommet

Un ascenseur à code conduit au bureau du PDG. La vue sur la baie de Manhattan est imprenable. Carmichael, ou Slattery suivant l'heure à laquelle les PJ décident de monter, se tient derrière un bureau fait d'une grande dalle de marbre vert qui lui donne des allures de prêtre sur le point d'accomplir un sacrifice antique. Des écrans de télé occupent presque toute la surface, des murs diffusant en sourdine des images du monde entier. Et un imposant pupitre de commande occupe un des coins de la pièce. Deux molosses de la sécurité accompagnent Slattery / Carmichael. Tous deux ont été conditionnés grâce à la rune Fehu, qui libère la brutalité meurtrière.

Un panneau de contrôle dissimulé dans le bureau permet de diffuser sur les écrans les runes permettant de «réveiller » les deux gardes, les transformant en véritable machines à tuer. Leur CON, PV, et leur FOR sont multipliés par deux, mais ils doivent faire un jet sous leur INT pour pouvoir utiliser une arme à feu. Les PJ ne sont pas immunisés contre le pouvoir des runes (au contraire de Slattery et Carmichael) et doivent réussir un jet sous la DEX x5 pour détourner le regard à temps ou un jet sous leur POU pour résister au pouvoir

des runes. En cas d'échec, le PJ, pris de frénésie, se retourne inmanquablement contre ses compagnons.

Cela dit, Slattery n'utilisera cette solution qu'en dernier recours ou si les PJ sont agressifs. Sinon, il se contente de les sermonner sur leur façon d'entraver le progrès :

*« Pourquoi êtes-vous si déterminés à vous opposer à l'ordre des choses ? Pourquoi combattre si âprement une idée nouvelle ? Ne pensez-vous pas qu'il faudrait mieux attendre de voir ce qui se passe ? A long terme, vous serez agréablement surpris par nos progrès. La plupart de nos associés y sont favorables. Je parle bien entendu d'hommes et de femmes respectables et responsables ».*

Ponctuez la rencontre de phrases comme : *«J'ai toujours eu envie de prononcer ces mots : Je crains de ne pas pouvoir vous laisser sortir vivant d'ici. C'est peut-être un cliché éculé, mais combien de fois peut-on se permettre de prononcer une telle phrase ? Le langage des hommes d'affaires baigne tellement dans l'euphémisme».* ou *«Pour être tout à fait honnête, vous n'êtes pas très dangereux. Personne ne croira votre histoire. Encore une phrase toute faite non ?».*

A vous de mettre en scène le final grandiose avec incendie et chute de trente étages ! Si les PJ arrivent à diffuser la cassette de Brian Lake à la place des programmes prévus, je vous laisse imaginer la consternation de la foule...

## Conclusion

Les journaux du lendemain relatent comment un incendie, déclaré au dernier étage, s'est propagé à travers les conduits de ventilation, perturbant gravement les transmissions et transformant la soirée de gala en «Tour Infernale».

La police a décidé de boucler l'immeuble en attendant que toute la lumière soit faite sur cette affaire. L'autorisation d'émettre de l'ODEL a été retirée par le FCC, temporairement, le temps que leurs dossiers financiers soit examinés et leurs agissements clarifiés. Le FBI peut préciser qu'à l'instant où la police a investi le bâtiment, il semble que les disquettes, les bandes et tous les autres produits infectés, aient disparu.

Naturellement, personne ne sait où ils sont passés, mais il y a fort à parier que Delta Green pourrait répondre à cette question... David Carmichael est introuvable, probablement envolé vers quelque paradis fiscal où l'extradition n'existe pas.

Enfin, la disparition de Samuel Harwood quelques semaines plus tard devrait rappeler aux PJ que, s'ils ont gagné ne bataille, la guerre est loin d'être finie...