



Opération Blanche Neige

Pour Magna Veritas

vendredi 16 juin 2006, par [kyrian](#)

Opération Blanche Neige

Note : Il est préférable que le groupe de personnages comprenne un personnage puissant physiquement.

Présentation du contexte

L'histoire :

Un démon d'Andromalius particulièrement intelligent, Anathème, a réussi à infiltrer la direction de PlaGratos, organisme de distribution de repas gratuits, sous le nom de Patrick Melliès. Son intelligence et ses connaissances l'ont rapidement amenés à devenir le bras droit de Simon Levant, un ange d'Alain légèrement mégalomane. Le pouvoir humanité d'Anathème le place au dessus de tout soupçon, lui permettant d'infiltrer avec lui Antoine Lejoint, alias Zappuduc démon de Malthus particulièrement demeuré ainsi que Raymond Lanclot, alias Paglop démon de Baal ultraviolet. Anathème a pour fonctions officielles la gestion et la comptabilité du centre de distribution des repas, Zappuduc étant relégué au déchargement des camions de nourriture et Paglop servant de force de frappe en cas de problème. Paglop ne fait pas partie de PlaGratos (trop visible...) et passe son temps à traîner les rues, cherchant une bonne baston.

L'Opération Blanche Neige :

Le grand projet d'Anathème est de discréditer à vie PlaGratos, l'une des seules organisations caritatives qui soit véritablement populaire, il a eu pour cela

une idée démoniaque : Empoisonner des centaines de repas.

Cet acte aurait plusieurs conséquences :

Le discrédit de PlaGratos, celui de son directeur régional (un ange de moins ! un !) et surtout la mort de plusieurs dizaines d'innocents.

Pour mener à bien son projet, la hiérarchie lui a envoyé Zappuduc, spécialisé dans les empoisonnements de masse.

Le déclenchement de l'Opération Blanche Neige est imminent, il attend simplement le samedi 31 janvier, date à laquelle le nombre de repas offerts atteindra un nombre suffisant afin de faire un maximum de victimes (les familles viennent généralement ensemble la journée du samedi).

Le grain de sable :

Le mardi 27 janvier, le très stupide Zappuduc traîne dans les cuisines entre deux déchargements et s'ennuie ferme. Il a alors l'idée de verser un plein tube d'une culture du virus de la grippe dans une marmite de cassoulets. Malheureusement pour lui, Eugène Tique, un clochard du quartier, surprend son geste. Même si Eugène est imbibé de Valstar, il n'est pas idiot et comprend parfaitement qu'un manoeuvre n'a rien à faire dans une cuisine et à encore moins besoin d'introduire quoi que ce soit dans les plats. Le pauvre Eugène, inconscient de l'acte qu'il va commettre, va confier ses soupçons à... Patrick Melliès ! . Sentant le danger, celui ci rassure Eugène et lui donne double dose de carottes râpées.

Le soir venu il passe un savon mémorable à Zappuduc, lui donne l'ordre de disparaître jusqu'au samedi 7 février (il préfère ne pas prendre risque et repousse l'opération afin qu'on ne puisse pas établir



de lien entre l'incident et l'opération), puis il appelle Paglop : celui ci aura pour mission d'éliminer Eugène le plus rapidement possible.

Le lendemain, Paglop retrouve la trace d'Eugène. Celui ci est avachi contre une cabane de chantier, cuvant tranquillement son litre et demi de gros rouge, Paglop en profite : il se transforme en lance flamme et grille Eugène jusqu'aux os, il dépose à ses côtés un bidon d'essence vide afin de faire croire à un suicide puis regagne tranquillement sa planque.

Cependant le crime a eu un témoin : Tristan Léonard, ingénieur commercial qui, regardant par hasard par la fenêtre de son bureau, a aperçu Paglop au moment ou celui ci franchissait le grillage du chantier. Intrigué il a vu le démon se diriger vers la cabane se tenant à l'angle du chantier (voir plan). Cependant la cabane lui cacha le plus gros de la scène, lui permettant juste de voir cet étrange individu cracher des flammes par la bouche, le laissant dans l'ignorance de la présence et de la mort par excès de chaleur du clochard. Particulièrement rationnel, Tristan pensa avoir mal vu et arriva à la conclusion que l'individu devait avoir un briquet particulièrement mal réglé. Lorsque que Tristan quitta son travail il avait oublié l'incident mais son subconscient, lui, continua son enquête...

Tristan a une épouse charmante et pour cause : Elsa est un ange de Blandine (et très jolie, ce qui ne gêne rien).

Or cette nuit là, Tristan a des cauchemars et Elsa, qui est encore éveillée, sonde son esprit et reçoit un choc : son mari rêve qu'un démon rougeoyant et crachant des flammes le poursuit. Malgré ses pouvoirs Elsa n'arrive pas à déterminer la cause de ces cauchemars et se contente de d'utiliser son pouvoir de rêve divin sur Tristan. Le lendemain matin, après le départ de son mari pour un voyage d'affaire, elle appelle Notre-Dame...

Le lendemain (samedi 31) : Le corps d'Eugène est retrouvé par des gamins. L'enquête, menée à la va-vite par un inspecteur débordé, conclut au suicide du clochard.

Lundi 2 février - 11h23 : les PJs sont dépêchés sur place et l'ange de Blandine leur explique la situation.

A eux de jouer...

Les lieux

L'immeuble où travaille Tristan :

C'est un immeuble rénové, côtoyé par des bâtiments condamnés, en plein centre ville. Le bureau de Tristan donne sur un terrain vague transformé en chantier. Les ouvriers ne se manifesteront pas pendant ce scénario pour cause de grève (ce qui explique que le meurtre ait pu avoir lieu le jour et pendant des horaires de travail). Le bureau de Tristan est situé tout au bout du bâtiment, lui donnant ainsi un angle de vue unique lui permettant de voir une partie du meurtre.

L'ambiance à l'intérieur du bâtiment est très feutrée : moquette épaisse, plantes vertes partout, secrétaires distinguées et souriantes, bref un bel aquarium pour une carrière sans histoire. Les personnes rencontrées s'accorderont pour dire que Tristan est un homme sans histoires, travailleur, et sans lubies particulières.

Si les personnages se mettent à parler à tort et à travers d'anges ou de démons, ils pourraient bien tomber sur un os : la société comprend dans ses rangs un expert comptable assez particulier : Serge Levin, démon de Mammon de son état. Bien entendu, Serge ignore tout des manigances d'Anathème et, sa paranoïa naturelle prenant le dessus, il croira que les personnages sont à sa recherche.

Serge a bien sûr de bonnes raisons : cela fait cinq ans qu'il truande les comptes de la société en se remplissant les poches. A vous, cher MJ de gérer ce nouveau personnage.

Les locaux de PlaGratos :

Ces locaux, prêtés par la mairie, comprennent six pièces :

- La salle d'accueil et de restauration : C'est ici que les repas sont fournis, ils peuvent être emportés dans des sachets de papier ou consommés sur place, la salle comprenant une dizaine de tables de 10 personnes. Les repas sont distribués par des



bénévoles, Anathème se joignant parfois à eux afin de rendre sa couverture crédible.

- Les bureaux : au nombre de deux, celui de Simon Levant (alias Anachiel) et celui Patrick Melliès (alias Anathème). Simon Levant est dans son bureau la plupart du temps, occupé à la paperasserie. Il est aidé de Raymonde Legras, sa secrétaire, une grosse fille d'une trentaine d'année, gentille mais boutonneuse et pas très maligne. Le bureau d'Anathème est inoccupé la plupart du temps, il comprend un bureau, une chaise et un ordinateur. Lorsque les bureaux sont inoccupés, ils sont fermés à clé.

- Les cuisines : trois cuisinières s'affairent aux heures des repas, faisant cuire des dizaines de kilos de nouilles, des quinaux de cassoulets et de soupe aux poireaux. Les cuisinières sont des bénévoles et ne sont présentes que de 11h à 13h, puis de 19h30 à 21h30.

- La réception des marchandises et la réserve : la réserve comporte une grande porte donnant sur la rue. C'est ici que les camions de marchandises viennent déposer la marchandise (qu'Antoine Lejoint alias Zappuduc doit décharger puis ranger). Pour des raisons de commodités, la réserve jouxte les cuisines.

- Le débarras/vestiaire : Comme son nom l'indique, cette pièce permet le stockage des serpillières, balais, produits d'entretiens etc... Une petite place à été ménagée afin de permettre aux bénévoles de poser leurs affaires et éventuellement leurs permettre de se changer.

La planque de Paglop :

La planque de Paglop se situe dans un quartier voisin de celui où officie son patron, au troisième étage d'un immeuble condamné. Il ne dispose que d'une installation sommaire, afin de pouvoir s'échapper sur le champ, à savoir : un matelas moisi, un brasero, des livres pornos volés à la librairie voisine, un petit stock de boîtes de conserves et un litron de gros rouge.

Investigation

Comment faire le lien entre les cauchemars de

Tristan et le meurtre d'Eugène ?

Si les joueurs ont la bonne idée de se rendre au bureau de Tristan, ils pourront apercevoir, par la fenêtre, un policier en uniforme en train de faire les cents pas devant la cabane de chantier encore entourée par des rubans de scellés. Si les personnages ne pensent pas à regarder par les fenêtres faites discuter entre eux des employés au sujet du meurtre.

Si les personnages ne se rendent pas au bureau, un article du journal local relatant le « suicide » pourrait bien leurs mettre la puce à l'oreille : n'importe quel plan de la ville pourra leur indiquer que le meurtre s'est déroulé à deux pas de l'immeuble ou travaille Tristan.

Que peuvent apprendre les personnages au sujet du meurtre ?

Sur le lieu du meurtre :

Nos anges peuvent interroger le planton du chantier, il se gèle tout seul dans son terrain vague, il sera donc ravi de répondre à leurs questions. Il leur révélera après quelques minutes que l'inspecteur chargé de l'enquête et le médecin légiste ont eu un différent à propos du suicide, il ne sait pas exactement quoi.

Les joueurs pourront également voir la trace noirâtre laissée par le jet de flammes, autant sur le sol que sur la paroi de la cabane.

A la morgue :

Si les joueurs s'y rendent, ils pourront rencontrer le médecin ayant fait l'autopsie d'Eugène. Heureux de se confier à quelqu'un René Langevin, le médecin légiste, leur dévoilera sa découverte : Le suicidé ne possédait même pas un briquet !. René a bien essayé de le dire à l'inspecteur, mais celui-ci l'a renvoyé à ses cadavres.

A partir de ce moment l'intervention des forces démoniaques ne devrait plus faire de doute pour les PJs.

La bande de gamins : Ces enfants, au nombre de 4 (3 garçons et une fille) ne peuvent que décrire vaguement ce qu'ils ont vu, à ce niveau, leur témoignage n'apportera rien. Cependant si on leurs

demande si ils n'ont pas vu des individus suspects Jocelyne, jeune fille d'environ 10 ans, se rappellera d'un « monsieur au crâne rasé à l'air méchant qui traîne dans le quartier ». Si l'un des personnages réussit à lire dans ses pensées, il obtiendra un portrait quasi parfait de Paglop.

L'inspecteur : Il refuse de recevoir les joueurs. Seul des relations dans la police peuvent permettre de le rencontrer. L'inspecteur est le modèle du flic borné : pour lui c'est un suicide, un point c'est tout.

Comment faire le lien entre le meurtre et PlaGratos ?

Retrouver et suivre Paglop : C'est risqué mais si les PJs s'y prennent bien, Paglop peut effectivement les mener à PlaGratos. Chaque jour Paglop téléphone à Anathème afin de faire le point et de recevoir ses ordres, il passe tous ses coups de fils à la même cabine publique à heures fixes ; les personnages peuvent donc dissimuler un magnétophone (ou quelque chose d'approchant) à l'intérieur de cette cabine.

Cependant, si les personnages agissent comme des bœufs, Paglop se fera un plaisir de les éliminer et surtout Anathème sera mis au courant et sera donc sur ses gardes.

A noter que la limitation de Paglop le poussant à la violence, ils retrouveront facilement sa trace à partir du mercredi 4.

Interroger les habitants du quartier à propos d'Eugène : La plupart des gens diront qu'ils avaient l'habitude de le voir faire leurs poubelles, qu'ils ne savent pas où habitait le malheureux (et pour cause : il ne passait pas deux nuits au même endroit) et qu'il allait prendre ses repas au centre PlaGratos (nous y voilà !).

Comment découvrir les dessous de l'affaire.

Fouiller les bureaux : A priori, les personnages ne devraient pas avoir immédiatement de soupçons concernant Anathème (sauf si ils ont surpris une conversation entre Anathème et Paglop), aussi sont ils susceptibles de fouiller les deux bureaux.

Si les personnages effectuent la fouille de jour : Le bureau de Simon Levant est continuellement occupé

et contigu à celui d'Anathème, le moindre bruit peut donc alerter Simon. De plus les portes des bureaux s'ouvrent sur la salle de distribution des repas, crocheter une serrure sans se faire remarquer est donc assez périlleux. En cas de réussite, lancez 1d6 pour chaque tranche de 10 minutes passée dans le bureau d'Anathème. Sur un 1, celui ci revient à son bureau et les surprend. Dans ce dernier cas, Anathème appelle à son secours quelques gros bras humains afin d'éjecter les PJs (une fois seul, il appellera Paglop pour une mission de « nettoyage »).

Si ils attendent la tombée de la nuit et le départ du personnel : Là, c'est carrément du gâteau, il n'y a personne (sauf si les joueurs ont agis comme des débiles, dans ce cas vous pouvez prévoir un comité d'accueil). Au bout de quelques minutes (jet de crochetage « facile », sinon des traces d'effraction demeureront), les joueurs peuvent entrer dans les fameux bureaux :

- Le bureau de Simon Levant recèle des choses rigolotes, mais rien à voir avec la mission en cours : Sur un jet de perception réussi (difficile), les personnages découvrent, scotché sous le bureau, une grosse enveloppe à bulles contenant des photos... Ce sont celles de Simon et de sa secrétaire dans des positions affriolantes (il est pas dégoûté le gars...). Si le groupe comporte un ange de Dominique, il devrait se régaler d'avance du rapport que cette découverte peut occasionner. La pièce ne contient rien d'autre de particulier.

- Le bureau de Patrick Melliès : C'est là que les personnages apprendront vraiment de quoi il retourne. Si les personnages cherchent sur le micro-ordinateur d'Anathème, ils trouveront une série de fichiers très bien cryptés : seul un jet d'informatique (très difficile) peut permettre de les déplomber. En cas d'échec, les personnages ont encore la possibilité de faire appel à leur contact qui dans un délai de 4d6 heures leur fournira les fichiers décryptés (seul désavantage : le temps, n'oubliez pas que celui joue en leur défaveur).

Les fameux fichiers contiennent tout un tas de formule genre : C2H2O3N8H4

Si les joueurs ont quelques notions de chimie, ils en déduiront qu'il s'agit de formules chimiques (à

défaut, un petit jet de chimie (facile) ou la présence d'un ange de Jean leur permettra de les mettre sur la voie).

Ils peuvent maintenant confier ces résultats à leur contact qui leurs fournira les renseignements suivants : ces formules décrivent une molécule d'un poison violent, dont les principales caractéristiques sont qu'il se déclenche 2 heures après avoir été absorbé et que les victimes voient leurs corps gonfler, se couvrir de taches violettes pour finalement éclater, sympa non ?

A partir de ce moment, les personnages ont tous les éléments nécessaires pour comprendre ce qui va se passer : c'est maintenant à eux de jouer.

Suite et fin

Arrêter l'Opération Blanche Neige

Alerter les médias : mauvais plan, cela ferait le jeu des forces du mal, en plus Anathème n'aurait aucun mal à faire disparaître les preuves l'accablant. C'est (au minimum) la limitation assurée.

Alerter les flics : « Monsieur l'agent, le sous directeur du centre PlaGratos veut empoisonner des centaines de personnes, il faut faire quelque chose ! ». Là les joueurs ont toutes les chances de finir à l'asile.

S'allier à Anachiel : Les personnages peuvent s'allier à Anachiel en lui prouvant la culpabilité de Patrick Melliès (par exemple en lui montrant le contenu des fichiers de l'ordinateur d'Anathème) ou en le faisant chanter avec les photos trouvées dans son bureau.

Buter les démons : En fait, ce n'est pas la plus mauvaise des méthodes, le tout c'est que les personnages réussissent à trouver un plan qui permette une certaine discrétion.

Autre solution : Si les personnages trouvent une solution valable, pas de problème ! Simplement, il faut qu'ils songent au fait que si Anathème n'est pas mis hors d'état de nuire, il n'hésitera pas une

seconde à recommencer ailleurs.

Chronologie des événements :

- **Mardi 27 Janvier 1998 :** Eugène Tique voit Antoine Lejoint verser quelque chose dans une marmite de flageolets. Anathème ordonne à Paglop de l'éliminer.
- **Mercredi 28 - 10h23 :** Paglop élimine Eugène, Tristan est témoin du meurtre.
- **Jeudi 29 - 01h03 :** Elsa, la femme de Tristan, intriguée par le cauchemar de Tristan décide d'appeler les forces du bien à la rescousse.
- **Vendredi 30 - 8h00 :** Tristan part en voyage d'affaire pour une semaine.
- **Le même jour - 12h17 :** Coup de fil à Notre Dame
- **Samedi 31 - 19h21 :** Le corps d'Eugène est retrouvé. L'enquête conclut au suicide.
- **Lundi 2 - 11h00 :** Les PJs sont à pied d'œuvre.
- **Mercredi 4 :** Paglop provoque une bagarre dans un bar et défonce le crâne d'un jeune homme à lunettes d'un grand coup de boule (il ne supporte pas les binoculaires). Le signalement de Paglop est diffusé. Celui ci, ayant réussi à échapper aux forces de l'ordre, se terre dans sa planque.
- **Samedi 7 - 20h00 :** Déclenchement de l'Opération Blanche Neige

Les personnages principaux

Anachiel, alias Simon Levant, responsable local de PlaGratos, Ange d'Alain de grade 1

- FO 3 ; VO 4 ; AG 5 ; PE 4 ; PR 3 ; AP 3 ; PP 11
- Pouvoirs : champ de force (1), agilité (1), abondance (2), pas de nourriture, calme (1), arme à distance bénite.
- Talents : discussion(3), baratin(2), savoir faire (4), Anglais (2), Informatique (1), gestion (2).
- Limitations : luxure.

Anachiel prend son travail à cœur, mais sa mégalomanie grandissante le rend hautain et sur de lui : le local où s'effectue la distribution des repas était auparavant gardé par deux anges de Laurent or Anachiel les envoya garder l'entrepôt avec le commentaire suivant : « Nul ne se risquera à porter



atteinte à mes projets sous mes yeux ». Bref Anachiel est complètement à côté de la plaque. Si le comportement d'Anachiel est très condescendant envers les anges, il demeure un trésor d'humanité envers les humains.

- Equipement : vêtements de bonne coupe, un Polaroid, un slip en cuir avec des clous, un agenda bien rempli et un fusil à canon scié béni.

Zappuduc, alias Antoine Lejoint, démon de Malthus de grade 1

- FO 4 ; VO 3 ; AG 2 ; PE 3 ; PR 4 ; AP 2 ; PP 12

- Pouvoirs : immunité aux maladies et aux poisons, infection (3), maladie (1), griffes (2), éventration (1).

- Talents : porter des caisses (2), rire bêtement (1), corps à corps (3), arme de contact (2).

- Limitations : odeur suspecte (moisi).

Zappuduc travaille comme manoeuvre, il est employé au déchargement des camions de nourriture qui arrivent du dépôt situé à l'extérieur de la ville. Anathème préfère en effet l'éloigner le plus possible des anges tout en le gardant sous le coude pour le grand jour.

Zappuduc est carrément stupide et s'il ne possédait pas un certain talent d'empoisonneur, il y'a longtemps qu'Anathème se serait débarrassé de lui.

- Equipement : un bleu de travail, une clé anglaise, un grand mouchoir à carreaux couvert de mickeys.

Paglop, alias Raymond Lanclot, Démon de Baal de grade 0

- FO 5 ; VO 3 ; AG 3 ; PE 3 ; PR 2 ; AP 1 ; PP 8

- Pouvoirs : art de combat (2), feu (3), arme de contact maudite (hache).

- Talents : zoner les mains dans les poches (1), arme de contact lourde (2), provoquer des bastons (3), corps à corps (3).

- Limitations : besoin de violence.

Petit, râblé, le crâne rasé, Paglop pourrait presque passer pour un ange de Daniel (mais presque

seulement...). C'est une grosse brute qui adore la baston, en cela il ne se sent pas vraiment à l'aise dans cette mission où il est relégué au rang de roue de secours. Depuis le meurtre d'Eugène Tique, il a changé de quartier afin d'assouvir son besoin de violence. Contrairement à la grande majorité des démons de Baal, Paglop n'est pas complètement idiot, lors des bagarres qu'il provoque il s'arrange toujours pour que ses exactions passent pour de banals faits divers.

- Equipement : un jean troué, un opinel, une carte de téléphone et un bandana rouge.

Anathème, alias Patrick Melliès, bras droit de Simon Levant, Démon d'Andromalius de grade 2

- FO 2 ; VO 5 ; AG 2 ; PE 3 ; PR 3 ; AP 3 ; PP 18

- Pouvoirs : humanité (4), télékinésie (3), détection du bien (1), volonté, lire les pensées (1), vérité, invisibilité (1), volonté supra normale (1)

- Talents : baratin (2), discussion (3), arme de poing (1), savoir faire (2), logistique (2), comptabilité (3).

Anathème est grand et dégage une grande autorité. C'est un démon très intelligent et d'une grande efficacité. Personne ne se doute de son identité au sein de PlaGratos : son pouvoir humanité lui permet de passer inaperçu aux yeux des anges en place.

Pour Anathème, la réussite de cette mission pourrait bien le propulser au grade 3. Il fera donc tout ce qui est en son pouvoir pour qu'elle se déroule au mieux.

- Equipement : des vêtements simples mais de bon goût, un stylo Mont Blanc, un petit pistolet.

THE END

Remerciements : Je tiens ici à remercier tous les pingouins, surtout les manchots empereurs de l'Antarctique, mes amis de toujours.

Ce scénario est né dans l'esprit fertile de Kobal