

DEUS EX MACHINA

SIROZ
PRODUCTIONS

Extension N°15 pour INS/MV
Par G.E. Ranne

CERVALL 950

Introduction

Deus Ex Machina vous tend les bras!

Cette extension, la quinzième du nom pour In Nomine Satanis / Magna Veritas va vous entraîner là où jamais la main de l'homme n'a posé le pied. Dans le territoire des dieux, dans l'intimité des Archanges disparus, au plus profond de l'inconscient collectif. C'est beau, on dirait du Bon Jovi...

DEM, comme nous l'appelons entre nous, traite de la collision de certaines Marches Intermédiaires avec notre bonne vieille Terre et des conséquences que cela implique, surtout quand une des Marches en question est le refuge d'un panthéon polythéiste. J'en vois froncer les sourcils? Marches Intermédiaires? Panthéon polythéiste? Allo? On est bien dans INS/MV? Pas dans Chapi Chapi™ RPG©?

Pas de panique! Même si le concept des Marches est développé dans des extensions comme Dementia Profundis ou Heaven & Hell et qu'il est résumé dans la seconde édition d'INS/MV, en vente partout, nous devons penser aux quelques milliers d'étourdis potentiels qui jouent avec la première édition du jeu et qui n'ont pas les suppléments précités. C'est pourquoi, dans notre grande mansuétude, nous succinterons tout cela pour ne pas les léser. Et puis pour les autres, ça fera toujours une bonne révision, c'est pas plus mal.

D'autres petites choses sont tirées et développées de scénarios divers et variés, mais on y reviendra au moment utile. Idem pour les dieux, qui ne sont pas le Dieu, avec un grand D, mais des dieux avec un petit d et un petit x.

Néanmoins, que de révélations dans DEM. Que deviennent réellement les Archanges renégats? Et les Archanges disparus? Sont-ils encore sur Terre? Où

ça? Qu'est-ce qu'ils foutent? Jouent-ils au bridge ensemble le samedi soir? ou à Magic™ The Gathering®?

Sans oublier la question primordiale: les personnages des joueurs sont-ils plus balèzes que des dieux? Même tout nus et peints en bleu? Vont-ils les fritter avec leurs tronçonneuses bénites? Vont-ils se faire meuler même avec leurs tronçonneuses bénites? Ont-ils une tronçonneuse bénite? Ont-ils encore un neurone ou l'ont-ils grillé lors de la dernière partie en cherchant une tronçonneuse bénite? Quelle heure est-il?

Vous le saurez en suivant avec nous ce nouvel épisode d'INS/MV: Deus Ex Machina, une campagne accompagnée de tout le background qui va bien et plus si affinités, pour Anges, Démons ou équipes mixtes du Bureau.

Le Bureau? Là, il y a certains trucs qu'on ne peut pas répéter tout le temps, vous n'avez qu'à lire Mucho Pesos Capharnaüm. De toutes façons, le Bureau, il existe même pas. Alors bon.

Moi puéril? Même pas vrai, même pas vrai!

Références diverses

Contes Celtes		Gründ Editeur
Dico de mythologie Celte	JP Persigout	Editions du Rocher
Mythes et Légendes d'Irlande	Ronan Coghlan	Coop Breizh
Premières Légendes Celtiques	Stéphane Daudier	Descartes Editeur
L'Europe des Celtes	Christian Eluère	Découvertes Gallimard
The A to Z Jack The Ripper		Headline
Slaine		Fleetway

Ces quelques chapitres sont humblement dédiés à Anne V., Marc D. et Stéphane D. qui, s'ils n'avaient pas été là, heu... ben non en fait, ça aurait sans doute rien changé.

A propos des auteurs

Les G.E.Ranne font partie de la grande famille des auteurs de jeux de rôles qui s'immergent dans des univers imaginaires dont ils émergent de temps à autre pour livrer aux lecteurs ébahis le fruit de leurs introspections.

Ils n'aiment pas la cuisine russe qui fait mal au ventre, même si elle est à la mode, et préfèrent largement les rillettes.

Consommateurs boulimiques d'ouvrages littéraires avec des mots dedans, les œuvres dont ils avouent l'influence sont "Le Macintosh pour les nuls", "OuiOui au Rwanda" et "Le manuel du savoir-vivre" de Nadine de Rothschild, qu'ils viennent récemment d'égarer. Le livre, pas Nadine.

Convaincus qu'un mystère immense était caché à la connaissance de l'humanité, ils s'acharnèrent à le percer, réunirent les indices, les documents, les preuves et établirent une nomenclature de l'insolite terrestre puis entamèrent une carrière politique avec le succès que l'on sait.

S'il fallait trouver un mot pour les qualifier, il s'agirait sans doute de "zougli", terme d'origine albanaise dont il n'est évidemment pas nécessaire de vous rappeler le sens ni la résonance universelle.

G.E.Ranne ont une vie en dehors du jeu de rôles et leur seul défaut est de ne jamais finir leur



Attention à la Marche

Rappel à l'intention des joueurs possédant la première édition d'INS qui n'ont pas toutes les extensions et des joueurs possédant la seconde extension mais qui n'ont pas non plus toutes les extensions.

Fermez les yeux et imaginez. Imaginez un gigantesque gratte-ciel, l'Univers. Au sommet, plus haut encore que les néons clignotants qui éblouissent le monde de leur gloire, vous pouvez trouver le penthouse du propriétaire des lieux, Dieu, qui n'est accessible qu'à ceux qui en ont la clé. On murmure que seul Yves est en possession de cette clé et que, comme Howard Hughes avant lui, Dieu est maintenant complètement gâteux et paranoïaque. Blasphèmes que tout cela. Mais certains blasphèment plus encore en affirmant que Dieu est mort depuis longtemps et que les voies d'Yves sont réellement impénétrables. Ceux-là servent couramment de cas pratiques durant les cours de communication que donne Joseph, Archange de l'Inquisition.

Sous le penthouse, au dernier étage, se trouvent les champs du Paradis et la Cité Eternelle, où Anges, Archanges et âmes élues passent le plus clair de leur temps à ne rien foutre.

Pour qu'un tel gratte-ciel tienne debout, il fallut construire de très profondes fondations. C'est au dernier sous-sol que se trouvent les chaudières. C'est là que se trouvent l'Enfer et la Cité de Dis où les pécheurs expient leurs crimes pour une éternité qui semble souvent fort longue.

Bien sûr, un ascenseur express relie le sommet au sous-sol, mais ne peuvent l'utiliser que des créatures très puissantes, qui encore une fois en ont la clef.

L'étage le plus desservi par ce monte-charge est le rez-de-chaussée: c'est le Purgatoire, gigantesque salle d'attente où sont envoyées les âmes des repentants qui doivent attendre une éternité, sinon deux, leur entrée au Paradis.

Le plan terrestre physique, où les humains se sont établis et qui sert de plateau de jeu depuis bientôt 2000 ans aux forces du Bien et aux forces du Mal se trouve à peu près au niveau de l'entresol. Il n'y a rien à dire dessus, sinon que c'est sur ce plan que vous êtes en train de lire ce texte.

Qui dit gratte-ciel dit de nombreux ascenseurs, bien sûr, et il y en a bien une multitude pour desservir certains étages. Certains sont connus du grand public, comme l'ascenseur qu'utilisent les humains au moment de leur mort, dont le point de départ est le plan terrestre et qui dessert le Purgatoire, le Paradis et l'Enfer. Mais en général, l'usage des ascenseurs est

réservé au personnel autorisé et les liftiers sont carrément baraqués.

Il existe néanmoins un moyen pour changer d'étage, moyen difficile certes et qui n'est pas à la portée du premier venu. Dans cet immeuble existe une cage d'escalier qui relie le sous-sol au dernier étage. Oh, la porte en est fermée, bien sûr, mais il est toujours possible de l'ouvrir à qui sait bien s'y prendre.

Une fois ouverte, la porte donne sur un escalier sombre dont les marches sont hautes, irrégulières et dangereuses.

C'est cet escalier que dévalèrent la tête la première Lucifer et ceux qui osèrent le suivre quand il fut chassé de la Cité Eternelle. C'est cet escalier qui représente les Marches Intermédiaires et qui leur donne leur nom. On peut considérer qu'une Marche (avec un M majuscule, comme dans Moule) est l'équivalent d'un étage et de deux volées de marches autour.

Une fois engagé dans cet escalier, la route est longue entre deux étages et il n'est pas facile dans l'obscurité de découvrir la bonne porte donnant sur le bon palier.

Certains niveaux sont condamnés, définitivement isolés du reste du building par de tels moyens qu'il est inutile d'imaginer pouvoir en forcer l'accès. Ces étages ne sont à présent accessibles qu'à ceux qui peuvent utiliser l'ascenseur central, le seul à pouvoir desservir tous les étages.

D'autres étaient vides et sont maintenant en travaux, lorsque par exemple Blandine, Archange des Rêves ou Beleth, Prince des Cauchemars décident de créer un nouvel univers pour satisfaire quelque pulsion secrète, le dernier en date étant le Gothic Horror de Mors Ultima Ratio.

D'autres encore servent de plan de repos aux Armes, qu'elles soient bénites, maudites ou intelligentes et c'est sur ces niveaux de réalité qu'elles attendent sous leur forme naturelle, une forme bien différente que celle qu'on leur connaît, que leur maître les appelle.

Bien des créatures puissantes ont habité sur certaines des Marches, certaines ont disparu, d'autres ont été exterminées, d'autres encore s'y sont réfugiées quand on les chassait sur Terre et c'est là que se trouvent les différents panthéons polythéistes et leurs dieux païens.

Une seule Marche est universelle et accessible à tous, bien qu'inconsciemment. C'est la Marche des

Rêves et des Cauchemars, où vagabonde notre esprit durant le sommeil. Mais que l'on ne s'y trompe pas. Cette Marche existait bien avant que Bebeth ou Blandine ne fassent leur apparition. On murmure dans les couloirs de la Cité Eternelle ou de la Cité de Dis que le souverain des Marches du Rêve et des Cauchemars est sur son territoire plus puissant encore que l'on peut l'imaginer et que lorsque Dieu se créa, ce fut à partir d'un de ses rêves. Mais que celui qui affirme ceci au grand jour s'apprête à expliquer le fond de sa pensée à Dominique, Joseph ou Andromalius!

Et les dieux dans tout cela?

Les premières civilisations dignes de ce nom naquirent en Mésopotamie, aux alentours de -6000 avant notre ère avec l'installation des Sémites et des Sumériens. Et c'est à ce moment-là que surgirent les premières religions. Bien sûr, de tous temps les hommes ont cru en quelque chose. Que ce soit le soleil, la lune, les éléments, les animaux, les grottes paléolithiques sont là pour nous le rappeler. Mais de par leur dispersion géographique, ces tribus n'arrivèrent jamais à rien de concret.

C'est à la même époque que les chamans se transformèrent en prêtres, gardiens du savoir. Ils ne faisaient que changer de nom mais gardaient en quelque sorte les mêmes attributions. Et c'est à la même époque qu'ils se mirent à raconter les merveilles qu'ils voyaient autour d'eux et qu'ils inventèrent de magnifiques histoires. C'était réellement une époque de miracles, les dragons foulaient la Terre et laissaient leur empreinte dans l'inconscient humain, les Géants marchaient sur Terre, des humains tenaient tête aux créatures flamboyantes venues des cieux, les Démones et les Anges vivaient sur Terre sous leur véritable apparence.

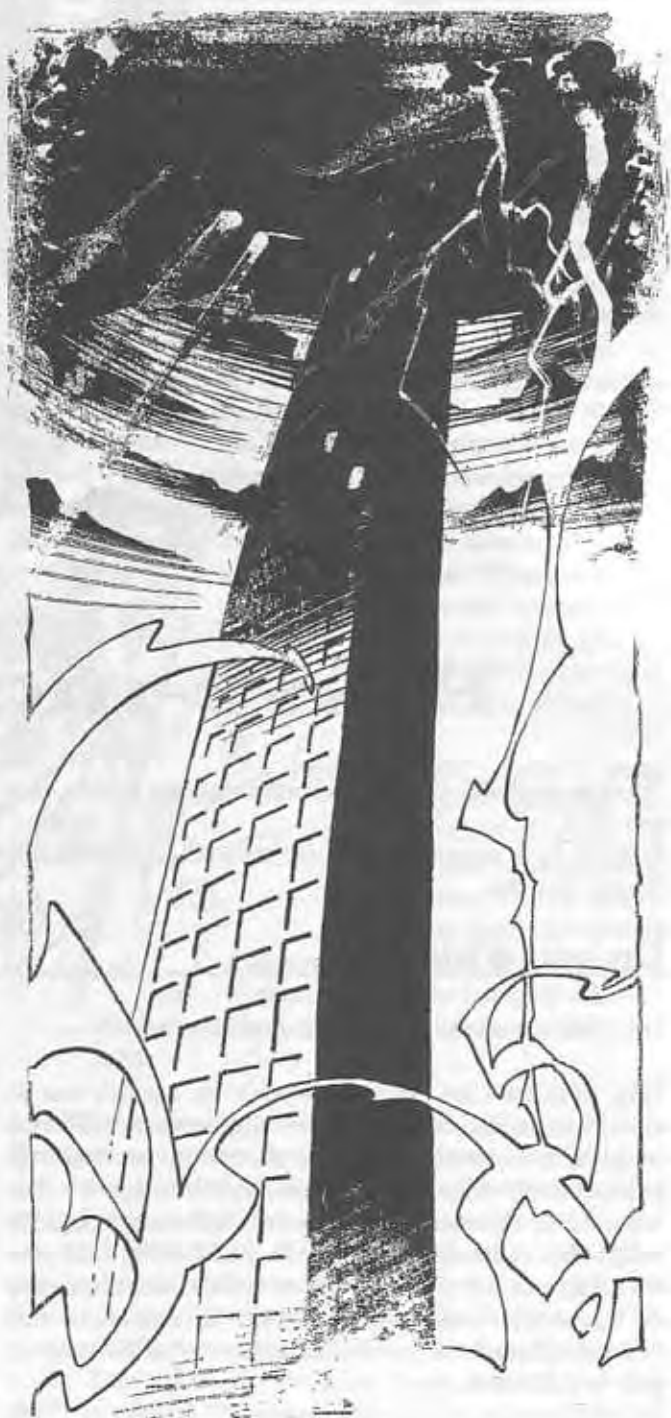
Ces conteurs, ces prêtres, à la veillée, racontaient encore et encore les mêmes histoires, afin d'asservir encore un peu plus le peuple à leurs désirs. Chaque soir, chaque conte, chaque prière faisait pénétrer encore plus le message dans l'inconscient de la population. La Marche des Rêves et des Cauchemars est ainsi faite que les rêves laissent des traces. La plupart du temps une très faible rémanence, un souvenir qui s'évanouit en quelques secondes... Mais quand nuit après nuit durant des années, les hommes, les femmes et les enfants rêvent de la même chose, la trace de ces rêves ne s'efface pas et se consolide jusqu'à atteindre consistance et conscience.

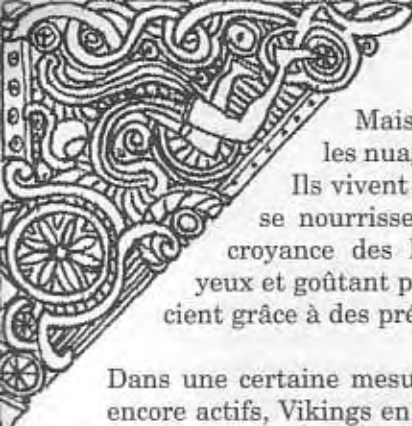
Parfois, ces chimères, nées de l'inconscient des hommes et porteuses du poids de tous leurs fantasmes, amplifiant chaque défaut, chaque qualité jusqu'à en faire quelque chose qui n'est plus

humain à force de l'être trop, s'éveillent à la conscience dans un hurlement (Ahah! Chimères! Hurlement! Humour!).

Et quand les dieux, puisqu'il s'agit bien d'eux, ne sont pas assez puissants pour s'adjuger un petit morceau de Marche et le sculpter à leur guise, ils s'associent et s'installent sur une Marche contiguë à la Marche des Rêves et des Cauchemars en formant un panthéon et en créant un royaume.

Ces petits flots perdus au milieu des limbes sont tous reliés à la Marche des Rêves et des Cauchemars par des passerelles. On pense évidemment au pont Arc-En-Ciel qui relie Midgard, la Terre, à Asgard, le Walhala, mais on peut également penser aux chemins escarpés entourés de nuages qui mènent à l'Olympe et à ses ponts de lumière.





Mais que font donc les dieux dans les nuages? Ils n'en foutent pas une. Ils vivent un échange symbiotique. Ils se nourrissent des sentiments et de la croyance des humains, voyant par leurs yeux et goûtant par leur bouche, et les remercient grâce à des présages et des rêves.

Dans une certaine mesure, les dieux des panthéons encore actifs, Vikings en tête, peuvent intervenir sur Terre via leurs agents incarnés, de la même façon que les Anges et les Démons le font. Ils peuvent aussi, à l'occasion d'un glissement de Marche, apparaître directement sur Terre. Dans ce cas, ils apparaissent en tant que fantômes, ne pouvant pas s'accorder précisément à la Marche terrestre. Cela leur suffit néanmoins pour accomplir leurs tâches, la plus triviale étant de s'accoupler avec des humains, et le plus souvent des humaines, qui plus tard mettront au monde des demi-dieux ou des héros. Ceux-ci sont un peu comparables aux enfants bénis ou maudits, nés de la liaison d'un Ange ou d'un Démon.

Les dieux se nourrissent des croyances et des offrandes que leur fait leur peuple et même des offrandes physiques, puisque c'est l'acte d'offrir que le dieu voit et non le bout de barbaque posé sur l'autel, les corps qui brûlent ou le cœur palpitant que le prêtre tient à la main.

Une grande part de l'activité des dieux consiste également à accueillir les âmes des rares humains qui croyaient tellement en eux qu'ils réussissent à échapper à l'appel du Purgatoire pour se rendre sur la Marche des dieux. Ceux-ci seront réincarnés dans des corps humains quand les dieux auront besoin d'agents sur Terre.

Et que se passe-t-il quand les dieux n'ont plus de fidèles? Ils ne meurent pas tout de suite. Ils s'étiolent, dégénéralent sur leur Marche, n'ayant plus la force de conserver à leur royaume tout son prestige. Les tours s'effondrent, les colonnes s'écroulent. Les dieux sont aveugles, ils ne reçoivent plus rien, ils ne peuvent plus communiquer et les seuls humains qui, au hasard des rêves, tombent sur des dieux ne le reconnaissent pas. Ils maigrissent, leurs vêtements de lumière prennent la poussière et eux-même, n'ont plus de force. Alors, au bout d'un moment, ils s'effacent. Ils ne meurent pas car ils n'ont jamais été vivants, mais rejoignent alors les rêves dont ils sont issus. On retrouve parfois la trace de tels dieux dans de vieilles légendes enfouies très profond dans l'inconscient. Les humains qui les avaient suivis sur la Marche retournent alors au Purgatoire, qu'ils auraient dû atteindre plus rapidement.

Certains dieux ont pu éviter cet état de fait. Ils ont pu échapper à l'oubli en franchissant les barrières qui séparent les Marches terrestres de la Marche des Rêves et des Cauchemars. Ils sont arrivés sur Terre et se sont adaptés à une vie humaine, reniant leur caractère divin. Ils y ont gagné une vie, souvent très longue, parfois même éternelle, et un statut qui les rendra toujours différents des êtres humains, détachés des réalités quotidiennes.

Mais certains dieux passent le pas après avoir quitté leur panthéon. Et là, ils peuvent, quand le besoin s'en fait sentir et que leurs compétences sont exceptionnelles, se faire recruter par les puissances supérieures. Ainsi, Déméter, déesse des moissons et de la fertilité quitta le panthéon grec pour, après une période sur Terre, rejoindre le Paradis sous le nom de Catherine, Archange des Femmes. Un bel exemple de reconversion.

Passe-moi le Celte

"Être spécialiste, c'est être reconnu par les autres, pas par soi."

Fabrice L. à propos d'Anne V., tous deux spécialistes du jeu de rôles.

Un peu d'histoire

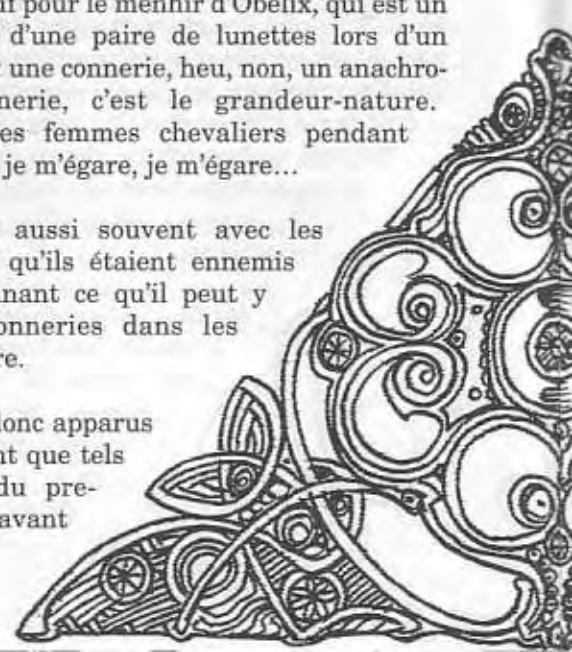
Les Celtes sont de grands incompris.

Tout le monde les représente avec un menhir sur le dos en train de construire des alignements ridicules de pierres dressées en pleine nature ou en train de gambader avec les sangliers en sautant sur les dolmens. Pas du tout. Ça, c'est la civilisation mégalithique qui remonte à des lustres. Les Celtes, c'est plutôt à l'âge de fer qu'ils se sont réveillés, aux alentours de 900 à 600 avant Jésus Christ: ils ont régné sur l'Europe jusqu'à ce que les Romains ne les frittent un peu brutalement.

Ben oui, en fait, les Celtes, ils ressemblaient plus aux habitants d'un petit village d'Armorique qui résiste encore et toujours à l'envahisseur qu'à des hommes des cavernes. Sauf pour le menhir d'Obelix, qui est un peu l'équivalent d'une paire de lunettes lors d'un grandeur-nature: une connerie, heu, non, un anachronisme. La connerie, c'est le grandeur-nature. Pourquoi pas des femmes chevaliers pendant qu'on y est, mais je m'égare, je m'égare...

On les confond aussi souvent avec les Germains, alors qu'ils étaient ennemis jurés. C'est étonnant ce qu'il peut y avoir comme conneries dans les manuels d'histoire.

Les Celtes sont donc apparus en Europe en tant que tels aux alentours du premier millénaire avant



JC. Avant, les auteurs sont sceptiques et avancent chacun leur hypothèse. Les spécialistes eux, sont sûrs d'eux, c'est normal.

On peut admettre sans trop délirer que les Celtes viennent de l'Est, et peut-être même d'Inde si l'on en croit la relative similitude des symboles, les roues solaires celtes constituant le pendant parfait des svastikas indiennes (pour ceux qui ne le savaient pas, les svastikas ou croix gammées, existaient quelques millénaires avant le troisième Reich et n'avaient pas à l'époque la connotation "génocide ou plus si pas d'affinités" qu'elles ont maintenant).

Qu'est-ce qui détermine une civilisation? C'est une culture commune, une langue commune, un look commun. Alors, pas de problèmes, les Celtes n'ont rien à voir avec les Germains au nord ou les Romains ou les Grecs au sud. Ils parlaient une langue unique, qui encore de nos jours permet à un pêcheur breton de converser sans trop de problème avec un confrère du fin fond du Connemara, et pourtant, Dieu sait qu'ils n'ont rien en commun.

Les Celtes étaient blonds, ils étaient plus grands que les Romains, mais comme ceux-ci culminaient à 1,60m quand ils voulaient, cela ne donne pas une indication très précise. On a retrouvé des chefs celtes mesurant jusqu'à 1,87m, ce qui pour l'époque était assez gigantesque.

Si les Celtes sont apparus entre -1200 et -900 en Europe, c'est à Hallstatt, en haute Autriche que l'on découvre l'existence d'une importante nécropole de l'âge de fer. Il apparaît maintenant que l'Europe fut principalement celtique du Vème siècle avant JC au premier siècle avant JC. On retrouve leurs traces partout, et dès le cinquième siècle, on les trouve dans les îles britanniques. De la Suisse à l'Irlande, de la Bourgogne à l'Autriche, de la Gallicie au nord de l'Italie, les Celtes ont dominé l'Europe, se sont arrêtés aux portes de Rome et ont même poussé jusqu'en Macédoine où des délégations sont allées frapper à la porte d'Alexandre le Grand.

Qu'ils soient Helvètes en Suisse, Gaulois en

France, Belges en Belgique, Armoriciens en Bretagne, Bretons en Angleterre, Pictes en Ecosse, Gaels en Irlande, Celtibères en Espagne occidentale et au Portugal, Scordisques en Yougoslavie et même Galates en Turquie, tous ces peuples étaient issus d'une même souche et d'une même culture.

Pourquoi dans ce cas, les Celtes nous apparaissent-ils habituellement comme des barbares sans culture? C'est assez simple: la grande majorité des écrits que nous possédons sur la population celtique vient des Romains ou des Grecs, les seuls d'ailleurs à nous avoir laissé des écrits. Il ne faut pas perdre de l'esprit que ces peuples étaient ennemis et qu'on a tendance à parler un peu durement de ses ennemis, regardez comment on parle des Anglais. Ce ne sont pas nos ennemis? Ah bon. Les boches alors?

Les textes les plus connus sont ceux de César, période "Guerre des Gaules" et on peut trouver mieux comme témoignage de sympathie. César avait de plus besoin de présenter ses ennemis comme de valeureux guerriers pour sa propre propagande, il en rajouta donc un max quant à la valeur au combat des Celtes, qui, s'ils aimaient se battre, préféraient encore plus faire la fête et se bourrer la gueule. Même s'ils ne dédaignaient pas de temps en temps couper la tête de leurs ennemis pour faire joli dans leur village.

Alors pour comprendre quelques petites choses dans la suite des événements, nous allons accrocher nos ceintures et essayer de suivre les migrations des Celtes dans les huit ou neuf siècles pendant lesquels ils ont été les plus actifs.

Au VIème siècle, les Celtes sont installés de la Bourgogne à l'Autriche. Ils partagent une organisation homogène, autour de princes guerriers et sont déjà connus des Grecs qui viennent de fonder Massilia (Marseille). Ils érigent de riches citadelles sur des promontoires rocheux et commercent avec les Grecs et les Etrusques. Dès -500, le pouvoir des princes s'effrite et les citadelles sont abandonnées au profit d'un mode de vie plus rural dominé par des chefs de guerre. Ce second âge qui commence pour les





Celtes sera à la fois plus démocratique et plus guerrier, l'âge des conquêtes étant arrivé. Poussant à l'ouest, les Belges débarquent sur les îles Britanniques et s'installent en Angleterre, en Ecosse et en Irlande. L'assimilation celte va mettre deux siècles.

Sur le continent, les souches celtes s'étendent et vers le début du quatrième siècle, c'est l'apogée. 300000 Celtes se mettent en mouvement vers le nord de l'Italie et l'invasion se fait dans le calme, les deux cultures réalisant une véritable osmose dont nous avons à présent toutes les preuves. Plus au sud, ce n'est pas tout à fait le même cas. Les Romains tentent d'arrêter les Celtes au confluent du Tibre et de l'Allia: ils se font exploser et Rome sera dévastée, incendiée et occupée pendant sept mois. C'est l'épisode fameux des oies du Capitole puis la rançon des Romains, mille livres d'or.

De l'autre côté de la Méditerranée, une délégation celte ira rencontrer Alexandre le Grand en -355. C'est elle qui répondra au général que les Celtes ne craignent qu'une chose, que le ciel ne leur tombe sur la tête. Alexandre est d'abord impressionné, puis les jette en les traitant de clowns. Tant qu'il restera en vie, la Macédoine constituera une barrière infranchissable pour les Celtes. Au IV^{ème} siècle, ils occupent le nord-ouest de la Hongrie, le sud-est de la Slovaquie et une bonne partie de la Transylvanie. Quand Alexandre meurt, les Celtes poussent de plus en plus vers l'est et, en -280, la Thrace, l'Illyrie et la Macédoine sont envahies.

Brennos profite de l'ouverture et fond sur la Grèce à la tête de 30000 hommes et atteint Delphes. Les invasions grecques se termineront là.

Dans le sud-ouest de la France, et dans le plein ouest Armorica, les Celtes se font sentir à partir du IV^{ème} siècle et ils seraient arrivés en Galicie (en plein Espagne) au premier siècle avant JC.

Mais c'est déjà le début de la fin et Rome se réveille. Elle assimile au deuxième siècle avant JC les Celtes cisalpins et met soixante-dix ans pour soumettre la péninsule ibérique.

Les Romains remontent tranquillement vers le Narbonnais et écrasent les Gaulois dans toutes les batailles. A l'est, une autre menace fait son apparition: Les Germains qui arrivent du nord-est et qui poussent les Helvètes à émigrer vers le sud-ouest. Il ne manque plus qu'une alliance entre les barbares germains et Rome et c'est l'apothéose de la guerre des Gaules, l'Armorique est à genoux. César veut conquérir la Gaule, la Germanie et l'île de Bretagne.

Il n'arrive à rien en Bretagne et quand il revient en -54, la situation s'est dégradée en Gaule et les Carnutes proposent de déclarer la guerre nationale contre l'envahisseur. Ils choisissent un jeune chef,

Vercingétorix, qui réussira quelques bons coups mais fera une des plus belles erreurs stratégiques de l'Antiquité, s'enfermer à Alésia.

La Gaule tombe et en -51, seul un petit village résiste encore à l'envahisseur.

L'île de Bretagne résiste mieux et ce n'est qu'en 43 que Claude débarquera en Bretagne insulaire. Toute résistance n'est pas morte et en 61, la reine Boudicca soulève le pays et s'en va massacrer des garnisons entières avant de se suicider.

En 77, ce qui deviendra la Grande-Bretagne est conquise à l'exception du pays de Galles, du nord de l'Ecosse et de l'Irlande. En 100 et des poussières, Adrien fait même ériger un mur d'une côte à l'autre de l'Ecosse pour isoler les Pictes qui le harcèlent.

La situation se dégrade en Grande-Bretagne. De 200 à 367, les Romains renoncent à défendre le mur et les Pictes, les Scots d'Irlande et les Saxons s'en donnent à cœur joie. En 407, les Romains quittent définitivement la Grande-Bretagne.

En 432, Saint Patrick arrive en Irlande tandis que la domination pictes, scots et saxonne pousse les Bretons insulaires à fuir et à débarquer en Armorique, pour enfin boucler la boucle.

On peut noter, et ça servira sûrement plus tard (hint, hint!), que les Celtes ont pavé la voie des grands dragons, qui les suivirent depuis l'Orient jusqu'à s'établir en Galicie, en Bretagne ou en Angleterre.

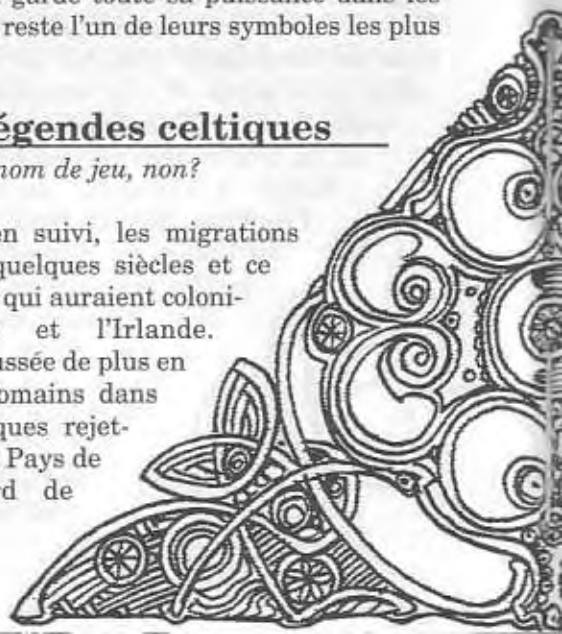
L'histoire des dragons dans les provinces de l'Ouest suivit de près l'évolution des nations celtes. Exterminées en Bretagne, chassées par les saxons de l'Angleterre vers l'Ecosse, le pays de Galles, la Cornouaille, et l'Irlande et retournant ultérieurement en Bretagne.

C'est pour cette raison que les dragons, iconographiquement, occupent une place si importante dans la culture de ces régions et de ces peuples. Alors qu'il a été assimilé au Diable dans la culture chrétienne de base, le dragon a gardé toute sa puissance dans les légendes celtes et reste l'un de leurs symboles les plus importants.

Contes et légendes celtiques

Ca ferait un bon nom de jeu, non?

Si vous avez bien suivi, les migrations celtes ont duré quelques siècles et ce sont les Belges (!) qui auraient colonisé l'Angleterre et l'Irlande. L'arrivée et la poussée de plus en plus forte des Romains dans les îles britanniques rejettent les Celtes au Pays de Galles, au nord de



l'Ecosse, où ils sont cantonnés par de grands murs, celui d'Adrien entre autres, et en Irlande où une mer les sépare.

C'est donc normal que ce soit en Irlande et, dans une moindre mesure en Ecosse et au pays de Galles, que ce soient développés les mythes les plus importants, comme le Livre des Conquêtes qui raconte l'arrivée successive des envahisseurs mythiques sur l'île d'Irlande.

Bien sûr, pour ceux qui viennent de découvrir le mot "celte", cela risque d'être un peu touffu, mais pas plus que les mythes nordiques pour ceux qui viennent de découvrir le mot Walhalla. Comme vous pourrez le noter, ces mythes ont bon nombre de points communs avec la religion telle qu'on la connaît dans INS/MV. Etonnant, non?

Pour le Livre des Conquêtes (pour ceux que cela intéresse, il en existe une superbe édition illustrée par James Fitzpatrick chez tous les bons libraires d'importation), plusieurs peuples se sont succédés en Irlande.

Avant que Dieu, dans son infinie bonté, élimine les Nephilim qui n'auraient jamais dû voir le jour, Samael et ses lieutenants sentirent le vent tourner. Ils sélectionnèrent une terre d'accueil loin du Tigre et de l'Euphrate, choisie pour sa dureté et son potentiel: les îles britanniques. Ils aidèrent les rustiques habitants de ces contrées isolées à élever des monuments à leur gloire sous la forme de pierres dressées et autres menhirs mégalithiques. Conçus comme les pôles de pentacles gigantesques pour se protéger d'un éventuel second déluge, il ne reste maintenant plus que des dizaines de cailloux plantés ridiculement dans le sol comme autant de bittes d'amarrage attendant leurs navires au long cours.

Il n'en reste pas moins que l'Irlande constituait, à l'origine et dès le début, la seconde tête de pont de Lucifer pour la Guerre et la conquête de la planète. L'arrivée de Jésus Christ en l'an 0 et le coup d'envoi du grand Jeu, qui remplace la Guerre dans l'esprit de ce vieux sénile de Dieu, changea tout cela.

Après moi, le Déluge

Après le Déluge, le même que celui de l'Ancien Testament donc, la race des défricheurs de Partholon occupa l'île d'Irlande, tout le monde vous le dira. Partholon n'était autre que le fils de Japhet et le descendant de Magog.

Magog? Que fait donc Magog, qui est bien le démon qui de nombreux siècles plus tard prendra le nom de Majûj dans la hiérarchie démoniaque musulmane, mais qui, à l'époque, n'était qu'un ange

ayant suivi Samael dans sa Chute, dans le plus célèbre des mythes celtes?

Magog enfanta trois fils avec des humaines lors de sa petite sauterie avec Samael: Baab, Iobath et Fathnachta, des Nephilim sans aucun doute. Fathnachta à son tour se reproduisit. Il est l'ancêtre de Japhet, de Partholon, de Nemed, sur lequel nous reviendrons, et aussi beaucoup plus tard d'Attila le Hun.

Légende intéressante à plus d'un titre car cela veut dire que certains Nephilim se sont reproduits avant que Dieu d'un coup de gomme n'arrête les conneries par un déluge bien placé. Et si Attila est vraiment un descendant des Nephilim, il en reste sûrement encore quelques-uns en circulation, indétectables après tant d'années, ayant pris forme humaine depuis des millénaires, bénéficiant de moins de pouvoirs que leurs gigantesques ancêtres, mais possédant une certaine énergie.

Partholon assassina ses parents pour prendre le pouvoir dans son propre pays, probablement au Moyen-Orient, mais il échoua et s'enfuit en Irlande avec ses compagnons, attiré par la puissance de la Terre choisie par Lucifer. Surnommé le défricheur, c'est plutôt en terraformeur que Partholon agit puisque c'est lui qui fit surgir les sept lacs et les quatre plaines de l'Irlande primitive.

Partholon amènera quatre hommes et quatre femmes avec lui en Irlande: ses trois fils et chefs de clans et leurs femmes. De là, et vas-y que je te prends, que je te retourne, toute une dynastie voit le jour et l'Irlande se peuple peu à peu des descendants de Partholon, lui-même ayant du sang démoniaque dans les veines, qui se mêlent aux autochtones.

Les Démons n'allaient pas laisser leur terre d'accueil tomber entre les mains de Partholon, même si quelque part, ils lui étaient apparentés.

L'Irlande, une terre d'Enfer

Apparaissent alors les Fomorés, une race maléfique venue de sous la terre. Et oui, nous y voilà. Leur chef était Balor, un géant à l'œil unique. Certains d'entre eux n'avaient qu'un œil, qu'une main ou qu'un seul pied: ils étaient assez laids en vérité.

Les Fomorés combattirent tous les peuples d'Irlande, des premiers Partholoniens jusqu'aux Tuatha de Danaan, asservissant souvent le pays sous leur joug, jusqu'à ce que le Tuatha de Danaan ne leur mette une volée définitive au prix même de leur puissance.

Franchement, cela ne vous rappelle rien? Une race maléfique qui affronte les dieux? Reprenez votre Berserker et révisez vos mythes nordiques. Qui sont d'habitude les adversaires des dieux? Les Démons? Gagné.



C'est sous le nom de Balor que s'illustra le Prince-Démon Baal, qui prit pour l'occasion une apparence monstrueuse, une taille de géant cyclopéen (avec un œil unique pour les rachitiques du bulbe).

Il lui fallait un bon nombre de Démons pour soulever sa grosse paupière et il utilisait alors son pouvoir d'Energie, à un niveau digne de lui. Tout ça pour se donner une image et frimer en société. Il n'était pas encore arrivé le temps où Baal se promènerait en costume avec une cravate Mickey (cf. Heaven & Hell). Comme tous les Démons qui se respectent, il amena ses petits camarades et mena la belle vie, s'accouplant dans tous les coins puisque après la Chute, Anges et Démons, Démons surtout, pouvaient se reproduire de façon plus discrète.

Quand une illuminée lui dit qu'il se ferait tuer par son petit-fils, il fit noyer régulièrement tous ses petits-enfants pour simplifier les choses. Comme toujours, comme Hérode qui rate Jésus et qui tue tous les autres nouveau-nés d'Israël, Balor-Baal rata son coup et son petit-fils Lug survécut bien malgré lui.

C'est Partholon qui livra la première bataille contre les Fomorés et qui la remporta, les Démons ne s'étant visiblement pas préparés à rencontrer leurs petits cousins. Les temps de création de Partholon durèrent cinq mille ans jusqu'à ce que les Démons, dans une de leurs crises de mesquinerie intense dont ils ont le secret, ne déclenchent une épidémie à caractère biblique et que toute la race de Partholon ne s'éteigne dans d'atroces souffrances.

Nemed, il sent le fromage

Japhet n'eut pas qu'un seul enfant qui se fit remarquer. Nemed vint lui aussi de Scythie en Irlande en bateau après la chute de Partholon et la mainmise des Fomorés sur le pays. Il terraforma un peu par-ci par-là, c'est dans la famille, en défrichant une douzaine de plaines et affronta les Fomorés dans trois batailles qu'il remporta. Mais la roue tourna et Nemed fut à son tour bientôt touché par la peste et s'en alla mourir dans le Munster, d'où le titre du paragraphe. Les Némédiens, son peuple, furent alors battus par les Fomorés et certains demeurèrent néanmoins en Irlande en tant que peuple conquis. Les autres prirent la fuite pour ne jamais revenir.

C'est à ce moment-là que débarquent sur l'île trois peuples qui n'ont rien de mythique et que les mythes rejoignent l'histoire: les Fir Bolg, les Fir Gailloin et les Fir Domnann. C'est-à-dire les Belges, les Gaulois et les Domnonéens. Pour la plupart des protohistoriens, les Fir Bolg représentent la population préceltique de l'île, avant les invasions vers le Vème siècle.

Les Fir Bolg affrontent très rapidement les Fomorés et les repoussent jusqu'aux limites nord de l'île, l'Ulster actuel, jusqu'à ce que les Démons reviennent

en force avec de nouveaux alliés venus du nord, les Tuatha de Danaan, venus de l'ancienne île magique d'Hyperborée.

De cette Hyperborée, on ne sait rien, sinon que les allumés qui guidaient Hitler dans sa recherche de la spiritualité en étaient complètement fondus et que les Anges au service d'Yves échangent des silences gênés quand on leur pose la question.

Quant aux Tuatha De Danaan, on y vient tout de suite.

Les vrais dieux

Tels des Piorads de base, mais c'est dans un autre jeu, les Tuatha brûlent leurs navires pour ne pas avoir à repartir et, sans se concerter, demandent aux Fir Bolg, aux Belges, donc, la moitié de l'Irlande. Comme ça. Bien sûr, les Belges refusent et c'est la guerre.

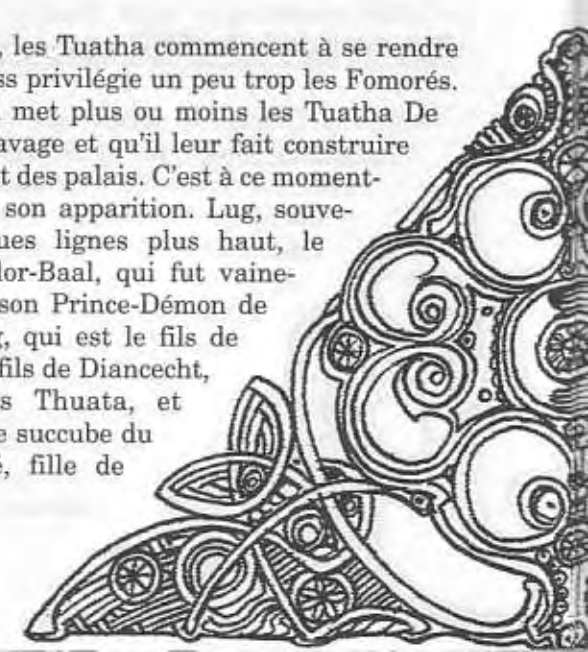
Alors que les Fir Bolg ont combattu les Fomorés et les ont vaincus, dès la première bataille, les Tuatha De Danaan les explosent à Mag Tured et, de fait, imposent le partage de l'Irlande, que les Belges le veulent ou non.

Malheureusement, Nuada, le chef des Tuatha De Danaan, s'est fait un peu amocher durant le combat. En fait il s'est fait couper le bras par un champion belge, Streng, et il ne peut plus être le chef.

Le commandement des Tuatha revient donc à Bress, un fils de Fomoré et de Thuata de Danaan.

C'est une information de la plus haute importance qui nous est livrée ici. Non seulement les Fomorés, les Démons, étaient alliés aux Tuatha, mais ils se reproduisaient entre eux. Quelle que soit la nature magique des Tuatha de Danaan, ils étaient suffisamment proches des hordes démoniaques des Fomorés pour se maquer avec. A la limite, ça fait peur. D'autre part, cela donne une petite indication de temps. Les Tuatha arrivent, battent les Belges, mais entre-temps, ils se sont reproduits et avec des Démons, s'il vous plaît.

Au fil du temps, les Tuatha commencent à se rendre compte que Bress privilégie un peu trop les Fomorés. A tel point qu'il met plus ou moins les Tuatha De Danaan en esclavage et qu'il leur fait construire des forteresses et des palais. C'est à ce moment-là que Lug fait son apparition. Lug, saluez-vous quelques lignes plus haut, le petit-fils de Balor-Baal, qui fut vainement noyé par son Prince-Démon de grand-père. Lug, qui est le fils de Cian, lui-même fils de Diancecht, le médecin des Thuata, et d'une charmante succube du nom de Eithné, fille de Balor-Baal.



Lug prit la place de chef des armées des Tuatha De Danaan en battant Nuada aux échecs. Tous les spécialistes des mythes celtes vous parleront de la symbolique de cette partie d'échecs, le combat éternel entre le bien et le mal qui ne se finit pas par la mort de l'une des parties, mais par sa soumission à l'auto-rité.

En fait, Lug a bien battu Nuada aux échecs. En commençant la partie par une ouverture sicilienne des plus classiques. Lug avait un ELO d'environ 2300, ce qui à l'époque était déjà pas mal, mais qui ne le met pas dans la même catégorie que Kasparov, loin s'en faut.

Ceci fait, il soulève les Tuatha et lance ses armées contre les Fomorés après une préparation qui durera 7 ans.

La bataille est terrible, des dizaines et des centaines de combattants meurent ce jour-là dans les combats qui opposent deux races divines. Nuada se bat avec son épée et abat un grand nombre d'ennemis avant de mourir. Lug use de sa lance tandis que régulièrement les guerriers des Tuatha De Danaan viennent se restaurer au chaudron du Dagda, source éternelle de puissance. Vient le moment où la prophétie doit se réaliser et, alors que sept guerriers Fomorés soulèvent la paupière de Balor pour qu'il foudroie ses ennemis, Lug, tel le David de base, prend sa fronde et réussit son critique. Son boulet pénètre dans l'œil de son grand-père et fait éclater sa tête comme un fruit trop mur. Balor est mort, tué par son petit-fils.

Mais les Tuatha sortent de la bataille terriblement épuisés. Et quand les Milésiens, le dernier peuple à débarquer sur l'île, arrivent, ils n'auront aucun mal à les en bouter. Les Tuatha De Danaan se retirent donc sous les sidhs, les tertres qui couvrent la Terre d'Irlande et vivent à présent sous terre. Les Milésiens, les fils de Mile, qui n'ont rien de divin ni de diabolique, trouvent à leur arrivée une terre vierge de toute présence mythique.

Stop!

Stop, donc, car rien ne vous étonne, là? Les Tuatha De Danaan, divinités séculaires de l'Irlande ont tout de même pas mal de points communs avec les Démons, vous ne trouvez pas?

Ben en fait, il est temps de vous dire la vérité, mais uniquement parce qu'on vous aime.

Les Tuatha de Danaan étaient effectivement des Démons et des rejetons de Démons, incubes et succubes, mais pas au sens où on les connaît habituellement dans In Nomine Satanis / Magna Veritas.

Rappelez-vous l'époque à laquelle se déroule cette histoire. En ce temps-

là, Anges et Démons ne s'incar-
naient pas encore dans les humains. En ces temps bibliques, les Anges n'hésitaient pas à intervenir personnellement sur Terre pour détruire Sodome et Gomorrhe ou pour combattre des humains, enfin des humains, on se comprend, plutôt des psis un peu balèzes. En ces temps-là, le sang des différentes créatures mythiques ne s'était pas en quelque sorte encore dilué et elles apparaissaient dans toute leur splendeur. Et si les Anges pouvaient le faire, vous pensez bien que les Démons aussi.

Si vous avez jamais assisté à un conseil angélique ou démoniaque, vous savez bien que ce n'est pas l'entente la plus pure, chacun essayant de baiser son petit camarade, de façon certes plus visible chez les Démons que chez les Anges, mais bon, c'est un peu l'ambiance et c'est la représentation des différentes factions qui anime nos chères têtes auréolées.

En vérité, l'Irlande fut bien le siège d'un combat entre différentes factions de Démons, dont l'une conduite par Baal lui-même, et divers Démons puisant une puissance renouvelée dans les alignements destinés à protéger le pays des agissements de Dieu, ainsi que dans un objet magique, un chaudron générateur de points de pouvoirs, sur lequel est calqué le chaudron d'abondance du Dagda, dont il sera question dans la campagne Delenda est Notre-Dame.

Eventuellement, les Démons des Tuatha De Danaan l'emportèrent sur la faction de Baal mais pompèrent une telle une débauche de points de pouvoirs dans le chaudron (renvoyer Baal chez lui n'est pas à la portée des premiers venus) qu'ils l'épuisèrent et qu'ils se firent à leur tour exterminer par les Milésiens à leur arrivée. En fait de vivre sous les Sidhs, ils ont mangé les pissenlits par la racine.

Quant au chaudron, on verra plus loin qu'il n'était pas épuisé, mais plutôt vidé temporairement.

Retour en Irlande

Au fil des années, pour les Milésiens qui viennent d'arriver, le flou se crée entre les différentes factions qui occupaient l'île avant eux et les Tuatha De Danaan deviennent progressivement les héros qui viennent de libérer la terre d'Irlande des Démons Fomorés et sont donc à élever à l'état de dieux. Aussitôt dit, aussitôt fait, enfin presque et sur une Marche Intermédiaire, dans un micro-univers de poche, des dieux naquirent à la vie, aidés par la résonance des "véritables" Tuatha De Danaan, les Démons, qui ont un peu marqué le territoire, dans tous les sens du terme.

Pour résumer tout cela en une phrase, les Tuatha De Danaan étaient bien des Démons qui se sont battus pour l'île d'Irlande contre les Fomorés de Baal. Ils se

firent battre et quittèrent tous la marche Terre, mais l'inconscient de la population leur créa des répliques sur une Marche proche de celle des Rêves et s'en inspirèrent pour en faire des modèles. Baal en pleure encore.

Contrairement à d'autres panthéons moins chanceux, les Tuatha De Danaan ont relativement bien négocié le virage du christianisme, en partie à cause de la magie engrangée par les Démons dans la terre d'Irlande, mais aussi grâce aux mythes, légendes et autres bouquins dont ils sont à l'origine: que ce soit les chevaliers de la Table Ronde ou plus récemment

les Princes d'Ambre, les bouquins ou le jeu de rôles, tout vient des mythes celtes, des Tuatha De Danaan.

Ce n'est qu'au Vème siècle que Patrick, un Ange au service d'Yves sous les ordres directs de son patron, viendra évangéliser l'île, sans pour autant en bouter toutes les croyances les plus établies. On reconnaît bien Yves là-dessous, plutôt cool avec les païens.

Et quand leur monde commença à s'effondrer autour d'eux, ils purent se réfugier dans une petite zone qui refusait de s'écrouler, celle qui correspond au paganisme du peuple d'Irlande et à Halloween qui reste là-bas la nuit de Samain et non une récupération pseudo-chrétienne.



Noms de dieux

ou
Un dieu, ça tape fort?

Principe: les dieux possèdent un certain nombre de pouvoirs, comparables aux pouvoirs angéliques ou démoniaques. De la même façon que les Anges, Démons, Psi, Sorciers, leur puissance se mesure en Points de Pouvoir (PP). La différence est que les dieux peuvent utiliser n'importe quel pouvoir à n'importe quel niveau des listes qui suivent, ils ne sont limités que par leurs PP et non par un nombre de pouvoirs, comme les Anges ou les Démons, ou les avatars Vikings, par exemple.

C'est pour cela qu'ils n'ont pas, dans leurs caractéristiques, de listes de pouvoirs, mis à part des pouvoirs privilégiés pour leurs Héros. Comme vous pourrez le constater, mieux vaut affronter les dieux quand ils sont encore tous faibles, c'est meilleur pour la santé. La vôtre.

Le cas des Héros est traité un peu plus loin. Ce sont les équivalents des guerriers Vikings. Ils sont choisis par les dieux et si vous le désirez, ils pourront apparaître dans vos scénarios futurs après la campagne de Deus Ex Machina.

Un dieu récupère ses points de pouvoir à raison d'un point par jour jusqu'à son maximum (cf: Delenda est Notre-Dame). S'ils découvrent le chaudron du Dagda, ils pourront augmenter ce maximum de façon considérable (cf: Idem).

Ils divisent les dégâts par 5.

Ils sont assommés à -4 pour d6 secondes et meurent à -5.

Quand ils meurent, ils ne disparaissent pas mais s'évaporent au fil du temps pour se reconstituer sur leur Marche.

Dans l'optique du scénario: cela peut paraître grave, mais quand les joueurs en auront fini avec les dieux, c'est-à-dire quand ils les auront meulés, la Marche Intermédiaire du panthéon celtique aura traversé la Terre et elle ne reviendra pas avant quelques siècles.

D'ici là, les autorités angéliques ou démoniaques auront sûrement fait quelque chose, condamner les accès à la Marche, la fixer dans l'empilement ou la fixer par rapport à la Marche Terrestre voire envoyer un squad d'extermination sur place pour en finir une bonne foi pour toute (une bonne foi! Humour!). Ou alors, dernière solution, nous serons à l'époque en plein Stella Inquisitorus, et honnêtement, les dieux celtiques n'intéresseront plus personne. Déjà que...

Les héros

ou
Avec un nom comme Cuchulainn, je ferais pas le malin...

Cuchulainn est traditionnellement le Héros celtique le plus connu, célébré par le cycle d'Ulster. Il a été souvent comparé à Achille, comme lui fils d'un être divin, dans ce cas précis Lug. Comme Achille, il mourra jeune mais couvert de gloire.

Il est surtout renommé pour son aura héroïque, une sorte de clarté, *luan laith*, qui le protège. Mais ce qui le caractérise vraiment sont ses contorsions qui constituent ses préparations au combat, d'où son surnom de "Cuchulainn le contorsionné".

En voici un exemple: toute sa personne se met à trembler, son corps se retourne dans sa peau, ses pieds, ses tibias et ses genoux se retournent. Ses mollets et ses cuisses viennent en avant. Les tendons de ses mollets, passés devant ses tibias se mettent en boule, aussi grosse que le poing d'un guerrier. Les tendons de sa tête se tendent jusqu'à la nuque et se roulent en une boule énorme, aussi grosse que la tête d'un enfant d'un mois. Son visage se retourne et se transforme en une cavité rouge. Il repousse un de ses yeux à l'intérieur de sa tête si profondément qu'on ne peut l'en sortir, même avec une pince. L'autre œil s'exorbite et retombe sur sa joue. Et fin du fin, il fait pousser ses cheveux à l'intérieur de la tête.

Grâce à ces transformations magiques, le corps du guerrier est possédé par la divinité de la guerre.

Pour ceux que cela intéresse, une telle vision (la transformation, pas la vision de Cuchulainn transformé) est l'équivalent du pouvoir Peur à distance avec une caractéristique de base de 3 et un niveau de +1 (réussite sur 43z et moins). La victime peut bien évidemment se défendre avec un jet de volonté à +0.

Alors, la question est de savoir: Cuchulainn est-il le fils de Lug le Démon, petit-fils de Baal, ou est-il un être purement mythique n'ayant jamais eu un soupçon de réalité?

Il semble que, comme les dieux dont il descend directement, il ait une base réelle, un peu comme Arthur et Merlin et leurs chevaliers de la Table Ronde. Cuchulainn était probablement l'un des derniers Démons présents à visage découvert sur l'île qui impressionna un peu trop les nouveaux arrivants. Son apparence est d'ailleurs typiquement démoniaque, aura comprise.

Ensuite, ce fut le travail des bardes, ces Seguela du passé, de lui faire suffisamment de pub en racontant



ses histoires et bien évidemment en rajoutant un max, de façon à impressionner l'inconscient de générations et de générations. Pensez donc, si Seguela a réussi à faire élire Mitterrand sur la foi d'une seule affiche et d'un seul slogan en 1981, qu'est-ce qu'il aurait pu faire à l'âge où on créait les légendes?

Création des héros celtes

Dès qu'un dieu a suffisamment de puissance, il peut créer un Héros, un être mythique, doué d'une puissance phénoménale et de pouvoirs divins (si les dieux sont trop faibles, cela donne des Héros pas très réussis, cf. le début du scénario).

Il faut bien garder à l'esprit que dans l'optique de Delenda est Notre-Dame, les dieux sont présents sur Terre. Plus tard, si vous voulez créer des Héros, ils n'auront plus de back-up divin, et ne pourront compter que sur eux. Bienvenue dans la troisième force, surtout quand vous êtes tout nu et peint en bleu.

Caractéristiques

Elles sont déterminées en partageant 16 points, dans les six caractéristiques.

Talents

Ils sont déterminés avec un total de 16 points, en suivant la technique habituelle.

- 1 point -> Niveau +0
- 2 points -> Niveau +1
- 4 points -> Niveau +2

Le Niveau +3 est impossible à atteindre à moins d'obtenir le pouvoir Talents.

Le personnage parlera le celtique ancien et risque de ne pas se faire comprendre sauf en Irlande ou en Bretagne. N'oubliez pas de prendre une Langue à +0.

Talents celtes

Les Celtes se battaient avec deux types de bouclier. Un petit rond et un grand long et rectangulaire. On pense maintenant que le grand était destiné à la cavalerie.

Bouclier (-2)

Ce talent sert à utiliser un bouclier pour parer les attaques au corps à corps de l'adversaire (Agilité). Il accorde un bonus de protection en cas d'esquive réussie. Le malus est le malus d'encombrement en combat.

Bouclier	Protection	Malus
Petit Rond	3	-1
Grand Long	7	-3

Les pouvoirs

Chaque Héros possède 6 pouvoirs. S'il s'agit d'un personnage-joueur, il peut tirer les pouvoirs au sort suivant les règles habituelles.

Après avoir choisi un dieu, il peut choisir le pouvoir privilégié du dieu en question en premier pouvoir. C'est un pouvoir sans niveau.

Le Héros incarné par un joueur démarre à 6 pouvoirs parce qu'il gagne automatiquement le Pouvoir de Restriction Vestimentaire (66): il n'est en pleine forme que tout nu et peint en bleu. On schématise, mais c'est un peu ça. Il supporte une armure, mais c'est bien parce que c'est utile. Dans tous les autres cas, imperméable, jogging, etc., c'est zou, 2 colonnes de malus pour tout ce qu'il fait.

Il tire le dernier pouvoir au sort et, parce que c'est lui, ne retirera pas le D66 s'il tombe sur une limitation. Il a donc la chance de démarrer sa carrière avec deux limitations, on serait haineux à moins. Cela reste bien sûr une exception dans les règles d'INS/MV. J'en connais même qui reprennent une limitation pour avoir un pouvoir de plus et ce, plusieurs fois de suite et ils débutent un personnage avec 10 niveaux de pouvoir dont trois limitations... Stop! c'est pas comme ça qu'on fait! C'est une limitation. C'est tout.

Les pouvoirs sont ensuite accordés par les dieux suivant la bonne conduite et la réussite des missions.

Le D666

Le 111 et le 666 n'ont aucun effet sur les Héros.

Effets des dommages

Comme pour les humains: sortez couverts.

Points de pouvoir

Leur nombre initial est égal à la volonté du personnage plus le nombre de niveau de pouvoir.

Récupération des points de pouvoir

Un PP toutes les 6 heures (voire beaucoup plus si le Héros est en contact privilégié avec une source d'approvisionnement, style un dieu ou le chaudron de Dagda).

POUVOIR OFFENSIF

11 Foudre (PE/PR)

Ce pouvoir est, à peu de chose près similaire à celui des Anges (121) mais les dommages ne sont pas majorés pour une créature maléfique. La foudre est commandée par le personnage, il n'a pas besoin d'être en extérieur. Pour faire joli, il peut la jeter avec le poing ou avec son arme.

PP	Puissance	Portée
1	+5	50
2	+6	100
3	+7	200

fuir de son mieux. Si elle est bloquée, 2 colonnes de malus. Coût: 2PP.

15 Sommeil (Vo)

Cette attaque n'affecte qu'une seule cible, portée maximum 10 mètres et le résultat des unités donne le nombre de minutes pendant lesquelles la cible dort. Coût: 2PP.

16 Frappe ultime (PR)

Ce pouvoir permet d'annuler l'armure de l'adversaire, pour une attaque au contact ou même une attaque à distance. Seule une esquive ou une parade est possible. Coût 4PP.



12 Feu (PR)

Ce pouvoir permet de cracher le feu, une réminiscence des origines démoniaques sans doute. Au niveau +3, il permet d'agir comme le pouvoir Incendie des Démons aux ordres de Belial et d'incendier à volonté un objet.

PP	Puissance	Portée
1	+5	10
2	+6	15
3	+7	20

13 Furie

Ce pouvoir permet d'attaquer (2+niveau) fois par seconde au corps à corps ou avec une arme de contact.

Il coûte 1PP par seconde et par attaque au-dessus de

1. Le personnage ne peut plus esquiver pendant l'utilisation de ce pouvoir, ni utiliser une esquive acrobatique.

14 Peur (Vo)

Cette attaque n'affecte qu'une seule cible, portée maximum 10 mètres et le résultat des unités donne le nombre de minutes pendant lesquelles la cible est prise d'une peur panique envers l'attaquant. Elle doit la

POUVOIR DÉFENSIF

21 Contrôle des éléments

Ce pouvoir permet de faire varier la météo à volonté, mais dans la mesure du raisonnable, pas de mousson en Bretagne en partant d'un beau temps. Par contre un orage, ok. Heu... qui a dit que le beau temps en Bretagne c'était pas possible?

Aidez-vous de la table ci-dessous pour vérifier la validité du changement de temps. Chaque niveau dans le pouvoir permet de changer d'une colonne dans un sens comme dans l'autre en partant d'une situation donnée. (Exemple +0 = 1 colonne ; +1 = 2 colonnes)

Ciel bleu	Petits nuages	Ciel nuageux	Gros nuages	Ciel noir
Calme plat	Brise légère	Vent sympa	Vent violent	Tempête
Pas de pluie	Bruine	Averse	Pluie violente	Mousson
Temps clair	Brouillard	Brouillard	Brouillard épais	Brouillard
Canicule	Chaud	Tempéré	Frais	Glacial

Bien sûr, la combinaison Tempête, Mousson, Glacial nous donne un blizzard du plus bel effet. Coût (1+niveau) PP.

22 Cri (Vo)

Ce pouvoir permet de pousser un cri de guerre et donne au personnage la possibilité de commencer le combat avec l'initiative et de donner le premier coup sans esquive possible de l'adversaire. Il coûte 4PP.

23 Armure

Chaque niveau dans ce pouvoir accorde une protection invisible de +2, dépensant 1PP par heure, pratique quand on est tout nu, etc.

24 Esquive acrobatique

Ce pouvoir permet d'esquiver (1+niveau) attaque par tour venant de n'importe quel endroit s'il a la place matérielle de se déplacer. Il coûte 1PP par attaque esquivée.

25 Guérison

Ce pouvoir permet de guérir (1+niveau) points de Force pour la somme de 1PP par point de Force. Il permet de guérir ses propres blessures pour le même coût.

26 Contorsion

Le personnage se transforme hideusement. Il ne ressemble plus à rien. Durant la transformation, il gagne le pouvoir Peur à distance, avec une Vo de 3 et un niveau de +0. La transformation dure d6 minutes et une fois achevée, le personnage bénéficie d'un pouvoir proche du pouvoir Fanatisme des Vikings.

Le pouvoir coûte (niveau +1)PP par heure.

Niveau	Force	Talent	Résistance	Protection
+0	-	+1	+2	+2
+1	+1	+1	+3	+3
+2	+1	+2	+4	+4
+3	+3	+3	+6	+6

Force: Augmentation de la Force du personnage.

Talent: Augmentation du talent de combat principal du personnage.

Résistance: Nombre de colonnes de bonus accordées à tout jet de résistance utilisant la volonté (mais seulement si le pouvoir risque d'empêcher le personnage de combattre: Charme, Peur, etc.).

Protection: Augmentation de la protection, cumulable avec d'autres protections magiques.

POUVOIRS UTILITAIRES

31 Talent

Le personnage gagne un talent humain à +3. Il peut choisir n'importe quel talent.

32 Bond

Ce pouvoir permet de faire un saut de (1+niveau) fois 5 mètres en hauteur ou en longueur. Coût: 1PP

33 Vitesse

Ce pouvoir permet de courir ou de se déplacer 2+niveau plus vite qu'un être humain pour 1PP. Dans le cas où le personnage utilise le pouvoir, il peut ajouter 2+niveau à son Agilité pour calculer l'initiative et ce, pour 1PP supplémentaire.

34 Marcher sur l'eau

Le personnage peut marcher sur l'eau pour 1PP toutes les (1+niveau) minutes. Il peut porter ce qu'il

veut, dans la mesure de ses possibilités. Pas d'éléphant sur l'épaule.

35 Faire parler les pierres (Vo)

Le personnage peut en réussissant son jet de Volonté au niveau du pouvoir, faire parler les pierres. C'est en fait une psychométrie limitée qui ne fonctionne que sur les minéraux. Coût: 4PP.

36 Transformation

Le personnage peut se transformer en animal de son choix, dont il acquiert toutes les caractéristiques. S'il s'agit d'un Héros, il doit choisir un animal et s'y tenir. S'il s'agit d'un dieu, il a le choix, de la musaraigne au crapaud buffle. Comme dans les duels de Madame Mim, les dragons et autres créatures mythiques ne sont pas autorisés, les Celtes préférant de toutes façons les chiens ou les loups.

Ce pouvoir coûte 1PP par (niveau+1) heures.

4-OBJETS

41 Arme de contact

Au choix une Epée ou une Hache.

Puissance: +1 par niveau.

Précision: +1 par niveau.

Bonus à ajouter aux caractéristiques de base de l'arme choisie.

42 Arme à distance

Au choix, c'est une lance ou une hache de lancer.

Puissance: +1 par niveau.

Précision: +1 par niveau.

Bonus à ajouter aux caractéristiques de base de l'arme.

43 Bouclier rond

Le bouclier est indestructible et n'accorde aucun malus au mouvement.

Sa protection est majorée de +1 par niveau.

44 Bouclier long

Le bouclier est indestructible et n'accorde aucun malus au mouvement.

Sa protection est majorée de +1 par niveau.

45 Peinture

Cette peinture magique bleue accorde une protection supplémentaire de (1+niveau). Elle immunise également au froid et au feu. Pour bénéficier de cette protection, il faut bien évidemment être nu des pieds à la tête. Le casque est autorisé.

46 Objet magique

Cet objet, souvent un bracelet ou un torque accorde à son porteur 2 pouvoirs supplémentaires tirés avec un d66 dans cette table. C'est l'utilisateur qui doit user de ses propres PP pour utiliser l'objet.

5-POUVOIRS DRUIDIQUES

51 Divination (Vo)

Ce pouvoir permet de prévoir l'avenir très vaguement à 1d6 minutes près. C'est suffisamment flou pour laisser les mains libres au MJ.

52 Contrôle des pierres (Vo)

Ce pouvoir permet d'agir sur le monde minéral. L'effet espéré est fonction du niveau maîtrisé. La masse de pierres considérée est fonction du nombre de PP engagé.

Niveau	Effet
+0	Télékinésie (petits mouvements seulement)
+1	Ecroulement
+2	Lévitacion
+3	Explosion

Coût	Masse
1PP	1 kilo
2PP	10 kilos
4PP	100 kilos
...	...
2 ⁿ PP	10 ⁿ kilos

Pour soulever un menhir, bon courage...

53 Contrôle des humains (Vo)

Ce pouvoir permet d'impressionner un humain de base et de lui faire accomplir des ordres simples et ne mettant pas sa vie en jeu. Coût 2PP.

54 Contrôle des animaux (Vo)

Ce pouvoir correspond aux pouvoirs angéliques et démoniaques 36z. Il coûte 2PP. Le personnage choisit une classe d'animaux à contrôler dans les listes des règles de base. Quand il tombera à nouveau sur ce pouvoir, il aura le choix de choisir un nouvel animal ou de monter de niveau.

55 Bêtise (Vo)

Ce pouvoir permet d'abrutir un adversaire en lui retirant 3 points de Vo d'un coup. Il doit toujours rester 1 point de Vo à l'adversaire. Le personnage n'absorbe pas les points. L'adversaire est assommé 1d6 secondes. L'effet du pouvoir dure d6 heures. Coût 4PP.

56 Rêve (Vo)

Identique au pouvoir Rêve angélique. Coût 5PP.

6-LIMITATIONS

61 Folie meurtrière

Dès que le personnage est touché par une attaque et perd plus d'un point de Force, il doit réussir un jet de Volonté (Facile) pour ne pas avoir à se jeter sur la personne qui vient de le blesser et le combattre jusqu'à la mort, quelles qu'en soient les conséquences.

62 Mauvais caractère

Le personnage a très mauvais caractère. Il est, de plus, très franc. Dommage...

63 Alcoolique

"Les Normands boivent beaucoup, les Bretons boivent". Le personnage ne pourra résister à l'appel de la bibine. Mais il est blindé comme un sherman et même cuit comme une tarte, n'aura que 3 colonnes de malus à tous ses jets.

64 Agressif

Le personnage n'aime pas que l'on se moque de lui et ne manquera jamais une occasion de déclencher une dispute, voire une bonne baston, sans que les effets soient obligatoirement durables.

65 Supériorité

Le personnage est un Héros, et il le sait. En conséquence, il le montre et saoule tout son entourage qui le prend pour un mec qui a la tête qui enfle. Détestable.

66 Restriction vestimentaire

Gagné d'office! Le personnage est tellement mieux pour se battre ou faire le ménage quand il est nu et peint en bleu, avec de jolies arabesques. Sinon, 2 colonnes de malus en permanence, même pour faire le ménage.

Le panthéon celtique comme si vous y étiez

Certains chercheurs ont recensé jusqu'à 400 noms de dieux celtes et assimilés. Mais, que l'on se trouve en Irlande, en Ecosse ou en basse Bretagne, les dieux sont les mêmes mais changent souvent de nom. Parfois de subtiles différences apparaissent, comme certains dieux gréco-romains qui n'ont vraiment rien, mais rien du tout en commun, mais dans le principe ça marche à peu près.

La première chose que l'on peut remarquer est le recouvrement de tous les domaines par les différents dieux (le Dagda est patron des druides mais c'est plutôt Ogmios le détenteur de la connaissance druidique: Lug est le dieu suprême et unique et le Dagda aussi). Il n'y a pas de séparation franche comme chez les Gréco-Romains, où il n'y a qu'un dieu de la guerre par exemple, Mars, et ça repart. On pourrait dire qu'ils sont multiclassés si cela n'avait pas une fâcheuse connotation Donje' de base.

La seconde est que des dieux ont souvent des domaines paradoxalement opposés, comme Ogmios, qui en plus de posséder une jolie librairie à Paris est le champion de la force physique et l'inventeur de la langue celte.

La troisième est que les dieux celtes ne sont pas intrinsèquement très cools, à l'image du dieu médecin

qui dans un coup de sang tue son propre fils parce qu'il est meilleur que lui.

Alors qu'il peut faire revenir les morts à la vie, il ne le ressuscitera même pas. Leur morale n'est pas spécialement manichéenne.

Un héros générique

Dans Muchos Pesos Capharnaüm, nous vous avons présenté des Anges génériques prêts à jouer, en fonction des PP. Et bien, voilà le Héros celtique générique de Lug suivant le même principe. Merci qui?

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap		
4	3	3	2	2	2		
1	-						
2	-						
3	-						
4	Pouvoir privilégié: Aura héroïque					Spé.	
5	Furie +0					13	
6	Frappe ultime +0					16	
7	Bond +0					32	
8	Restriction vestimentaire					66	
9	Contorsion +0					26	
10	Esquive acrobatique +0					24	
11	Contrôle des pierres +0					52	
12	Peur +0					14	
13	Contrôle des éléments +0					21	
14	Contorsion +1					26	
15	Cri +0					22	
16	Vitesse +0					33	
17	Arme de contact: Epée longue					41	
18	Frappe ultime +1					16	
19	Foudre +0					11	
20	Bond +1					32	
21	Furie +1					13	
22	Peinture +0					45	
23	Feu +0					12	
24	Bâtise +0					55	
25	Faire parler les pierres +0					35	
26	Bouclier rond					43	
27	Furie +2					13	
28	Peinture +1					45	
29	Contrôle des pierres +1					52	
30	Foudre +1					11	
31	Marcher sur l'eau +0					34	
32	Contrôle des éléments +1					21	
33	Contorsion +2					26	
34	Foudre +2					11	
35	Vitesse +1					33	

Les dieux celtes les plus représentatifs sont les Tuatha De Danaan, d'Irlande et ce sont ceux qui sont utilisés dans la campagne Delenda est Notre-Dame.

Seuls les quatre principaux sont décrits, parce que si on commence à s'intéresser aux sous-fifres, on a pas fini.

Le Dagda

De conception plus primitive que Lug, son aura s'éteindra à l'avènement de ce dernier, mais il représentera encore la mémoire des temps anciens et le respect pour les vieux.

Un peu de généralisation dans un monde de brutes.

Depuis la création d'INS et surtout depuis l'extension Berserker qui présentait les premiers éléments de la troisième force, nous sommes submergés de courrier nous demandant les caractéristiques des divers panthéons, que ce soit grecs, romains, indiens, j'en passe et des plus ridicules que ça encore.

Vous saviez que les dieux existaient, au moins à l'état de vestiges de concepts, ce qui, si on réfléchit bien ne fait pas grand-chose. Vous saviez que sur Terre, ils utilisaient des agents, les avatars Vikings en sont un bon exemple. Vous saviez comment créer un personnage Viking, à l'aide des listes de pouvoirs de Berserker. Et bien pour le reste, pour les autres panthéons, c'est pareil. Vous voulez casser du gréco-romain? Vous voulez exterminer de l'Indien? Relisez vos bouquins, piquez les recueils de contes de vos petits frères pour vous tenir au courant, adaptez-les avec talent et créez avec vos petits doigts musclés des listes de pouvoirs qui tiennent la route pour en équiper les avatars en vous servant des règles de Berserker.

Une petite exception cependant: normalement sur Terre, les dieux ne courent pas les rues, on en a brûlé pour moins que ça. Le panthéon celtique de DEM reste une exception, un glitch dans le bon fonctionnement de l'univers. La bonne philosophie reste celle des Vikings, des humains investis des pouvoirs de dieux morts il y a bien longtemps ou ne survivant que par la volonté de quelques illuminés qui y croient encore. Avant Deus Ex Machina, c'était le cas, après, ce le sera à nouveau.

Il possède trois attributs remarquables:

Une massue magique dont une extrémité tue ses ennemis et l'autre peut les ressusciter, le chaudron d'abondance qui rassasie tous les Tuatha De Danaan et une harpe d'or magique qui joue trois airs de musique: l'air du rire et de la jeunesse, l'air des pleurs et de la vieillesse et l'air du sommeil et de la mort.

De ces objets magiques, il n'en gardera qu'un après l'avènement de Lug, le chaudron d'abondance dont il est fortement question dans la campagne Delenda est Notre-Dame.

Représentation physique: rustre, ventru, paillard, goinfre, le Dagda est l'ancêtre de Gargantua.

Son aspect est hideux, il a un œil démesuré, les cuisses énormes, les épaules larges, une taille prodigieuse, il est vêtu d'un capuchon et d'une courte tunique, tenue des gens du peuple. Ses bottes sont en cuir de cheval. Il est borgne comme Odin, c'est le maître des animaux sauvages.

Comportement: il s'accouple souvent avec tout ce qui lui tombe sous la main. Ses accouplements réguliers périodiques avec les divinités telluriques assurent aux Tuatha la protection dans l'abondance et consacrent l'union de la

Terre et des humains. Sa goinfrerie est légendaire et quand les Fomorés le défient de manger le contenu d'un gigantesque chaudron, il engloutira tout le contenu à l'aide d'une louche.

Attributs: c'est le patron des druides, gardiens des anciennes voies. Il possède l'un des quatre objets magiques des Tuatha De Danaan: le chaudron d'abondance.

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	6	4	4	4	2

Pouvoir privilégié: **Transmutation (VO)**

Ce pouvoir permet de transformer un adversaire ou n'importe quel être animé suivant le niveau du pouvoir. Il coûte (4+niveau) PP. Les effets de ce pouvoir sont temporaires et durent d6 minutes, mais on applique les mêmes limitations qu'aux pouvoirs équivalents Anges ou Démons comme *liquéfaction* ou *forme gazeuse*. Si la victime se retrouve dans une situation inextricable, c'est la mort. Dans le cas d'une fumée, elle doit en plus réussir un jet de VO à +0 pour conserver son intégrité. Comme dans toute attaque psychique, la victime peut résister à l'attaque avec un jet de VO à +0.

Niveau	
+0	Pierre
+1	Bois
+2	Flaque d'eau
+3	Fumée

Lug

Dieu suprême pan-celtique, il est le dieu le plus important du panthéon celtique.

C'est le fils de Cian, un Tuatha et de Eithné, fille du chef des Fomorés, Balor. Bâtard divin des deux races, il réalise l'union de ce qui est en haut et de ce qui est en bas. Il apparaît comme universel, magicien et poète, chef d'armée et artisan multiple. C'est pour cela que parmi ses surnoms, on trouve "le polytechnicien", "le multiple artisan", à côté de surnoms plus graphiques comme "le rayonnant", "celui qui frappe avec fureur" ou "Lug à la main éclair".

Représentation physique: alors que les dieux celtes sont représentés comme des vieillards ou des hommes dans la force de l'âge, il est jeune, beau et blond. Ses attributs sont la lance et la fronde, avec lesquelles il peut donner la mort à distance, qui supplantent l'ancienne culture représentée par la massue archaïque du Dagda ou l'épée de Nuadan qui ne sont efficaces qu'au contact.

Il possède l'un des quatre objets magiques des Tuatha De Danaan: la lance de Lug.

Comportement: Lug est un peu énervant comme dieu car il fait tout et ce qu'il fait, il le fait bien.

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	5	4	4	4	4

Pouvoir privilégié: **Aura héroïque**

Une clarté magique bien visible entoure le personnage, comparable à une aura angélique ou démoniaque et lui procure une protection de +6 pour un coût de 3 PP par minute, cumulable avec une autre protection magique.

Nuada

Roi des Tuatha De Danaan, c'est lui qui préside la première bataille de Mag Tured contre les Fir Bolg. Le champion belge Streng lui coupe le bras droit et Nuada doit abandonner le trône.

Diancecht lui fabrique alors une prothèse en argent, un bras mécanique conçu avec le forgeron Credne. Il prend alors le surnom de Airgetlam: "main d'argent".

Bress le bâtard qui lui avait pris le trône part lever l'armée des Fomorés et pendant ce temps, Miach, le propre fils de Diancecht, réussit à lui greffer le bras, accomplissant un acte encore plus prestigieux que celui de son père.

Lug arrive sur ses entrefaites, et éclate Nuada aux échecs. Le retour de Bress à la tête de son armée annonce la seconde bataille de Mag Tured, qui verra la défaite de Balor. Nuada se fera tuer durant cette bataille.

Représentation: Nuada apparaît le plus souvent avec son bras en argent, même s'il s'est fait greffer l'original, pour une question de prestige. Il est le seul des dieux majeurs à s'être fait tuer dans la bataille de Mag Tured et même s'il n'en est qu'un reflet, cela l'agace un peu.

Attributs: Nuada est le roi déchu, celui qui part mourir durant la dernière bataille.

Il possède l'un des quatre objets magiques des Tuatha De Danaan: l'épée de Nuada.

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	4	5	4	4	3

Pouvoir privilégié: **Rebond**

Ce pouvoir permet au personnage de retourner l'attaque contre son adversaire s'il s'agit d'un projectile (flèche ou balle). Le choix d'utiliser le pouvoir doit être fait avant le résultat de l'attaque. Le projectile est alors renvoyé à l'adversaire avec les mêmes effets. Coût: 5PP.

Ogmios

Ogmios est le champion de la force physique, mais aussi le père des druides. De sa langue, il conduit une humanité enchaînée par les oreilles, mais les enchaînés le suivent avec enthousiasme. Il est l'éloquence même, l'inventeur de l'alphabet oghamique, le père de la langue celte et de la Parole.

Représentation physique: comme l'Hercule romain, auquel il emprunte bien des attributs, il porte une peau de lion, un arc, un carquois, une massue et représente la puissance de la parole pour entraîner les hommes dans leurs activités.

C'est un vieillard et sa peau rugueuse est burinée comme celle des gens de mer, parcheminée. Il est chauve sur le devant de la tête et les cheveux qui lui restent sont longs et blanchis.

Pour ceux que cela intéresse, les Gaulois le nomment Toutatis.



Cuchulainn, héros celte

Comportement: malgré son grand âge, Ogmios est le meilleur lutteur parmi les Tuatha De Danaan. C'est aussi un grand magicien.

Attribution: c'est le père du peuple celte. C'est un dieu de justice et c'est celui qui montre le chemin au peuple. C'est également le patron du piercing.

Fo	Vo	Ag	Pe	Pr	Ap
5	6	5	3	3	3

Pouvoir privilégié: Sagesse druidique

Ce pouvoir correspond exactement au pouvoir Philosophie accordé aux Anges au service d'Yves. Même coût, mêmes limitations.

Les autres qui comptent un peu quand même

Diancecht

Diancecht est un dieu mineur. C'est le médecin des dieux, capable de ressusciter en une nuit n'importe lequel des combattants s'il ne s'est pas fait décapiter ou broyer la tête.

Quand Nuada se fit trancher le bras par le champion des Fir bolg, c'est lui qui conçut une prothèse en argent. Son fils, Miach, prouva qu'il est meilleur chirurgien que son père en réussissant à greffer le bras de Nuada, tâche qui lui était impossible. Très logiquement, Diancecht tua son fils.

Diancecht est également le père de Cian, le père du dieu Lug.

Balor, chef Fomore.

Encore un bon coup des forces démoniaques. A l'époque des guerres d'Irlande, Baal, Prince de la Guerre prit une forme monstrueuse pour incarner le dieu de la mort Fomoré, celle d'un géant cyclopéen dont l'œil peut foudroyer une armée. Lors de son séjour en Irlande, il enfanta Eithné, charmante succube, et la maria à Cian, fils de Diancecht, dieu médecin des Tuatha De Danaan. Une prophétie lui prédit qu'il se ferait tuer par son petit-fils, ce qui ne l'inquiéta pas trop, on ne tue pas un Prince-Démon comme ça.

Cela ne l'empêcha pas de faire noyer tous ces petits-enfants, on ne sait jamais ce qui peut arriver et en plus, c'est un passe-temps comme un autre. Il rata son petit-fils Lug qui disparut jusqu'à la guerre entre les Fomorés et les Tuatha De Danaan. Lors de la seconde bataille de Mag Tured, Lug lui fit sortir l'œil de la tête d'un coup de fronde, ce qui ne le tua pas du premier coup. Ce n'est que lorsqu'il lui coupa la tête que Baal sentit le vent tourner et qu'il se fit à nouveau bannir en Enfer. Il accompagna sa mort de petits effets spéciaux, comme sa tête qui fit exploser le noisetier sur lequel elle était enfichée, mais c'était juste pour partir en beauté.

Jouer des équipes mixtes...

Ce n'est pas si facile!

Dans *Muchos Pesos Capharnaüm*, nous vous avons présenté le Bureau: une organisation à l'intérieur même des Forces du Bien et du Mal, dirigée conjointement par l'Archange Dominique et le Prince-Démon Andromalius, qui utilise des équipes mixtes Anges/Démons pour effectuer des missions, et particulièrement des missions liées à la troisième Force ou aux Marches Intermédiaires: bref, à l'ennemi commun.

Comment créer des équipes mixtes? La réponse paraît évidente. Créer trois Anges, créer trois Démons, secouez très fort: vous voilà avec une équipe mixte. Malheureusement, vous risquez d'avoir là une équipe pas très harmonieuse, où les conflits entre joueurs vont être multiples et qui, curieusement, ne plaira pas tant à vos joueurs que cela. Parce que jouer une équipe mixte, c'est comme être une femme libérée, ce n'est pas si facile.

Quelques conseils à suivre...

Conseils d'utilisation

Ne faites jouer des équipes mixtes qu'à des joueurs expérimentés. Pourquoi? Tout vient de la philosophie de cette aide de jeu.

Non, ne riez pas tout de suite: attendez que l'on vous explique.

Depuis le début des temps déjà...

Les publications des extensions d'In Nomine Satanis/Magna Veritas suivent une certaine logique de publication. Si une équipe jouait tous les scénarios d'In Nomine du premier au dernier, en suivant l'ordre des publications, elle se rendrait compte qu'il y a un ordre, une certaine évolution des personnages qui se tient de scénario en scénario.

Le premier attrait d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, c'est qu'il est simple. Comme le dit Croc, on peut le résumer en une ligne: vous êtes en 1995 (changer la date selon l'actualité) et vous êtes un Démon. Ou un Ange.

Et on a tout de suite compris.

Dans les premiers scénarios, ceux qui sont dans la boîte de base, dans *Intervention Divine*, dans *Demonix Remix*, le joueur va d'abord découvrir ce qu'est un Démon ou un Ange.

Prenons le Démon comme exemple. Être un Démon, c'est faire le mal et c'est s'opposer aux Anges. Faire le mal peut être interprété de

nombreuses manières différentes: les scénarios permettent d'expérimenter. Du mal subtil, du mal intelligent... du mal violent, du mal calme...

Et puis, les scénarios permettent de rencontrer les ennemis. On commence à les reconnaître, à les classer. Il y a les dangereux tout de suite (les Anges de Laurent, ceux de Michel). Il y a ceux qui sont piégés (ceux de Blandine, ceux d'Yves). On les croit faciles à tuer et ils vous sortent un "Charme" ou un "Contrôle des humains" qui fait se retourner votre pote au service de Baal contre vous...

Bref, on s'amuse. On s'amuse "contre" les autres.

Puis les scénarios commencent à montrer les surprises que recèle le monde d'In Nomine. Les voyages dans le temps, avec *Il était une Fois*. La première Marche Intermédiaire, un Monde de Cauchemars de Bebeth dans *Mors Ultima Ratio*. Les dragons, avec *Dementia Profundis*. Le vaudou, avec *Baron Samedi... Baron Samedi* qui triche d'ailleurs déjà un tout petit peu en montrant, par le destin d'Ange, que finalement, pour "finir" Archange ou Prince-Démon, il ne s'en faut pas de beaucoup. Et que la différence est assez minime, après tout.

Mais on ne se pose pas encore trop de questions philosophiques. La nature de l'ennemi, on en a pour l'instant rien à foutre.

Mais voilà que ces salauds d'auteurs commencent à vous obliger à vous poser des questions. Avec *Insh'Allah* et *Heaven and Hell*, on commence à vous mettre sous le nez l'histoire des Anges et des Démons. Et on s'aperçoit - on le savait en théorie, bien sûr, mais on ne s'était pas vraiment penché sur la question - qu'Anges et Démons ont la même origine, que certains, mêmes, sont frères. Et les scénarios deviennent de plus en plus interchangeables selon le camp: c'est-à-dire que les scénarios sont maintenant tous, dans leur immense majorité, jouables aussi bien par des équipes d'Anges que par des équipes de Démons.

Quelle déchéance, mes amis...

Mais alors, si on a les mêmes buts, où va-t-on!

Eh bien justement, où nous voulions vous amener dès le début: aux équipes mixtes. Au Bureau.

Que maintenant, les joueurs qui ont traversé tout cela peuvent apprécier, parce que nous leur avons fait faire, inconsciemment, une démarche pour arriver jusque-là.

Ces équipes mixtes, ils ne les auraient pas appréciées si vous les leur aviez imposées dès la première partie.

Parce que quel est l'intérêt de jouer des équipes d'Ange et de Démons ensemble si on ne sait pas ce qu'est un Ange ou un Démon? Si on n'a pas construit la "personnalité" de chacun!

On s'amuse la première fois à se taper dessus, puis on trouve la seconde partie chiant. A quoi ça sert, un jeu où amis et ennemis sont ensemble dès la première minute? Il n'y a pas de plaisir à faire cela.



Alors que des joueurs qui connaissent le monde d'In Nomine par cœur savent, eux, ce qu'ils sont en train de faire. Ils sont en train de changer le monde tel qu'ils le connaissent. Ils sont en train de faire un gros progrès par rapport à la situation préexistante, où les deux camps s'entretenaient sans raison valable...

Conseils de fabrication

La philosophie, ça suffit, passons au pratique. Bien sûr, on peut faire des personnages débutants pour une équipe mixte du Bureau. Mais franchement, ce n'est pas très crédible. Il est logique qu'une institution si sérieuse, si secrète, si exigeante prenne plutôt des Anges et Démons expérimentés.

La meilleure des solutions est de prendre des joueurs avec de vrais personnages déjà faits, qu'ils ont déjà montés au cours de multiples missions. En mélangeant une équipe qui a fait une campagne d'In Nomine Satanis et une équipe qui a fait une campagne de Magna Veritas, par exemple.

Ou comme une équipe de joueurs qui joue longtemps a en général essayé deux à trois parties de chaque côté, en reprenant des personnages abandonnés au moment où l'équipe a décidé de ne jouer que des Démons ou que des Anges...

L'important est que ces personnages aient déjà joué. Qu'ils aient un passé, des expériences à se raconter, des anecdotes "humour noir" à se jeter à la figure.

"Ah, tu es un Ange de Novalis? C'est amusant, la dernière fois que j'en ai vu un, je l'ai empalé sur une broche pour le faire rôtir comme un marshmallow. Les coïncidences, quand même... mais ne t'inquiète pas, je suis sûr que nous nous entendrons très bien..."

Si vous n'avez pas de tels personnages sous la main, créez-en. Mais créez des personnages déjà expérimentés,

à 18, 19 ou 20 points de pouvoir. Pour le choix des pouvoirs, créez d'abord un personnage débutant, puis rajoutez: un pouvoir au choix, un pouvoir tiré selon la méthode semi-aléatoire, un pouvoir tiré aléatoirement, une limitation (une seule fois)... puis recommencez, jusqu'à ce que vous soyez arrivé au nombre voulu de PP.

Ensuite, créez-leur un passé. Ces points de pouvoir peuvent correspondre (on a le droit de tricher un peu) à des scénarios que vous avez déjà joués avec d'autres personnages.

Inventez-vous un ou deux échecs cuisants, un ennemi héréditaire, deux potes et une anecdote porno (pour les Démons!). Ce sera le passé du personnage, auquel il pourra faire allusion. Et enfin, suivez le principe en or selon lequel:

ce que le joueur sait, le personnage (son Ange ou son Démon) le sait.

Si vos joueurs sont des vieux routards, ils connaissent certains petits secrets du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. La double identité Janus/Valefor (oups! vous ne le saviez pas?), ce qui est arrivé à Gabriel, à quoi ressemble le Paradis et qu'est-ce qu'on sert à la cafétéria, que l'Archange Daniel et le Prince-Démon Majûj sont à la fois frères et ennemis jurés, que les Anges regardent des matchs du PSG dans les sous-sols de Notre-Dame, etc.

Tout cela est très important pour bien se sentir dans le monde d'In Nomine, pour avoir l'impression d'y être chez soi.

Faire semblant de ne pas savoir tout ça parce que son personnage est neuf ou qu'il n'a pas joué le scénario où il a appris que patati et patata est artificiel est ridicule. En plus, ça fait manquer plein de choses sympas dans le scénario parce que de plus en plus, on y glisse des tas de petits détails et allusions pour "initier".

Comment expliquer que votre personnage sache tout ça alors qu'il n'a pas joué quinze scénarios? Tout simplement parce que l'amnésie liée à l'arrivée sur Terre n'a pas marché complètement pour lui et qu'il se souvient de tas de trucs qu'il savait quand il était au Paradis (ou en Enfer) et aussi, tout simplement, parce que ses potes Démons ou Anges lui ont raconté des ragots.

Radio-moquette, ça marche aussi très bien dans le monde d'In Nomine Satanis...

Delenda est Notre-Dame

(En latin de cuisine: Notre-Dame doit être détruite)
Une longue campagne pleine de sang, de cauchemars, de sexe, de baston, de mythologie et de sueur pour In Nomine Satanis / Magna Veritas ou équipes mixtes Anges/Démons...
... qui n'ont pas peur de s'en prendre plein la gueule.

Un jour, les Marches se rapprochèrent de la Terre. Deux univers passèrent si près qu'ils s'entrechoquèrent avec notre réalité : la Marche des Cauchemars et celle des Dieux celtes. La Marche des Cauchemars libéra Jack l'Eventreur. Celle des Celtes libéra quatre dieux: Le Dagda, Nuada, Lug, Ogmios.

Pour retrouver leur pouvoir et renverser l'emprise des forces angéliques et démoniaques qui avaient, en ce XXe siècle, la mainmise sur la Terre, les Dieux celtes s'allièrent avec le seul qui puisse leur parler des secrets des forces du Bien et du Mal: l'Archange renégat Mathias.

Mathias décida de les aider à trouver les quatre objets qui leur permettraient de recouvrer leur puissance perdue: la pierre de Fail, la lance de Lug, l'épée de Nuada et le chaudron du Dagda.

Un chaudron qui, dissimulé depuis le XIIIe siècle sous la nef de Notre-Dame, est la source de puissance du premier et du plus puissant des symboles du christianisme...

Prologue: Les schtroumpfs contre-attaquent

Blue note

Ah, l'administration... On ne s'en lassera jamais.

Vos joueurs, qu'ils soient Anges, Démons ou forment une équipe mixte contrôlée par le Bureau (Anges+Démons), sont en train de goûter à une de ses joies: le rapport annuel.

C'est tout nouveau, cela vient d'être institué. Tous les ans, à partir de 1995, les équipes devront faire un rapport précis des missions effectuées dans l'année et remplir en quatre exemplaires un dossier très simple ne comptant pas moins de 80 pages de formulaires. Si c'est là la première mission des joueurs, ne croyez pas qu'ils en soient dispensés pour autant: il leur faut remplir le dossier "d'ouverture d'équipe"...

Le rapport doit être rempli en présence du "contact" des joueurs: leur supérieur Ange ou Démon qui leur donne habituellement les missions. Celui-ci a donc convoqué toute l'équipe dans un de ses bureaux, près du pont d'Austerlitz.

Nous sommes au mois de janvier, par un bel après-midi clair et glacé. Le bureau est au deuxième étage d'un large immeuble dont les grandes baies vitrées donnent sur la Seine, le pont d'Austerlitz et le boulevard.

Les joueurs sont sur le rapport annuel depuis quatre heures, il y a des papiers partout et ils commencent, comme leur contact d'ailleurs, à en avoir sacrément marre. Soudain, une sorte de hurlement résonne sur le boulevard, assez fort pour être entendu à travers les fenêtres fermées. Après le cri, un attroupement, des gens qui hurlent, d'autres qui se sauvent... Et tout d'un coup, apparaissant en plein sur le boulevard, une vision quasi absurde: un homme gigantesque, tout nu et peint en bleu schtroumpf des pieds à la tête, en train de courser une silhouette en faisant tourner une hache ensanglantée. Les passants s'enfuient dans tous les sens, un enfant tombe et se fait renverser par une voiture: en bas, c'est la panique totale...

En bon professionnel, le contact hallucine. Sans savoir ce que c'est, son premier réflexe est de penser qu'il s'agit d'un Ange ou d'un Démon qui a lâché sa tête et qui est en train de jeter aux orties le premier et primordial principe qu'on enseigne aux forces du Bien et du Mal - celui de Discrétion.

Complètement paniqué, il envoie aussitôt les joueurs intervenir: l'arrêter, le calmer, le tuer, le neutraliser, le... ce qu'ils veulent, mais vite et discrètement... avant que le fou n'utilise un pouvoir surnaturel devant la foule et ne rende la situation irréversible.

Les joueurs foncent. Quand ils arrivent, l'homme, grand, musclé, tout nu, peint en bleu, aux yeux gris et aux longs cheveux blonds, a déjà laissé deux cadavres sur le trottoir. Il a dans la main une hache d'incendie dégoulinante de sang et accule un autre passant (homme) devant un mur, se préparant à le décapiter. Les joueurs ont cinq secondes pour intervenir, sinon l'homme accomplira son forfait puis courra et tuera une femme en minijupe, puis un autre homme...

Aux joueurs d'agir le mieux, le plus vite et le plus discrètement possible (voir caractéristiques de l'homme en bleu, ci-dessous), sachant qu'à...

Partir de l'apparition de l'homme en bleu sous leurs fenêtres (temps n):

- divers inconnus prendront des photos à partir de n+1 minute.
- la police (deux voitures, huit hommes armés et prêts à tirer) interviendra à n+3 minutes.
- une première camionnette de journaliste (TF1) arrivera à n+7 minutes, accompagnée dans l'heure qui suit de dizaines d'autres médias: journaux, radios, télé...

- un duplex sera organisé sur "les lieux du terrible carnage" par LCI (la première chaîne purement française d'info en continu, sur le câble, bandes d'ignares) à n+41 minutes. Présentateur: Guillaume Durand.

- et que l'homme en bleu, qui n'est ni un Ange ni un Démon comme vous vous en apercevrez en lisant ses caractéristiques, *ne disparaîtra pas* quand il sera mort... si les joueurs le tuent.

L'Armée du Salut

Que les joueurs le tuent ou l'immobilisent, le fassent disparaître ou que la police l'abatte, la situation devrait être réglée rapidement. Mais quant à obtenir des explications, c'est une autre affaire.

Si l'homme en bleu est mort, il ne peut pas parler. S'il n'est pas mort, il ne sera pas d'une grande aide non plus: le regard halluciné, il n'émettra que des espèces de grognements incompréhensibles et, littéralement, "fera des bulles" si on l'interroge. Il n'est pas drogué.

Son passé, si les joueurs s'amuse à le reconstituer (de toute manière, les journalistes devraient faire l'enquête pour eux et tous les détails seront exposés le lendemain dans la presse), est tristement banal: famille nombreuse, prof de gym (ce qui explique la musculature), divorce, drogue, quitte son travail, boisson, monte à Paris, vit dans la rue... Rien en tout cas ne le prédisposait à se mettre tout nu, à se peindre en bleu et à aller tuer les gens.

Le "déclat", d'après les témoignages que pourront recueillir les joueurs, s'est fait vers quatre heures de l'après-midi. Là, Jean-Loup Blier a assommé discrètement un des animateurs, est allé dans le cagibi où il y avait les produits d'entretien, s'est déshabillé et peint en bleu.

Il a brisé la boîte d'urgence, pris la hache d'incendie et est parti dans la rue...

Aucun incident ne s'est produit dans le local, ce jour-là, qui puisse expliquer cette conduite. Seul fait sortant de l'ordinaire: l'arrivée, la veille, de quatre SDF, inconnus de tous.



S'il est envoyé à l'hôpital, il mourra quelques jours plus tard d'une commotion cérébrale.

D'où vient-il ? En interrogeant les passants qui l'ont vu apparaître, les joueurs (ou la police) arriveront très facilement à remonter sa piste. L'homme vient... de la péniche de l'Armée du Salut, amarrée juste à côté du pont d'Austerlitz.

Il s'agit de Jean-Loup Blier, SDF, chômeur de longue durée bien connu des bénévoles.

Ils parlaient un langage étrange que personne n'a réussi à identifier. Jean-Loup ne leur a pas parlé, mais est resté près d'eux la nuit et la journée.

Il semble que les quatre hommes aient disparu au moment où Jean-Loup a "craqué": ils s'en sont allés, comme ça, dans la rue.

Toutes les recherches pour les retrouver resteront vaines.

Homme en bleu (Cuchulainn version n°1)

Fo 3 Vo 1 Ag 3 Per 1 Pr 2 App 2

Talents: Corps à corps +1, Hache +0.

I Un cauchemar sans fin

Tiens, on a déjà vu le film

Les joueurs sont convoqués quelques jours plus tard par leur contact.

Celui-ci pourra leur confirmer que le retentissement médiatique de l'affaire s'efface peu à peu. D'après l'opinion publique, l'homme en bleu devait être un fou. Quant aux quatre hommes qui ont disparu peu après "l'incident", sans doute n'ont-ils aucun rapport avec la choucroute.

Non: si le contact a appelé les joueurs, cette fois-ci, c'est pour les mettre sur une mission, une vraie: fini de se tourner les pouces!

Trois femmes ont été retrouvées éventrées à Paris, dans le secteur "Les Halles - Rue Saint-Denis - Boulevard de Sébastopol". Deux d'entre elles étaient des prostituées.

Pourquoi les joueurs n'en ont-ils pas entendu parler par la presse? Parce que l'affaire a été étouffée - pour l'instant - par un Ange de Dominique (Démon d'Andromalius) haut placé dans la police. L'affaire est un peu étrange pour de multiples raisons.

D'abord, les meurtres ont été commis à intervalles très rapprochés, chose inhabituelle pour un serial killer. De plus, l'éventration et les mutilations sont vraiment très proches de celles perpétrées par Jack l'Eventreur - le vrai - au XIXe siècle (pour plus de détails graveleux, reportez-vous à l'aide de jeu que vous trouverez juste avant ce scénario). Les ressemblances sont si nettes qu'il s'agit, selon toute vraisemblance, d'un fou qui cherche à reproduire exactement les exactions du tueur mythique.

Pourquoi s'en occuper? Parce que de manière générale, un pourcentage non négligeable de tueurs déjantés sont des Anges ou des Démons que leur puissance a rendu fou. Il s'agit peut-être là d'un humain qui n'a rien à voir là-dedans... peut-être. Mais il y a eu récemment l'affaire de l'homme bleu, qui peut-être, elle aussi, n'était qu'une affaire humaine... peut-être. En tous cas, même si ces affaires n'ont aucun lien, ça commence à faire beaucoup pour les médias. Donc, mission des joueurs: régler le problème avec toute la célérité et la discrétion qui les caractérisent (on ne rit pas) de manière à ce que cela n'arrive pas jusqu'aux journaux.

Les noms des victimes: Maryvonne Besnard (dite la belle Maryvonne), Myrna Dunois (dite Myrna la Léopardesse de l'Angola) et Linette Chevalet.

Les dossiers de la police sont fournis aux joueurs. Elle n'est pas allée très loin, car l'enquête a été étouffée très tôt. Attention cependant: chaque fois que les joueurs interrogeront quelqu'un, ils s'entendront répondre que "La police m'a déjà demandé tout ça...".

Allez hop, à la recherche de la brebis galeuse...

Psychanalyse de Jack l'Eventreur

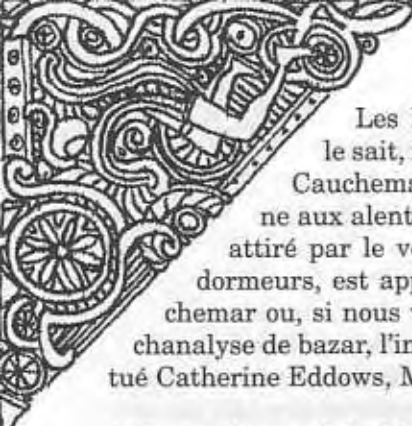
La vérité, cependant, n'a rien à voir avec un Ange ou un Démon un peu déjanté. L'homme, ou plutôt la chose qui est responsable de ces crimes, est bien Jack l'Eventreur. Le vrai. Celui du XIXe.

Pour plus de renseignements sur Jack l'Eventreur, reportez-vous à l'aide de jeu. Bien des choses ont été écrites sur lui, des dizaines d'hypothèses ont été émises. La vraie, enfin, dans le monde d'In Nomine Satanis, est que Jack l'Eventreur est un cauchemar.

Un cauchemar né de toute la frustration sexuelle, de toute la violence rentrée, de toute la culpabilité latente de l'ère victorienne en Angleterre. Sans être des cracks en histoire, vous savez sans doute que la reine Victoria, qui régnait sur l'Angleterre en 1888, avait imposé un puritanisme exacerbé: le sexe était une chose taboue, toute allusion, toute vie sexuelle étaient réprimées. Une des anecdotes la plus caractéristique: Victoria faisait entourer de tissu les pieds des tables et des chaises à Buckingham Palace parce qu'en les regardant, on aurait pu penser à des jambes de femmes...

C'était ridicule mais c'était grave, et les dégâts psychologiques sur les enfants et les adolescents auxquels on enseignait que "Oui, c'est sale" étaient profonds. Ajoutez à cela le décalage entre cette hypocrisie inculquée aux nobles et aux bourgeois et la réalité quotidienne à Londres - misère, violence, prostitution, alcool¹... qui n'améliorait pas la santé mentale des gens.

Les cauchemars et les rêves, les fantasmes et les terreurs sont liés aux Marches Intermédiaires. Bebeth, le Prince-Démon des Cauchemars, s'était même créé un "univers de poche" que vous avez visité dans l'extension *Mors Ultima Ratio*. Vivent, dans certaines Marches, des créatures de cauchemars créées par... nos cauchemars. Jack l'Eventreur en est un. C'est un cauchemar très ancien et très puissant, né de toutes les frustrations de violence et de sexe depuis le début des temps... La forme de Jack l'Eventreur lui a été donnée par les imaginaires victoriens.



Les Marches Intermédiaires, on le sait, ne sont pas stables. Celle des Cauchemars a percuté l'ère victorienne aux alentours de 1888. Le cauchemar, attiré par le vortex créé par les rêves des dormeurs, est apparu sur Terre: c'est ce cauchemar ou, si nous voulons faire un peu de psychanalyse de bazar, l'inconscient collectif qui a donc tué Catherine Eddows, Mary Kelly et les autres...

107 ans plus tard, la Marche des Cauchemars est de nouveau proche de la Terre... de la France cette fois-ci.

La libération des mœurs étant passée par là, les frustrations sexuelles ne sont pas assez grandes pour créer un Jack l'Eventreur moderne (si la Marche était passée au-dessus de l'Irlande, cela aurait été une autre histoire...). Mais le vieux Cauchemar étant toujours là, et la Marche étant réellement passée très près, il suffit d'un seul rêveur rêvant, de manière très précise, de Jack pour qu'un passage soit créé, libérant le Cauchemar.

Qui peut rêver, en 1995, de Jack l'Eventreur?

Eh bien voilà...

Ecrire est un dangereux métier

Michel Rousselot est écrivain de profession. Sa spécialité: écrire des "biographies-vérité" sur des personnages historiques ou politiques.

Il est assez connu, non du grand public, mais de toute une intelligentsia parisienne qui a particulièrement apprécié ses trois derniers ouvrages: "Louis XIV: zone d'ombres sur le Roi Soleil", "Messaline - Pute ou stratège?" dont le titre lui a valu à la fois d'être interdit de certaines vitrines de librairies et trois fois plus de vente que d'habitude, ainsi que le dernier, "De Gaulle: une enfance fasciste?". Les ventes, qui oscillent entre 20 000 et 40 000, sont largement assez élevées pour que son éditeur, Gradet, soit plus qu'heureux.

Michel Rousselot travaille en ce moment sur un livre concernant Jack l'Eventreur, dont le titre (encore provisoire) sera, sans doute, "Jack l'Eventreur: la vérité" et qui ne fera que reprendre la plupart des théories déjà sorties afin d'en faire un "mix" bien vendeur.

C'est ce livre, en cours de rédaction, qui est la cause des meurtres et du retour de Jack.

Bien sûr, il y a régulièrement, depuis le siècle dernier, des gens qui font des cauchemars sur Jack. Il y a même une pointe à chaque fois que sort un livre (et il y en a eu d'autres) et surtout dès qu'un film sort. Mais le cas est particulier car jamais ces cauchemars n'ont eu lieu alors que la Marche était si près de la Terre. De plus, ces cauchemars étaient assez vagues. Le problème est qu'il s'agit cette fois-ci de cauchemars très précis, de quelqu'un qui est baigné dans le sujet, qui

travaille dessus tous les jours, qui connaît par cœur tout ce qui a été dit sur lui, sur ses techniques, sur ses victimes.

Vous l'avez compris: celui qui fait ces cauchemars et qui est donc inconsciemment responsable des apparitions sporadiques de Jack l'Eventreur est l'écrivain du livre. Michel Rousselot? Presque: son nègre.

Cela fait un certain temps que Michel Rousselot n'écrit plus lui-même ses livres, il a trop de boulot à gérer sa carrière. C'est Hervé Mercier, un jeune homme de 28 ans, qui écrit ses livres et qui rêve - la plupart des nuits - à notre cher Jackie.

Des nuits agitées

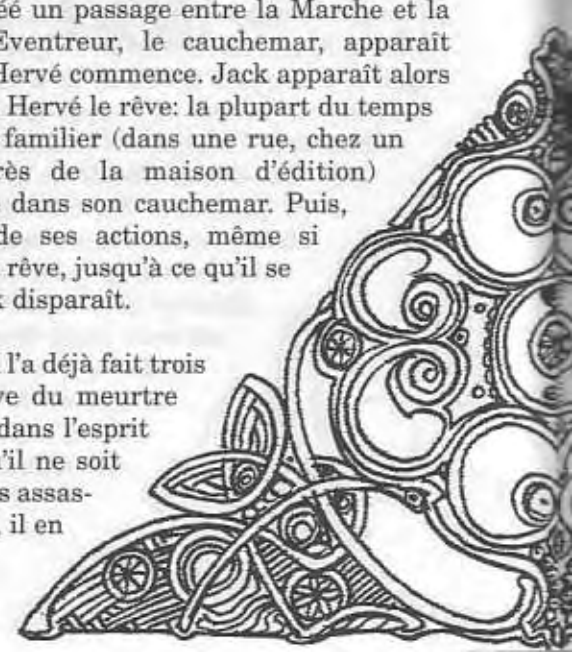
Hervé Mercier est journaliste indépendant, c'est-à-dire qu'il crève de faim. Pour survivre, il place des piges ici et là et travaille comme "chargé d'études" pour des écrivains qui ont besoin de documentation. Après avoir fait un excellent travail de recherche historique sur "Louis XIV: zone d'ombres sur le Roi Soleil", il a été engagé par l'éditeur de Michel Rousselot pour écrire complètement, sous la "direction" de Michel, "Messaline: pute ou stratège?" et travaille en ce moment sur "Jack l'Eventreur: la vérité".

Le travail est entamé depuis trois mois, date à laquelle Hervé a commencé à se plonger dans la documentation. Le personnage et le contexte historique sont fascinants: Hervé s'est retrouvé passionné par son sujet et est persuadé qu'il va faire sur ce livre un excellent travail, meilleur encore que celui sur Messaline.

Cela fait à peu près un mois qu'Hervé rêve de Jack. Ces rêves sont très forts, très réels, et lui laissent au réveil une sorte d'impression pâteuse dans l'esprit. Il se réveille avec une sorte de gueule de bois, mais avec l'impression étrange qu'il "connaît" la personnalité de Jack et se remet à son travail avec une énergie renouvelée.

En réalité, cela fait une quinzaine de jours que la Marche est assez proche pour que les cauchemars d'Hervé aient créé un passage entre la Marche et la réalité. Jack l'Eventreur, le cauchemar, apparaît quand le rêve d'Hervé commence. Jack apparaît alors dans l'endroit où Hervé le rêve: la plupart du temps dans un endroit familier (dans une rue, chez un commerçant, près de la maison d'édition) qu'Hervé évoque dans son cauchemar. Puis, Jack est libre de ses actions, même si Hervé change de rêve, jusqu'à ce qu'il se réveille. Là, Jack disparaît.

Si Jack tue - et il l'a déjà fait trois fois -, Hervé rêve du meurtre comme s'il était dans l'esprit de Jack, bien qu'il ne soit pour rien dans les assassinats. Le matin, il en



a un souvenir assez flou, qui s'efface rapidement. Il n'a jusque-là pas fait le lien entre ces cauchemars et les trois assassinats commis par le "tueur" mystérieux. Mais il pourrait croire, si les joueurs arrivaient à réveiller ses souvenirs nocturnes enfouis, qu'il est somnambule et qu'il a commis les trois meurtres sans le savoir.

Comment remonter jusqu'à Jackie?

D'abord en étudiant les victimes.

Jack ne les a pas choisies au hasard. Jack est un cauchemar, il vit dans un monde qui mêle la réalité aux cauchemars et aux fantasmes d'Hervé Mercier. Quand il apparaît, il apparaît dans l'environnement rêvé par Hervé et est attiré par les êtres qui sont liés aux cauchemars et aux fantasmes de ce dernier.

Plongé jusqu'au cou dans son sujet, Hervé rêve de Jack l'Eventreur - mais à sa sauce à lui. Il met dans ces rêves les lieux qu'il connaît - tout le quartier des Halles, et particulièrement le boulevard Sébastopol qu'il arpente deux fois par semaine pour aller aux Editions Gradet. Il mélange les anciennes victimes de Jack l'Eventreur avec des prostituées qu'il a remarquées rue Saint-Denis, par laquelle il est obligé de passer, et il mêle à tout ceci l'objet de ses fantasmes de jeune homme pas très habile avec les femmes: Linette Chevalet, une gironde secrétaire de chez Gradet.

Trois fois, alors qu'Hervé dormait, Jack est apparu boulevard Sébastopol ou rue Saint-Denis. Il a tué la première prostituée remarquée par Hervé (la belle Maryvonne), puis la deuxième (Myrna la léopardesse de l'Angola) puis, enfin, Linette Chevalet...

La belle Maryvonne

Date du meurtre: 10 janvier

La belle Maryvonne est une prostituée. Elle exerçait et habitait au 59 rue Saint-Denis, près de la station de métro "Châtelet - Les Halles".

Physiquement, la belle Maryvonne avait une quarantaine d'années, pesait bien 85 kilos, était blonde décolorée et habillée en cuir noir (lors de son travail).

Dans son studio, elle élevait (discrètement) son fils Martin de six ans.

Maryvonne a été retrouvée éventrée par une arme blanche genre "couteau de cuisine", les tripes sorties et renversées sur son corps, un sein arraché et fourré dans la bouche (pour les détails exacts, se reporter au rapport de police donné dans l'aide de jeu sur Jack et recopier...). Le corps a été découvert par la concierge de l'immeuble dans le petit passage

noir qui relie la rue à la cour, dans laquelle était situé l'appartement de Maryvonne. D'après les médecins légistes, le meurtre a sans doute été commis vers quatre heures du matin.

Que découvrir? Rien, à part - mais c'est difficile - que ce soir-là, tous les habitants de l'immeuble ont fait d'horribles cauchemars, dont ils ne se souviennent pas. Si les joueurs insistent, emploient des méthodes surnaturelles ou ont de longs entretiens avec certains d'entre eux, ils découvriront que les cauchemars avaient souvent un lien avec la mère des rêveurs, qui se transformait en une créature violente et monstrueuse que les rêveurs étaient obligés de tuer.

Myrna la léopardesse de l'Angola

Date du meurtre: 13 janvier

Myrna, une prostituée également, a été découverte dans une petite impasse qui donne sur le boulevard Sébastopol. Elle avait une trentaine d'années, était noire, ne venait pas de l'Angola mais de la Martinique. Sa tenue de travail était, souvent, une combi-short léopard qui lui a valu son surnom. Comme Maryvonne, elle travaillait rue Saint-Denis mais habitait avec son copain dans un deux-pièces du boulevard. Elle rentrait sans doute chez elle quand le meurtre a été commis.

L'état du cadavre est aussi peu ragoûtant que celui de Maryvonne. Le meurtre a lui aussi été commis vers quatre heures du matin et le cadavre a été découvert une heure plus tard par le boulanger du coin de l'impasse qui se préparait à aller travailler.

Que découvrir?

- Comme dans le cas de Maryvonne, les habitants des immeubles situés à proximité (dont le boulanger) ont été également la proie d'affreux cauchemars.

- Maryvonne vivait avec un homme, un certain Pierre Berthus condamné plusieurs fois pour proxénétisme, simplement parce qu'il n'avait pas de boulot et qu'il vivait, de fait, avec l'argent de Maryvonne.

Pierre Berthus n'a rien à voir avec notre histoire bien qu'il soit tout de même un Démon renégat d'Andrealphus ayant quitté des forces du Mal parce qu'il avait tué avec Orgasme Mortel la "chef" de son équipe, un Démon de Baal. Assez puissant mais pas très malin, Pierre vit dans la crainte que les Démons (ou les Anges) ne le retrouvent et vivote en attendant dans son appartement minable en exploitant Maryvonne qu'il tient, bien sûr, par le sexe.

Pierre est paranoïaque et voit des Démons et des Anges partout. S'il repère les joueurs, il sera persuadé qu'ils viennent pour lui et essaiera de les tuer ou/et de s'enfuir.

Pierre Berthus, Démon renégat
aux ordres d'Andrealphus (Grade 2)

(Se reporter aux personnages prêtirés de
Muchos Pesos Capharnaüm)

Linette Chevalet

Date du meurtre: 15 janvier.

Linette, la troisième victime, sera pour les joueurs le moyen de remonter jusqu'à Jack.

Linette est (ou plutôt était) en effet secrétaire aux éditions Gradet, l'éditeur de Michel Rousselot et donc, par son intermédiaire, d'Hervé Mercier. Elle avait 27 ans, était blonde, jolie mais un peu rondelette, un peu trop maquillée et habillée parfois de manière "limite", comme diront ses collègues de bureau... c'est-à-dire avec des minis un peu courtes, des talons un peu hauts et des justaucorps un peu moulants. Elle habitait à Meudon un petit pavillon où elle vivait seule. Son corps a été retrouvé à une heure du matin boulevard Sébastopol, dans une courette, après avoir subi les mêmes sévices, ou à peu près, que ceux de Maryvonne et de Myrna.

Première question: si Linette était secrétaire et habitait à Meudon, que faisait-elle boulevard de Sébastopol à une heure du matin? Rien de répréhensible. Il y avait eu une charrette² aux Editions Gradet (qui sont au 1, boulevard de Sébastopol) et elle était restée un peu après les autres pour finir une maquette. Elle en était sortie à une heure du matin, avait dit au revoir au gardien de nuit, dénommé Bernard, que tout le monde connaît bien, puis s'était dirigée vers le métro Hôtel de Ville... où elle ne devait jamais arriver vivante.

Ne serait-ce que pour apprendre pourquoi elle était restée tard et pour interroger un peu ses collègues, les joueurs se rendront sûrement aux Editions Gradet. Tout proche du métro Châtelet, les Editions Gradet occupent les deuxième et troisième étages d'un grand immeuble de bureau. On y accède par un ascenseur.

Quand l'ascenseur s'ouvrira, la première chose que verront les joueurs au-dessus de la magnifique plaque dorée indiquant "Editions Gradet" sera une superbe vitrine pleine des best-sellers. Tout un rang est consacré aux ouvrages de Michel Rousselot et, au-dessus, une belle affiche couleur de sang représente une jolie femme blonde à moitié nue, maculée de sang, allongée sur le trottoir. Le titre de l'affiche: "A paraître! Le nouvel ouvrage de Michel Rousselot! Jack l'Eventreur; la vérité!"

Les Editions Gradet

Pour un indice, c'est un indice... car sinon la coïncidence serait un peu grosse. Les joueurs vont avoir soudainement envie d'en savoir un peu plus sur ce livre, son auteur et son éditeur...



Le directeur de collection: Franck d'Herbemoux

Franck d'Herbemoux chapeaute au sein des éditions Gradet tout le secteur des biographies historiques. C'est un homme de cinquante ans, gras, mou, pompeux et désagréable. Il ne dit que du bien de Michel Rousselot - forcément, c'est son auteur star, sans qui sa collection ne serait rien.

Le problème, c'est que quelle soit la "couverture" sous laquelle les joueurs vont l'interroger (journalistes, police, auteurs, éditeur concurrent), Franck n'a bien sûr aucunement l'intention d'avouer que Michel Rousselot a un nègre, ce qui serait très mauvais pour sa réputation et pour les ventes de ses livres! Il connaît, bien sûr, l'existence d'Hervé Mercier. C'est même lui qui l'a choisi et ils font, une à deux fois par semaine, des réunions de coordina-

tion à trois: Miche Rousselot, Hervé Mercier et lui. Mais il ne lâchera pas le morceau. Il a, de même, ordonné un secret complet à son personnel.

Les joueurs peuvent s'apercevoir que "quelque chose cloche" en parlant du livre. Car si Franck est très disert et très laudateur quand il parle de Michel Rousselot et de ses anciens bouquins (tous des best-sellers! la gloire de la maison!), il reste volontairement vague sur l'état d'avancement du livre sur Jack l'Eventreur, son contenu et comment Michel Rousselot travaille...

Si les joueurs lui font part de leur intention d'aller interroger Michel Rousselot sur sa méthode de travail et d'écriture, il essaiera de les en dissuader, affirmant que Michel Rousselot n'aime pas parler de son travail et que "Pourquoi ne pas attendre que le livre soit sorti?".

Linette Chevalet était la secrétaire personnelle de Franck d'Herbeux. Elle gérât son agenda et avait donc eu l'occasion de rencontrer souvent Hervé, avec lequel elle plaisantait volontiers. Celui-ci admirait ses formes voluptueuses et en était, sans vraiment s'en rendre compte lui-même, vaguement amoureux.

L'auteur (?): Michel Rousselot

Michel Rousselot n'est pas salarié par les éditions Gradet, mais son aura de "star" est telle qu'il y possède un bureau où il vient trois à quatre fois par semaine. Il a quarante ans, est un bel homme, du genre "bellâtre" conservé par le sport, le tennis et les UV. Il passe la plupart du temps à "gérer sa notoriété": à donner des conférences (payantes, bien entendu), à participer à des émissions de télévision, à faire des séances de signatures de ses ouvrages...

Il est aimable, un minimum prétentieux, et s'il est prêt à tout expliquer sur ses anciens livres, il restera très très vague sur le contenu de "Jack l'Eventreur: la vérité" pour la bonne raison qu'il n'a pas vraiment suivi ce qu'Hervé est en train de faire et qu'il ne sait presque pas de quoi ça parle. Dès que les joueurs essaieront d'aller un peu dans les détails, son ignorance (il essaiera de changer de sujet de conversation, de faire de l'humour) deviendra criante. Michel Rousselot mourrait... ou presque... plutôt que d'avouer qu'il a un nègre.

Comment alors remonter jusqu'à Hervé? En fouinant dans les papiers (rien chez Michel Rousselot, mais des avancées régulières du manuscrit dans le bureau de Franck d'Herbeux, dans le dossier d'Hervé), en les surveillant discrètement - il y a les réunions de coordination auxquelles Hervé est présent ou en passant à un interrogatoire musclé pour les faire parler. Attention cependant à la discrétion, évidemment...

Un nègre affamé

Hervé est un jeune homme maigre et brun, cheveux mal coiffés et lunettes. Il vit dans une petite chambre de bonne près de République et est toujours à courir après cent francs. Il n'hésitera d'ailleurs pas à essayer d'emprunter des sous aux joueurs.

Il est plutôt sympa, aimable et gentil même s'il est un peu dans la lune. C'est un humain tout à fait normal, mais sous l'influence du cauchemar, ses caractéristiques de Volonté et de Perception sont devenues surnaturelles, même s'il ne s'en aperçoit pas. Ces nouvelles caractéristiques sont à prendre en compte dans tous les jets que feront les joueurs. Elles reviendront à la normale dans quelques mois, quand la Marche se sera éloignée.

Hervé Mercier

Fo 2 Vo 3 (4) Ag 3 Per 2 (4) Pr 2 App 2

Talents: Journalisme +1, Ecriture +1, S'épuiser les yeux devant son Macintosh au cours de longues et épuisantes nuits blanches où même la 28e tasse de café ne fait plus effet +2.

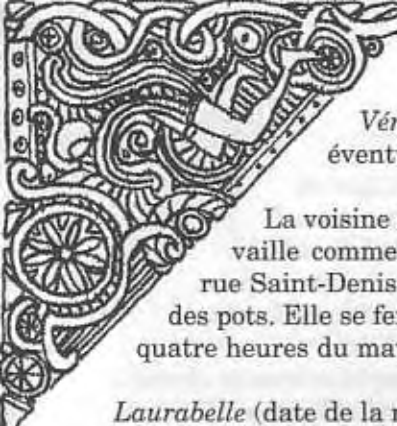
Pourquoi soupçonner qu'Hervé a quelque chose à voir là dedans? Parce qu'il est plongé dans Jack l'Eventreur jusqu'au cou, parce qu'il fait au moins deux fois par semaine un trajet qui passe par le boulevard de Sébastopol et la rue Saint-Denis et parce qu'il avouera tout à fait naïvement avoir récemment remarqué les trois victimes: oui, il voit bien qui sont Maryvonne et Myrna. Il a même pris un pot avec Myrna un jour... Un pot, rien d'autre? Aussi étrange que cela paraisse, oui... Hervé était trop timide (et trop fauché) pour oser lui demander quelque chose d'autre. Bien sûr, il connaissait Linette et a même été bouleversé par sa mort.

Des relations un peu étranges peuvent s'instituer entre les joueurs et Hervé. Bien sûr, ils vont le soupçonner, mais ils ne peuvent pas être sûrs que c'est lui... aussi, dans le doute, ils vont sans doute l'observer. De plus, Hervé et sa connaissance encyclopédique sur Jack l'Eventreur peuvent les aider à en savoir plus sur les techniques du tueur.

S'ils décident de le tuer à ce moment-là, juste dans le doute... eh bien c'est embêtant, parce que cela leur fera manquer toute une partie cauchemardesque sympa dans l'ombre de Jack. Aussi, dans ce cas, nous vous avons concocté une solution de rechange (voir encadré). Mais si vos joueurs ont un minimum d'intelligence, ils ne devraient pas faire cette erreur... du moins pas tout de suite.

Et hop, un peu de chair fraîche

Pendant ce temps, Hervé continue à rêver, et donc Jack à tuer. Voici le nom des prochaines victimes dont Hervé va rêver: selon la rapidité de l'intervention des joueurs, elles rencontreront ou non leur triste destin.



Véronique Fichet (date de la mort éventuelle: le 18 janvier).

La voisine d'en dessous d'Hervé. Elle travaille comme serveuse dans un café de la rue Saint-Denis où Hervé va souvent prendre des pots. Elle se fera tuer comme les autres, vers quatre heures du matin.

Laurabelle (date de la mort éventuelle: le 20 janvier).

Là encore, une prostituée de la rue Saint-Denis... La rue et les prostituées hantant Hervé qui voit là un rapport direct avec Jack l'Eventreur.

Laurabelle a une quarantaine d'années, est assez grassouillette (ce qui correspond bien aux victimes habituelles de Jack) et travaille dans un sex-shop. Elle a discuté une ou deux fois avec Hervé qui la salue chaque fois qu'il passe.

Une joueuse... s'il y en a une (date de la mort éventuelle: le 21 janvier).

Si les joueurs "fréquentent" pas mal Hervé, s'ils sont violents ou/et étranges, ils vont maintenant faire partie de ses rêves. S'il y a un personnage féminin dans le groupe, ce sera elle qui prendra... voir au paragraphe suivant comment se déroule les apparitions de Jack.

Marécages des fantasmes et du cauchemar

Sans doute les joueurs vont ils, en surveillant Hervé et en l'interrogeant, se rendre compte qu'il y a un rapport avec ses rêves - n'oublions pas que l'équipe du bureau de départ leur a déjà expliqué que Jack est sans doute un cauchemar.

Ils peuvent en tout cas s'apercevoir, de facto, que ce n'est pas Hervé - celui-ci est dans son lit, en train de ronfler quand les assassinats arrivent.

Comment faire pour trouver le chemin de Jack? Errer tout simplement dans le coin où les assassinats arrivent et espérer tomber dessus. Au maître de jeu de décider s'ils ont de la chance ou non. Il y a des méthodes plus subtiles, qui impliquent que votre équipe ait compris le processus d'apparition: pénétrer dans le rêve d'Hervé, par des moyens surnaturels (si les joueurs n'ont pas le pouvoir qu'il faut sous la main, ils peuvent toujours faire appel à un Ange de Blandine ou un Démon de Beleth) et voir de quoi et de qui il rêve afin de pouvoir intervenir ou, pourquoi pas, essayer de diriger ou d'influencer son rêve.

L'apparition de Jack, dans une rue, près d'une victime potentielle, est progressive. Vers trois à quatre heures du matin, quand le sommeil d'Hervé est le plus profond, Jack se matérialise lentement dans un coin d'ombre - une ombre surnaturellement noire, intermédiaire entre la terre et le royaume des cauchemars.

Il prend alors sa victime en chasse, la suivant à une vingtaine de mètres. La victime "sent" sa présence, mais en se retournant, ne voit que des ombres mouvantes. Pourtant elle a peur. Puis Jack apparaît soudain devant elle, surgissant qu'à un humain: une sorte de créature habillée de noir, en chapeau haut-de-forme et cape, au visage tellement masqué d'ombres qu'il en devient presque impossible à voir - un peu comme dans la bande dessinée "The Shadow", pour les connaisseurs.

Jack étrangle d'abord ses victimes, qui sont paralysées par la peur, puis les éventre. Quelques minutes plus tard, il se dissout de nouveau dans les ténèbres.

Les passants éventuels ne le voient pas - il faut avoir une perception d'au moins quatre, le chercher de manière précise et réussir un jet difficile à -1 colonne de malus pour arriver à le distinguer des ombres. Une fois "repéré", il faut l'affronter.

Et c'est là que ça se corse. Parce que Jack n'est pas un être physique et que l'affronter revient à affronter ses propres cauchemars.

Dès qu'un ou plusieurs joueurs tenteront une attaque mentale ou physique contre Jack, ils se trouveront instantanément transportés dans la Marche des Cauchemars.

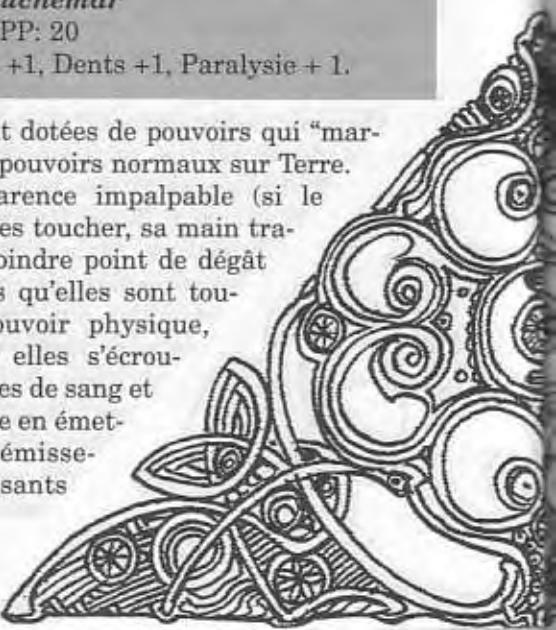
Le décor change soudainement. C'est le même coin de Paris - sans doute la rue Saint-Denis ou le boulevard Sébastopol - mais sombre et déformé, les maisons gigantesques et effrayantes comme des oiseaux de proie. Les passants ne sont que des ombres inaccessibles (le joueur passé dans la Marche des Cauchemars n'est plus visible des autres joueurs ni des passants). Des bruits sifflants, comme des hurlements d'enfants, résonnent à ses oreilles et il a l'impression, à chaque pas, de s'enfoncer dans une sorte de sable mouvant. Jack l'Eventreur devient soudain parfaitement visible³ et il paraît voir le joueur. Il l'ignore et s'éloigne. Si le joueur se lance à sa poursuite, des ombres se lèvent soudain autour de lui: les créatures nées de ses propres cauchemars.

Créature de Cauchemar

V0 4 Ag 4 App 4 PP: 20

Peur + 1, Griffes +1, Dents +1, Paralysie + 1.

Ces créatures sont dotées de pouvoirs qui "marchent" comme les pouvoirs normaux sur Terre. Elles sont d'apparence impalpable (si le joueur essaye de les toucher, sa main traverse), mais le moindre point de dégât leur est fatal: dès qu'elles sont touchées par un pouvoir physique, n'importe lequel, elles s'écroulent dans des gerbes de sang et agonisent par terre en émettant d'atroces gémissements très stressants



pour les nerfs. De même, un pouvoir mental réussi (sauf Charme et Contrôle, qui ne marchent pas du tout) fait effet aussitôt.

Facile donc, de les combattre? Oui... et non. D'abord, comme nous sommes dans une marche, *tous les jets (Pouvoirs, Esquive, Course...) se font sous la Volonté*. Ensuite, les créatures sont des dizaines (à la volonté du maître de jeu) et les points de pouvoir des joueurs s'amenuiseront vite. Surtout, elles n'ont pas une forme innocente.

Elles prennent la forme (ou les formes, s'il y en a de différentes c'est encore mieux) des pires cauchemars des joueurs.

Quels sont les pires cauchemars des joueurs? A vous, maître de jeu, de travailler un peu. Vous avez le choix:

- Si le joueur a un défaut important ou une phobie particulière, autant s'en servir. Certaines applications sont évidentes: pour un joueur qui a "Phobie du sang", "Phobie des monstres", "Phobie des cadavres" ou "Phobie des bonnes sœurs", vous mettrez respectivement des enfants ensanglantés, des monstres velus en train de pourrir, des cadavres en minijupes avec des seins en décomposition, des religieuses cannibales à la chair blanche et visqueuse...

- Si le joueur a le défaut luxure, entourez-le de femmes, d'hommes ou d'enfants sans sexe... ou de sexes géants prêts à l'engloutir... S'il a Pitié, montrez lui des scènes de désolation ou des milliers d'enfants affamés alors qu'il n'a rien à leur donner... S'il a Accès de colère, montrez-lui des victimes innocentes de sa rage, assoiffées de vengeance...

- Servez-vous également du côté Ange ou Démon. La pire phobie pour un Démon d'Andrealphus pourrait être un Ange de Michel en armure de pierre avec une hache étincelante et pour un Ange, le Prince-Démon Baal apparaissant en personne pour lui rôtir les oreilles... Cela peut être aussi des visions de l'Enfer ou du Paradis, de la Chute, de son passé s'il en a un...

- Vous pouvez également vous servir des scénarios passés, si vous en avez fait avec ces personnages, et reprendre en les déformant des scènes traumatisantes que vous auriez jouées ensemble. Si un des joueurs a failli mourir contre un Viking ou une horde de zombis, c'est le moment de le lui rappeler... Si sa femme est morte, s'il a tué un de ses coéquipiers lors d'un combat ou s'il ne l'a pas assez bien défendu il faut en jouer aussi...

De toute manière, jouez la mise en scène et l'originalité. Les créatures n'attaqueront pas toutes en même temps, mais joueront avec le personnage. Alternez leurs formes et leurs désirs, faites une course poursuite stressante

où le joueur fuit dans les rues sombres qui se déforment sous ses pas... alors que soudain, à un coin de rue, surgit une créature monstrueuse...

Les effets des dégâts infligés par les créatures? Ils sont normaux. Le joueur pare, évite et encaisse la même chose que s'il était sur Terre face à un ennemi. La meilleure chose qui pourrait lui arriver serait d'être assommé: il sortirait alors instantanément de la Marche des Cauchemars et se retrouverait sur Terre, inconscient sur le trottoir. S'il meurt dans le rêve, il meurt aussi dans la réalité... Dur, non?

Une fois dans cette nasse mortelle, le joueur n'a que trois manières de s'en sortir:

- être assommé (nous venons d'en parler).
- décider que tout cela n'est qu'un cauchemar de manière à se réveiller...

Attention, cela ne marche pas juste en disant: "Je n'y crois pas! Vous n'êtes que des cauchemars! Vous ne pouvez pas me faire de mal!". La réplique suivante, dans ce cas, risque d'être: "Aaargh..."

Il faut, dans l'ordre:

- Dire, en effet, que tout cela n'est pas réel...

- Y croire! Ce qui peut être difficile au moment où trois chats vampires obèses aux griffes dégoulinantes de sang se précipitent sur vous. En pratique: un jet de Volonté avec trois colonnes de malus.

- Se concentrer pendant quelques secondes sur le monde extérieur et essayer de s'imaginer le décor réel ("Tout cela est une illusion... Je suis rue Saint-Denis"). Tenir cette concentration pendant une dizaine de secondes...

A ce moment, le décor des cauchemars s'effacera et le joueur se retrouvera dans la rue. Attention cependant: si le joueur reçoit un point de dégât pendant ce processus, il lui faut tout recommencer et se "reconquies", depuis le départ, de l'irréalité de la scène.

- Enfin, troisième et dernière technique: réveiller Hervé. Aussitôt, Jack l'Eventreur, la Marche des Cauchemars et les créatures disparaîtront, laissant les joueurs échoués sur le trottoir.

Et Jack l'Eventreur dans tout ça? Pour l'atteindre, alors qu'il paraît toujours s'éloigner, il faut le vaincre à la "Course"... sachant qu'il ne s'agit pas de courir, mais de tordre la réalité autour de soi afin que Jack vienne à ses côtés. Les jets de "Course" se font, pour Jack comme pour les joueurs, avec la volonté.

Et une fois devant Jack? Bon courage... Jack est un très ancien cauchemar, né de multitudes de désirs et de fantasmes frustrés, de haine, de violences et de



besoins sexuels refoulés... tant qu'il y aura des humains, il restera indestructible... Les caractéristiques que nous mettons ici ne sont que celles de la créature qu'il incarne sur le moment (et qui est déjà assez balèze, pour parler crûment). Même détruite, elle reviendra le lendemain, dès qu'Hervé rêvera de nouveau de Jack l'Eventreur...

Gueule de bois au réveil

Comment faire, alors, pour se débarrasser du monstre? La solution la plus simple, voire la plus simpliste, est de tuer Hervé. Il ne rêvera plus et Jack disparaîtra. Il faut juste espérer que le temps que les Editions Gradet trouvent un autre nègre, la Marche se sera un peu éloignée...

Autre solution plus humaine (et qui sera sans doute préférée par les Anges): empêcher Hervé de rêver ou lui faire changer de rêve.

Il y a des moyens naturels pour empêcher quelqu'un de rêver: l'abrutir de somnifères, par exemple. Cela devrait marcher un certain temps. Quant à changer ses rêves de manière drastique, nos joueurs n'ont aucun pouvoir capable de faire cela. Une seule personne (deux en fait!) le peut, l'Archange Blandine ou le Prince-Démon Beleth.

De toute manière, qu'il l'ait tué ou non, l'histoire est étrange: il faut en référer aux autorités...

Conclusion

Il est normalement très difficile, à moins d'une invocation réussie, de faire intervenir un Archange ou un Prince-Démon dans une mission. Demander de l'aide à Blandine ou à Beleth relève, dans les autres scénarios, du fantasme.

Or, pas ici. Dès que les joueurs auront expliqué leur cas, Blandine elle-même ou Beleth lui-même (s'il s'agit d'une équipe mixte, c'est Blandine qui se déplacera) viendront changer les rêves du jeune Hervé.

Et même si Hervé est mort, un Ange ou Démon de Grade 3 appartenant aux services de l'Archange ou du Prince-Démon viendra longuement interroger les joueurs et repartira l'air inquiet, sans rien leur dire.

Si les joueurs ont sans doute compris que Jack l'Eventreur est, d'une manière ou d'une autre, lié aux rêves et aux cauchemars, ils ne peuvent pas deviner tout seuls que la dérive de la Marche des Cauchemars en est la cause.

Personne ne va rien leur expliquer pour l'instant, mais ne vous inquiétez pas, ça viendra...

Conditions de victoire

Pour les Anges:

Jack l'Eventreur disparu: +60
Par meurtre non évité après les trois premiers: -20
Hervé mort: -40
Mort innocente, quelle qu'elle soit: -20

60: Victoire totale.
40: Victoire normale.
De 0 à 20 (inclus): Victoire marginale.
Moins de 0: Echec marginal.
Jack l'Eventreur non disparu: Echec total.

Pour les Démons:

Jack l'Eventreur disparu: +60
Par meurtre non évité après les trois premiers: -10
Hervé mort: -20

40 à 60: Victoire totale.
20: Victoire normale.
0 à 10: Victoire marginale.
Moins de 0: Echec marginal.
Jack l'Eventreur non disparu: Echec total.

Pour des équipes mixtes, faire selon la logique (s'il y a 5 Anges pour un Démon, prendre les conditions de victoire des Anges). Dans le doute, prendre les conditions de victoire des Démons.

II: Bretagne libre!

Les Guignols en font leur choux gras

Toujours janvier 1995: quelques jours plus tard.

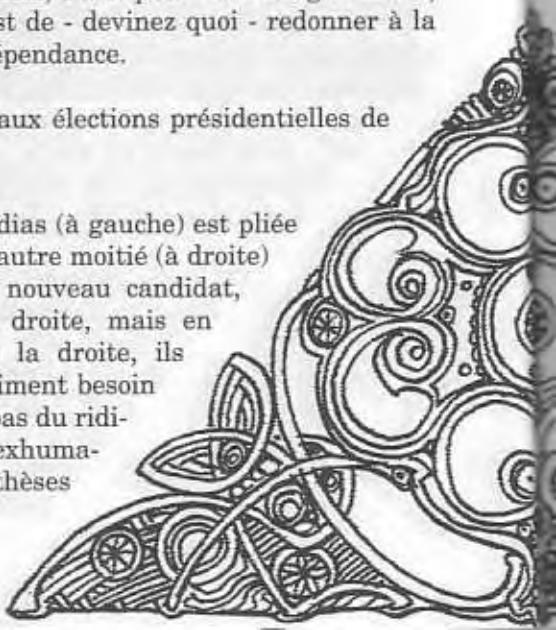
Le scoop fait la une de toutes les télévisions, de tous les journaux, de toutes les radios.

Un illustre inconnu, anciennement membre du RPR, dénommé Erwann de Kerguélec vient de faire une conférence de presse où il annonce:

- la création du PBL, *Parti pour la Bretagne Libre*, dont la mission est de - devinez quoi - redonner à la Bretagne son indépendance.

- sa candidature aux élections présidentielles de mai 1995⁴.

La moitié des médias (à gauche) est pliée en deux de rire, l'autre moitié (à droite) est écoeuvée. Un nouveau candidat, peut-être pas de droite, mais en tout cas issu de la droite, ils n'avaient pas vraiment besoin de ça, et surtout pas du ridicule qui va avec l'exhumation de vieilles thèses



indépendantistes que tout le monde croyait enterrées, en tout cas en Bretagne. Bien sûr, les Guignols et le Bêbête-Show en meurent de rire, les présentateurs des journaux télévisés annoncent la candidature avec un petit regard pétillant qui montre combien ils prennent la chose au sérieux.

Sauf que le lendemain matin, le relais FR3 saute, renouvelant "l'exploit" du FLB (Front de Libération de la Bretagne) des années 1970, et les médias reçoivent une lettre annonçant la recréation du FLB en "Nouveau Front de Libération de la Bretagne" qui utilisera tous les moyens, même terroristes, pour faire valoir ses droits et qui annonce d'ailleurs le renouvellement prochain de "justes attentats" pour virer l'ennemi du sol de leurs ancêtres.

Aussitôt, Erwann de Kerguélec se fait inviter au 20 heures de TF1, par PPDA lui-même. Tout en déplorant les exactions du NFLB, ce groupe terroriste qui n'a, précise-t-il, aucun rapport avec son propre mouvement, il affirme que la création de ce mouvement est caractéristique de l'insatisfaction profonde qui règne en Bretagne depuis que le "pays" est sous le joug français et d'ailleurs annonce d'ailleurs qu'il va organiser un référendum régional où les Bretons voteront pour ou contre l'indépendance de leur région.

Il fera connaître les modalités de ce référendum dans trois jours.

Une heure après cette déclaration, les joueurs reçoivent un coup de téléphone en urgence. Il s'agit du supérieur direct de leur contact, un Grade 3 de Dominique ou d'Andromalius (n'importe lequel des deux s'il s'agit d'une équipe mixte). L'homme est d'une brièveté exemplaire. Ils ont trois jours pour faire cesser cette plaisanterie. Il ne s'agit pas de tuer Erwann de Kerguélec: celui-ci deviendrait un martyr. Il s'agit de lui faire renoncer à son projet et de lui faire affirmer que la Bretagne doit rester française ou de le ridiculiser assez pour qu'il cesse d'être crédible. Et cela en 72 heures.

Top, chrono...

Pourquoi se mêler de cette histoire? Pourquoi est-ce que les partis du Bien ou du Mal n'ont-ils pas envie que le PBL se fasse une place dans la vie politique française? Le supérieur ne répondra pas. Mais vu son ton, ça a l'air important...

Erwann de Kerguélec

Le tout nouveau PBL est installé en pleine campagne bretonne, à quelques kilomètres de Rennes, dans un petit château de toute beauté qui appartient à la famille d'Erwann de Kerguélec.

Le bâtiment est en ébullition, comme le siège

d'un parti politique en pleine organisation préélectorale... Ce qui est, d'une certaine manière, le cas.

Décrivons ce que les joueurs vont découvrir là-bas, en commençant par le cœur de tout: Erwann.

Erwann de Kerguélec est un homme marié, avec un enfant. Professeur de droit, militant du RPR et conseiller municipal de Quimper, c'est un bel homme, d'une quarantaine d'années, qui était sans doute promis à une jolie carrière au sein du parti. Son revirement, ou sa "crise de foi", reste incompréhensible... à moins, bien sûr, que ce soit un coup de pub personnel: dans ce cas, c'est réussi. Affable et d'apparence sympathique, il adore les médias et est toujours prêt à donner une interview ou une conférence de presse.

Sa décision soudaine, il l'explique en quelques phrases très choisies, dans lesquelles on reconnaît d'ailleurs le discours bien rodé de l'homme politique aguerri: *"L'indépendance de la Bretagne est un sujet qui m'a toujours tenu à cœur, mais le moment n'était pas venu. Les dissensions partisans de mon ancien parti - le RPR - m'ont profondément navré. A côté de cela, je ressentais, tout autour de moi, la force et la foi des Bretons de souche, qui souffrent depuis des années sous la domination économique de la capitale. Les Bretons n'avaient besoin que d'une voix: je me suis proposé. A l'heure de l'Europe, la Bretagne peut aujourd'hui démontrer qu'elle est un partenaire à part entière et qu'elle n'a pas besoin de la France."*

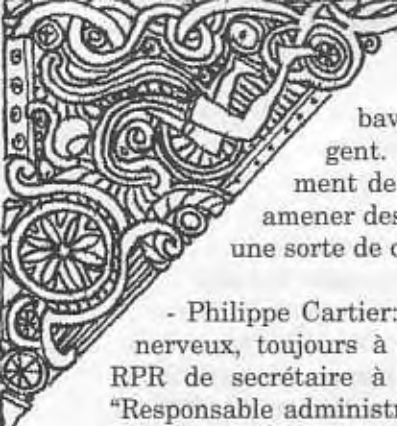
C'est beau, non? Erwann a rassemblé, autour de lui, un petit comité qui constitue la direction du PLB. *"Ces hommes et ces femmes, dixit Erwann, qui sont venus me rejoindre dès que j'ai annoncé ma décision et qui constituent donc le front des braves"*.

On trouve, dans ce comité:

- Conan Dupuis: grand, beau, blond aux yeux bleus, le sourire franc, le contact et le verbe facile. Conan est, paraît-il, historien. *"Dès que j'ai entendu l'appel d'Erwann de Kerguélec, j'ai pris un congé d'un an pour l'accompagner dans sa lutte"*. Sans aucun passé politique, il est en charge - sous la direction d'Erwann - de l'organisation générale du référendum et du contact avec les élus (il faut que le PBL convainque les maires de toutes les communes de prêter les écoles afin de pouvoir organiser le référendum).

- Olivier Rennac: homme de 72 ans, il s'agit d'un homme d'affaires de la région. A la retraite après avoir vendu son entreprise, riche, de très vieille souche bretonne, il s'est engagé dans la lutte aux côtés d'Erwann de Kerguélec parce que *"cela faisait très longtemps qu'il attendait ça"*.

Grand, très droit, les cheveux blancs un tout petit peu longs, et curieusement coiffé: il porte une sorte de tonsure qui découvre aussi le front. Il est secret, peu



bavard, au regard très intelligent. Il ne paraît pas avoir réellement de rôle fixé dans le PBL: il doit amener des sous et être, grâce à son âge, une sorte de caution morale pour Erwann.

- Philippe Cartier: la quarantaine, grassouillet, nerveux, toujours à courir partout, il servait au RPR de secrétaire à Erwann. Il est maintenant "Responsable administratif" du Parti de la Bretagne Libre, ce qui revient à peu près au même sauf que le titre est plus ronflant.

- Marie Bréhac: l'exécutive woman parfaite. Très jolie, mais désagréable et agressive, elle s'est investie du rôle de responsable de la sécurité. Persuadée que "les autres", "les Français", "les CRS" vont venir empêcher Erwann de faire son référendum, le tuer ou lui faire on ne sait quelle trahison, elle a engagé auprès d'une boîte privée des hommes de main pour le protéger.

Ces quatre membres du comité ont leur bureau à côté de celui d'Erwann, au siège du parti. Le rez-de-chaussée est ouvert à tous: militants (de jour, ils sont des centaines à passer, à amener des dons, à faire des pétitions, plus un "noyau dur" organisé en équipes, qui obéissent aux membres du comité pour aller coller des affiches, contacter les maires, organiser des manifestations, etc.), sympathisants, curieux, journalistes.

Au premier étage, les pièces servent de salle de réunion improvisée avec les hommes politiques, les maires, les journalistes importants qui viennent leur rendre visite. Dans les étages, des bureaux et des chambres permettent de loger, pendant les quelques jours que va durer la folie de la mise en place du référendum, l'équipe du comité et une dizaine de militants indispensables.

La grande salle du bas est décorée de croix celtiques, de cartes de la Bretagne, d'affiches et de poèmes en gaélique (que la moitié des militants ne comprennent même pas). Déjà, deux ou trois militants se font leur beurre en revendant des croix celtiques en pendentif, des bijoux prétendument en argent d'inspiration celtique, des cartes de la Bretagne et Anne de Bretagne dans une boule qui fait de la neige.

Les joueurs vont sûrement s'introduire au siège du parti en tant que journalistes, militants ou curieux. Ils n'auront besoin d'aucune ruse pour apprendre - Conan Dupuis ou Erwann de Kerguélec l'expliquent à tous les journalistes - que le PBL va mettre en place l'organisation du référendum pendant trois jours. Ils vont faire des sondages d'opinion, téléphoner aux maires pour voir si ceux-ci peuvent leur prêter des lieux (sinon, ils vont en louer), engager des militants pour surveiller le vote et commencer à faire un maximum de communication autour du projet, ce qui ne sera pas très difficile, étant donné le retentissement médiatique que celui-ci a déjà soulevé.

Au bout de trois jours, ils "sentiront" si le référendum est faisable ou pas et, surtout, ils pourront fixer une date. Cette date, ils l'annonceront dans une conférence de presse déjà organisée, à laquelle tous les grands journalistes sont invités. Les joueurs doivent agir avant (ou pendant) cette conférence de presse.

Passe-moi le Celte **(elle est tellement bonne qu'on la reprend)**

La situation est apparemment claire: il s'agit d'une petite mission politique sans grand intérêt. La difficulté de ce scénario est que les joueurs sont ici, sans le savoir, au cœur du sujet de la campagne... Mais que s'ils se cantonnent au mot à mot de leur mission sans montrer un brin de curiosité, ils vont tout rater... au moins pour cette partie.

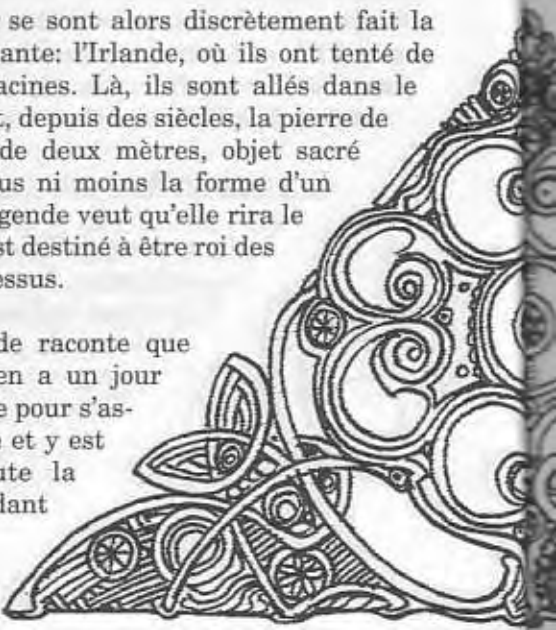
La création du Parti pour la Bretagne Libre est, en réalité, une des conséquences de la collision récente entre la Terre et la Marche des Dieux celtes... au cours de la même dérive des Marches qui a amené Jack l'Eventreur sur Terre. Au moment de cette collision, les quatre plus importants dieux celtes sont arrivés sur Terre. Il s'agit de Nuada, Lug, Ogmios, Le Dagda dont nous vous narrons longuement l'histoire dans "Passe-moi le Celte", la longue aide de jeu sur la mythologie celtique de cette extension.

Leur arrivée a été rien moins que glorieuse. Apparus dans un pays où plus personne ne croyait en eux, ils n'avaient plus d'énergie, plus de puissance, plus de points de pouvoir. Perdus dans un univers incompréhensible, ils ont échoué... à l'Armée du Salut, près du pont de la Bastille.

Là, ils ont essayé de recréer un héros: le héros celtique, Cuchulainn, avec un SDF qui était près d'eux. La technique n'a pas vraiment réussi: l'homme, rendu fou, a en effet suivi le rite de guerre celtique, se déshabiller et se peindre en bleu. Mais comme ses dieux n'avaient pas de points de pouvoir à lui donner, le pauvre Cuchulainn version n°1 (anciennement Jean-Loup Blier) n'avait pas plus de puissance qu'un humain normal et s'est fait hacher par les joueurs quand il est sorti cartonner les passants.

Les quatre dieux se sont alors discrètement fait la malle. Etape suivante: l'Irlande, où ils ont tenté de retrouver leurs racines. Là, ils sont allés dans le Connemara, où gît, depuis des siècles, la pierre de Fail: un menhir de deux mètres, objet sacré celtique, ayant ni plus ni moins la forme d'un pénis et dont la légende veut qu'elle rira le jour où celui qui est destiné à être roi des Celtes s'assiéra dessus.

Une autre légende raconte que Jean-Marie Le Pen a un jour fait le voyage juste pour s'asseoir sur la pierre et y est resté perché toute la journée en attendant



que le menhir rigole... ce qu'il n'a pas fait. Malheureusement, aucune source officielle n'est venu confirmer cette histoire, donc il ne s'agit sûrement que de racontars...

Bref: les quatre dieux sont allés voir leur menhir et ont fait autour de lui un vieux rite qui a commencé à leur redonner de la puissance (+ 30 points de pouvoir, pour être précis). C'est aussi là que l'Archange renégat Mathias a pris contact avec eux. Il leur a proposé de les aider à retrouver les trois autres "objets" de puissance celtique - la lance de Lug, l'épée de Nuada et le chaudron du Dagda - qui leur permettront de retrouver une bonne partie de leur puissance.

Le second objet à retrouver est la lance de Lug... sauf que si le menhir était connu de tous en Irlande, la lance, elle, personne ne sait où elle est... peut-être même a-t-elle été détruite. Ogmios, le quatrième dieu, a envoyé des émissaires à sa recherche. En attendant, ils se sont attelés à une autre tâche. Car la puissance de dieux ne vient que très accessoirement d'objets magiques : elle vient, principalement, de la foi de ses fidèles.

Or la foi celtique, en 1995, n'est plus ce qu'elle était... Un premier pas pour la rappeler serait de réveiller la conscience nationaliste de la Bretagne, d'inciter la population à se replonger dans son histoire et dans ses racines.

Un plan qui a tout de suite beaucoup plus à Mathias, qui a envoyé un de ses meilleurs éléments - Conan Dupuis, un Ange renégat anciennement de Grade 3 - aider le dieu Ogmios à monter ce plan. Tous deux, ils ont "inspiré" un breton du RPR, Erwann de Kerguélec, à lancer cette campagne autour de l'indépendance de la Bretagne. Erwann ne sait pas qu'il est constamment manipulé par deux des membres de son comité exécutif: Conan Dupuis, bien sûr, et Ogmios lui-même qui, sous le nom de Olivier Rennac, le vieil homme, surveille les opérations.

Or, pendant les trois jours de préparation du référendum, des émissaires d'Ogmios vont venir lui annoncer qu'ils ont retrouvé la lance de Lug.

Bien qu'ils ne soient pas venus pour cela, il serait bon que les joueurs interviennent. Parce que le plan de l'ex-Archange Mathias est, à court terme, d'opposer les dieux celtiques à la chrétienté. Chaque objet magique qu'ils retrouvent leur donne plus de puissance... et en fait des ennemis plus dangereux.

Nous allons maintenant dérouler la chronologie des événements. Les joueurs peuvent les laisser se dérouler sans intervenir, pensant seulement à monter leur plan pour ridiculiser Erwann de Kerguélec au moment de la confé-

rence de presse. Ils pourront même avoir leur victoire à la fin du scénario s'ils se débrouillent bien. Ou ils peuvent s'intéresser à ce qui se passe, enquêter et commencer à découvrir ce qui se trame autour d'eux...

Ogmios va se rhabiller

Premier jour après l'annonce d'Erwann de Kerguélec.

Le matin: c'est la ruée des journalistes, des fans, des curieux. En voiture, en camionnette, à pied, ils laissent leur véhicule devant le château et investissent le jardin et le bâtiment.

Conan Dupuis (aimablement) et Marie Bréhac (moins aimablement) essayent de canaliser le flot, accordant aux journalistes les plus connus des interviews d'Erwann, faisant un discours improvisé au sympathisant, éditant et signant des centaines de cartes du parti (prix de la cotisation: 1000 F).

A midi, Jacques Chirac vient rendre une petite visite amicale à Erwann. Il s'agit officiellement de comprendre pourquoi "un de ses plus chers amis" a quitté le parti et, officieusement, s'il se déclarera pour lui ou pour Balladur au second tour des présidentielles...

L'après-midi, un club d'histoire bretonne - trois professeurs plus une quinzaine d'étudiants - vient rencontrer Erwann. Parmi eux, un étudiant appelé Michel Rennac - petit-neveu d'Olivier Rennac, il veut en profiter pour dire coucou à son oncle. Il se renseignera auprès des joueurs pour savoir où le trouver, puis... on ne le reverra plus. En rencontrant Olivier Rennac dans un bureau du second, il s'est bien sûr aperçu que ce n'était pas son oncle... Vous savez qu'il s'agit du dieu Ogmios, qui en a emprunté l'identité. Pour éviter un scandale, Ogmios l'a discrètement tué - un petit cou sur la nuque - et a fourré le cadavre dans un placard. Ensuite il a oublié l'incident, n'ayant pas que cela à faire.

Parmi les curieux qui passent cet après-midi là, il y a également deux êtres un peu étranges: il s'agit de Démons Fomorés. Ennemis de toujours des dieux celtes - vous apprendrez tous sur eux dans l'aide de jeu sur la mythologie celtique -, ils ont, comme les dieux, profité du passage créé entre la Marche et la Terre pour venir sur Terre. Un peu comme les joueurs, ils sont là en observation. Ils "sentent" la présence de leur ancien ennemi, Ogmios... et dès qu'ils l'auront repéré, ils essaieront de lui faire la peau.

Pour l'instant, ces deux Démons ont l'apparence d'étudiants venus là en touristes : un grand jeune homme brun et un petit râblé, au regard brillant. Mais même s'ils sont "déguisés" en XXe siècle, il n'en reste pas moins que ce sont des êtres frustes... Des Démons qui en sont restés à la mode d'il y a 2 000 ans. Ils ne parlent pas français, juste celte... et s'abstiendront bien sûr de parler dès qu'il y a des témoins. Ils



ont des pouvoirs démoniaques, comme le montrera leur fiche, et sont repérables avec "Détection du mal". Mais, venant de leur Marche plutôt retardée, ils ne connaissent ni la hiérarchie du Bien ni celle du Mal, et s'en foutent complètement.

Ils repéreront Ogmios vers la fin de l'après midi et se dissimuleront dans le parc (qui est grand) de manière à pouvoir l'attaquer de nuit.

La nuit: il reste une vingtaine de personnes endormies dans le château, dont Erwann de Kerguélec, Conan, Olivier Rennac (Ogmios) et une dizaine "d'équipes bénévoles" qui se sont installées dans des sacs de couchage au rez-de-chaussée après avoir fait rôtir des marshmallows en entonnant de vieux chants gaéliques et des chansons à boire.

Ogmios est assis (un dieu ne dort pas) dans son bureau, tout droit. Il ressentira, vers minuit, la présence de ses ennemis héréditaires, les Démons Fomorés, dans le jardin, se lèvera et ira les combattre derrière un bosquet, à l'abri des regards. Les joueurs, s'ils assistent à ce combat, hallucineront en voyant un être nu - Ogmios se déshabillera pour aller combattre - aller briser tranquillement les os de deux créatures démoniaques dont une de deux mètres trente avec un œil au milieu de la tête... c'est la vraie forme d'un des Démons Fomorés.

Peut-être les joueurs auront-ils déjà repéré et combattu les Démons... Peut-être prendront-ils parti dans le combat qui va suivre... S'ils ne le font pas, Ogmios massacrera les deux créatures qui disparaîtront. Puis il ira, littéralement, se rhabiller.

Deux Démons Fomorés - Démons de Baal Grade 2 - 22 points de pouvoir

Humains en apparence, ils se transforment dès qu'ils commencent à utiliser leurs pouvoirs. Leur corps s'allonge et s'élargit, leur peau devient granuleuse et un œil - tel un cyclope - leur pousse au milieu de la tête.

Le retour du schtroumpf

Deuxième jour après l'annonce d'Erwann de Kerguélec.

Le matin: de nouveau, partisans, journalistes et curieux commencent à envahir le château. Dès huit heures du matin, Erwann de Kerguélec, Marie Bréhan et Conan Dupuis sont en train de bosser, passant des coups de fils, organisant des rendez-vous. Aux news du matin, une bonne nouvelle: des manifestations spontanées en faveur de l'indépendance de la Bretagne ont eu lieu dans une dizaine de villages et petites villes bretonnes.

D'après l'air étonné et content d'Erwann et des autres, les joueurs pourront déduire que ces manifes-

tations sont réellement spontanées et que c'est une bonne surprise pour le Parti de la Bretagne Libre. Seul Olivier Rennac (Ogmios) prend ces nouvelles avec calme, comme si tout cela était normal.

Vers onze heures du matin, une camionnette blanche se gare dans la cour. En sortent trois grands mecs, blonds aux yeux bleus, qui sans s'embarrasser de politesse fendent la foule en bousculant tout le monde. Ils vont droit à Olivier Rennac (Ogmios), qui va s'enfermer avec eux dans un bureau au deuxième étage. Si les joueurs tentent d'écouter la conversation, sachez qu'ils parlent... en celte.

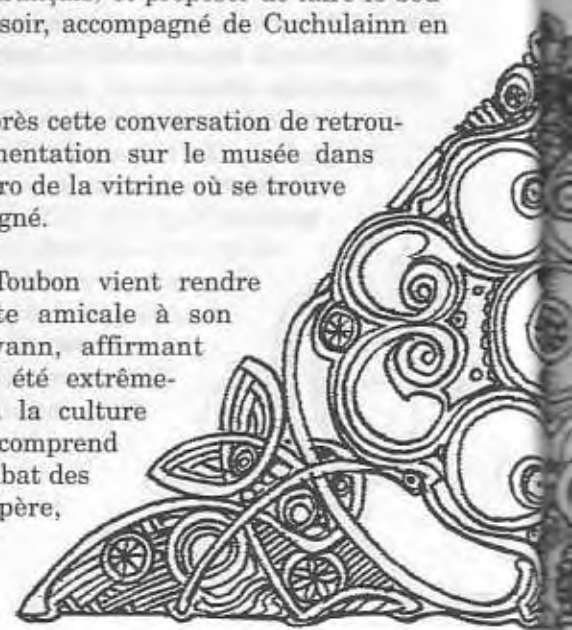
Les trois hommes sont trois humains, serviteurs des dieux celtes. De l'un d'eux, les quatre dieux ont fait leur héros (et héraut): de nouveau, ils ont recréé Cuchulainn, comme ils avaient déjà tenté de le faire à l'Armée du Salut, avec les résultats que l'on sait. Sauf que Cuchulainn est plus réussi cette fois-ci, les dieux ayant eu plus de points de pouvoirs à investir. Il est intelligent, a gardé les capacités de langage et la connaissance du monde contemporain de son corps d'origine, et a une puissance honorable (20 PP). C'est lui, accompagné de deux serviteurs, qu'Ogmios a envoyé chercher la lance de Lug. Et ils viennent lui annoncer qu'ils l'ont retrouvée.

La lance est dans un petit musée breton (le musée de Saint-Anne) dans le Finistère, près du village de Saint-Anne-la-Palud. Elle n'a rien de particulier - un manche en bois, une pointe en fer, aucune décoration. C'est pour cela que Cuchulainn a eu tant de mal à la retrouver: elle est dans une vitrine avec quatre autres reliques sans intérêt et dessous, il y a une étiquette: "Lance celte, particulièrement bien conservée".

Cuchulainn ne l'a pas prise tout de suite: il est d'abord venu faire son rapport. Ogmios va lui ordonner, sans grande surprise, de la récupérer. Mais comme il est conscient que ni lui, ni Cuchulainn ne sont particulièrement adaptés à des actions subtiles (ils ne connaissent pas encore assez l'univers dans lequel ils sont tombés), il va demander l'aide de Conan Dupuis, l'Ange de Mathias. Celui-ci va venir les voir (les joueurs pourront alors espionner la conversation en français) et proposer de faire le boulot lui-même ce soir, accompagné de Cuchulainn en cas de problème.

Il est possible après cette conversation de retrouver de la documentation sur le musée dans laquelle le numéro de la vitrine où se trouve la lance est souligné.

Midi: Jacques Toubon vient rendre une petite visite amicale à son grand ami Erwann, affirmant qu'il a toujours été extrêmement sensible à la culture gaélique et qu'il comprend tout à fait le combat des Bretons. Il espère,



incidemment, qu'au second tour Erwann ne fera pas l'erreur d'offrir ses voix à Ballardur alors que Chirac l'a toujours soutenu.

L'après-midi: Cuchulainn fait des siennes en virant à coups de pied des membres de la section locale du FN qui venaient graphiter "Anti-français" sur le château. S'ensuit une grande engueulade entre Erwann et Marie Bréhac sur les rapports que doivent avoir le PBL et le FN, Jean-Marie étant, après tout, breton. Marie affirme qu'il faut créer des liens entre les deux partis, Erwann refuse.



Le soir: Cuchulainn et Conan Dupuis partent en camionnette vers Saint-Anne-la-Palud pour aller cambrioler le musée. Si les joueurs ne les arrêtent pas, Conan charmera le gardien du musée, lui fera ouvrir la porte, puis la vitrine, prendra la lance et renverra le gardien dormir sans qu'il n'ait, le lendemain, aucun souvenir de ce qui s'est passé.

Cuchulainn l'accompagnera. Quelques minutes avant l'expédition, il se mettra nu, révélant un corps tatoué des pieds jusqu'au cou avec des symboles celtiques bleus.

Si les joueurs interviennent d'une manière ou d'une autre, Cuchulainn ne fera ni dans le détail ni dans la diplomatie: il attaquera, aidé par l'Ange de Mathias d'une manière tout à fait efficace. S'il a la lance en main, il s'en servira. La lance ne lui donne pas de point de pouvoir (elle ne le fera qu'aux quatre dieux), mais elle est, malgré cela, une arme d'une puissance tout à fait respectable.

Si les joueurs n'interviennent pas, Cuchulainn et Conan rentreront

donner la lance à Ogmios qui la gardera tout le temps avec lui. Même en public? Même en public. Même devant les caméras? Même devant les caméras. Il s'en fout, c'est un dieu.

La lance lui donnera alors dix points de pouvoir de plus, mais elle ne donnera sa pleine puissance que quand les quatre dieux auront fait un rituel spécial, ce qui se fera hors scénario.

Si Cuchulainn et Conan ne rentrent pas et que les joueurs ont récupéré la lance, Ogmios sera très inquiet. Pourtant, il restera jusqu'à la conférence de presse aux côtés d'Erwann: en effet, c'est sa présence, c'est son influence qui soutiennent Erwann dans sa lutte et rassembler la Bretagne est aussi important que de récupérer la lance.

Cuchulainn (version n°2)

Cuchulainn n°2 (le premier est celui qui s'est fait tuer par les joueurs près de l'Armée du salut) est un humain investi par la personnalité de l'ancien héros celtique.

Grand, blond, musclé, les yeux bleus, recouvert jusqu'au cou de tatouages, il n'est pas encore "au top" de ce que les dieux pourraient faire... Particulièrement sur le plan de l'intelligence. Bien qu'il parle français correctement, il n'a pas encore ce qu'on pourrait appeler un QI brillant. Ce n'est pas grave, ça s'arrangera à la troisième version!

La lance de Lug

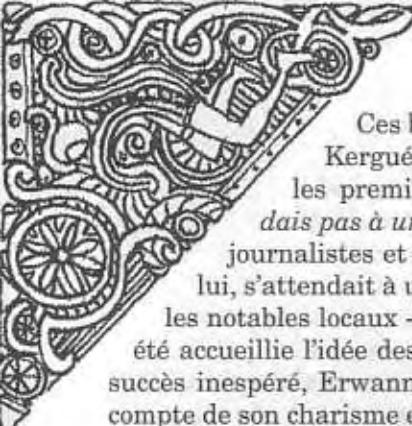
Une lance d'apparence très simple: manche en bois, pointe en fer. Aucune inscription visible, un tranchant coupant mais sans plus... Un détail cependant: elle est indestructible. Ni les chocs, ni le temps ne l'abîment.

La lance de Lug ne rapportera des points de pouvoir qu'aux dieux, après un rituel approprié (+25 PP). En attendant, pour qui sait la manier, c'est quand même une belle arme à +4 en puissance. Elle possède également le pouvoir Eclair +3, PP: 20... Mais malheureusement pour les joueurs ainsi que pour Cuchulainn, seul Lug peut l'utiliser. Si les joueurs leur laissent la lance, cela sera sans doute sur eux, à la fin de cette campagne, que Lug l'expérimentera...

Mais au fait, on n'était pas venu là pour ça!

Le troisième jour après l'intervention d'Erwann de Kerguélec

Erwann de Kerguélec est content. Les Bretons ont, d'une manière générale, bien accueilli l'idée d'un référendum. De nombreux maires ont promis qu'ils prêteraient des écoles, des particuliers ont accepté de prêter leurs fermes pour les cas où ils manqueraient des lieux et les manifestations spontanées en faveur de la Bretagne libre ont redoublé.



Ces bonnes nouvelles, Erwann de Kerguélec et Marie Bréhac en sont les premiers surpris. *"Je ne m'attendais pas à un tel accueil"*, affirme-t-il aux journalistes et il est sincère. Marie, comme lui, s'attendait à une levée de boucliers de tous les notables locaux - il n'y a qu'à voir comment a été accueillie l'idée des primaires en novembre. Ce succès inespéré, Erwann de Kerguélec le met sur le compte de son charisme et de son talent politique. Il a tort. Il le doit à la présence d'un dieu celte à ses côtés et à la proximité de la Marche Celte qui réveille le potentiel magique de la Bretagne, qui réveille dans le cœur de tous les Bretons des pulsions d'indépendance.

Erwann de Kerguélec a donc fixé la date du référendum pour le 20 février, et est prêt à l'annoncer dans une conférence de presse qui aura lieu à 17 heures le jour même, devant les caméras et les micros des télévisions et des radios réunies.

C'est là que vous dites: "Mais au fait, les joueurs n'étaient pas venus pour cela! Ils ont une mission: faire échouer le projet d'Erwann ou le ridiculiser devant les caméras afin qu'il ne soit plus crédible".

Alors, comment faire?

Sans doute vont-ils, pendant les premiers jours, penser que le scénario a prévu quelque chose à découvrir sur lui: qu'il a une tare ou quelque chose de pas clair dans son passé, qu'ils sont supposés découvrir afin de s'en servir pour le faire chanter ou pour le révéler en pleine conférence de presse.

Eh bien non. Erwann - si on excepte le fait qu'il ait un Ange renégat de Mathias et un dieu celte dans son comité de direction - n'a rien à cacher. Il est exactement ce qu'il dit être: un ex du RPR qui s'est soudain senti des pulsions indépendantistes.

Alors, comment faire (bis)?

Il faut improviser. Les joueurs ont des pouvoirs surnaturels autres que des pouvoirs de baston, c'est le moment de les utiliser. Et même s'ils n'en ont pas, ils peuvent toujours téléphoner à leur contact de manière à ce que celui-ci leur envoie du renfort.

Pour déconsidérer quelqu'un devant des caméras, les possibilités sont innombrables, vos joueurs auront sûrement de nombreuses idées. En voici, en vrac, quelques-unes:

- "Charmer" ou "contrôler" Erwann au moment de la conférence de presse de façon à le faire gaffer. Gaffer comment? Il peut, soudain, se lancer dans un discours quasi hitlérien (*"Les Bretons sont la race supérieure! Nous allons conquérir le monde et nous venger dans le sang de siècles de souffrance!"*); ou se mettre à faire un discours raciste... ce qui dégoûtera tout son public

Comment en apprendre plus?

Rien que dans cette deuxième partie du scénario, les joueurs peuvent, s'ils fouinent, en apprendre beaucoup par eux-mêmes.

Ils vont entendre parler celte, ils vont voir une lance celte, ils vont voir un homme (Cuchulainn) arborer des tatouages de guerre celtes. Peut-être cela va-t-il finir par leur mettre la puce à l'oreille?

A n'importe quel moment de leur enquête, il leur suffira de faire un peu de recherche (en parlant à un linguiste, à un conservateur de musée, à un historien... En allant dans une bibliothèque, dans la bonne tradition des jeux de rôles... En interrogeant des spécialistes de la Bretagne ou des traditions celtiques... En allant à la FNAC...) pour trouver tous les renseignements qu'ils désirent sur la mythologie celtique. Selon le temps et la complexité de leur recherche, vous pouvez leur distiller les informations que vous avez apprises en lisant cette extension.

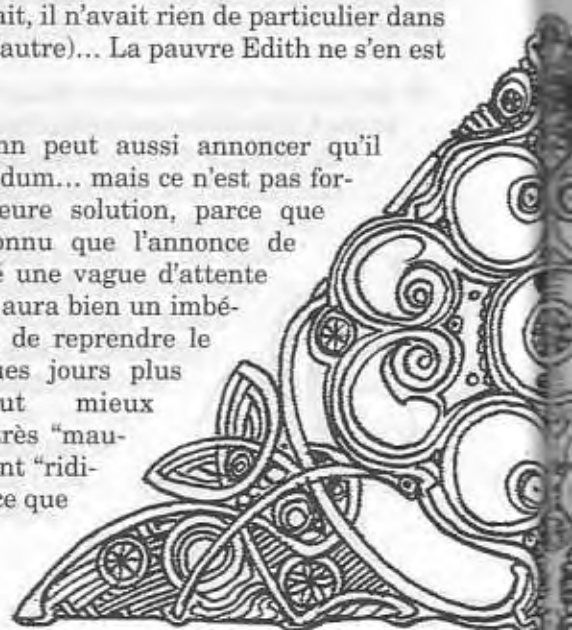
Ils vont alors commencer à échafauder des hypothèses... L'une d'entre elles - le retour des dieux celtiques sur Terre - sera peut-être la bonne.

Si les joueurs ne font pas du tout de recherches et laissent les choses arriver, ne vous inquiétez pas: nous leur donnerons les informations nécessaires à la fin de la troisième partie. Mais il serait bien sûr beaucoup plus agréable qu'ils les découvrent eux-mêmes...

modéré - la majorité, tout de même... - et lui vaudra un procès pour injures racistes et incitation à la violence.

Plus subtil, il peut s'agir tout simplement de le rendre "nul": il peut bafouiller, entrecouper ses phrases de longs silences, se planter sur les mots et avoir l'air bête. Une seule intervention de ce genre peut parfaitement planter un homme politique: il suffit de se souvenir du discours d'introduction d'Edith Cresson à l'Assemblée Nationale, qui a été considéré comme raté (en fait, il n'avait rien de particulier dans un sens ni dans l'autre)... La pauvre Edith ne s'en est jamais relevée.

Bien sûr, Erwann peut aussi annoncer qu'il annule le référendum... mais ce n'est pas forcément la meilleure solution, parce que comme il est connu que l'annonce de celui-ci a soulevé une vague d'attente en Bretagne, il y aura bien un imbécile qui décidera de reprendre le flambeau quelques jours plus tard. Il vaut mieux qu'Erwann soit très "mauvais" ou gravement "ridicule", de façon à ce que



l'idée même du référendum devienne ridicule aussi... et que les maires et la population retirent leur accord.

- Si les joueurs ne veulent pas ou ne peuvent pas utiliser de pouvoirs surnaturels, il y a aussi des moyens bien terre à terre presque aussi efficaces : on peut citer l'alcool, les médicaments ou la drogue.

S'arranger pour qu'Erwann soit complètement bourré au moment de faire son discours, ou qu'il soit tellement sous acide qu'il demande aux journalistes de bien vouloir enlever les renards de son nez, sont des méthodes tout à fait efficaces pour le déconsidérer.

Attention cependant: Marie Bréhac et Conan Dupuis (s'il est encore là) surveilleront de très très près Erwann toute la matinée avant son discours, vérifieront ce qu'il mange, ce qu'il boit, l'état dans lequel il est... et n'hésiteront pas à retarder la conférence de presse s'ils s'aperçoivent de quelque chose de louche. Aux joueurs de déjouer leur surveillance.

L'ennemi qui sera, à ce stade, le plus dangereux est définitivement Conan Dupuis. En tant qu'Ange de Mathias, Conan est très rompu à toutes les pratiques de manipulation mentale... Si Erwann se met à déconner, il le remarquera aussitôt. Il réagira alors très vite et... prendra le contrôle d'Erwann lui-même, le faisant parler et agir par sa bouche de façon à faire cesser les dégâts.

Deux solutions: tuer ou neutraliser Conan (en pleine conférence de presse, autant que ce soit discret!) ou tenter de reprendre le contrôle par-dessus le contrôle de l'Ange renégat... Reportez-vous, pour savoir comment ça marche, aux conflits de pouvoirs (voir les Règles de base). En fait, c'est assez simple: si les deux pouvoirs réussissent tous les deux, celui qui a fait le chiffre d'unité le plus élevé gagne... mais il est possible de prendre des colonnes de malus. Celui qui perd, voit son contrôle sur Erwann lâcher aussitôt: s'il veut réessayer, il lui faut de nouveau dépenser ses points de pouvoir.

Le discours d'Erwann fini, et quelle que soit sa qualité, les joueurs s'apercevront qu'Olivier Rennac a purement et simplement disparu. Avec ou sans la lance, selon ce qu'ils ont fait pendant ces trois jours.

Ogmios a "lancé", du mieux qu'il le pouvait, la machine indépendantiste... Il va maintenant rejoindre ses frères pour préparer d'autres actions. Il sera impossible de le retrouver...

Conclusion

D'abord, parlons de l'ordre de mission: ridiculiser Erwann...

A vous de quantifier l'action de vos joueurs (Action très réussie: ***, Réussie: **, Bof: *, Ratée: 0).

***: Quelques heures après la conférence de presse, les médias se déchaînent. Erwann de Kerguélec y est traité de tous les noms: c'est un illuminé ou un imbécile, il n'a convaincu personne, son discours lui a aliéné tous les Bretons, etc. Quelques interviews de maires passent dans le journal de 20 heures: "Je lui avais fait confiance, mais il m'a beaucoup déçu. Je n'organiserai pas le référendum dans ma commune."

Il n'y aura pas de référendum. Pour les joueurs, victoire totale.

Le renouveau celtique dans le pays est nul. La puissance de chacun des quatre dieux n'augmente pas.

** : Quelques heures après la conférence de presse, les premiers retours médias commencent à apparaître. "Erwann de Kerguélec n'a pas été très convaincant." "L'indépendance de la Bretagne serait-elle un coup médiatique raté?". "Les maires lui ont fait confiance, mais Erwann de Kerguélec tiendra-t-il la distance?". Dans les jours qui suivent, certains maires annulent les promesses qu'ils lui avaient faites. Le référendum a quand même lieu: mais la faible participation (environ 25% des Bretons inscrits sur les listes électorales) lui enlève presque toute crédibilité. Cela dit, les idées indépendantistes sont encore en l'air...

Pour les joueurs, victoire normale.

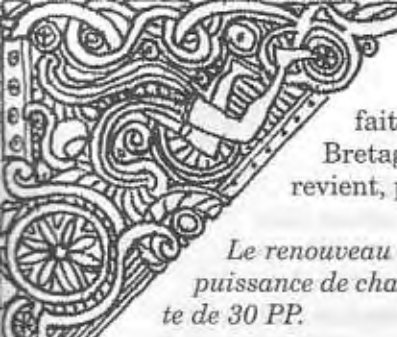
Le renouveau celtique dans le pays est faible. La puissance de chacun des quatre dieux n'augmente que de 10 PP.

* : Les médias sont partagés. Certains saluent le courage d'Erwann de Kerguélec, d'autres disent que sa prestation était mauvaise, qu'il lui manque de la stature politique. Mitterrand le descend en flamme dans un discours télévisé, mais quelques manifestations s'organisent aussitôt en sa faveur. Le référendum a lieu: il n'y a pas l'enthousiasme populaire qu'Erwann attendait. Les indépendantistes perdent de quelques points...

Mais même si le PBL n'ira pas très loin, les idées indépendantistes ont maintenant un vrai fondement populaire.

Le renouveau celtique dans le pays est réel. La puissance de chacun des quatre dieux augmente de 20 PP.

0: Erwann fait un triomphe. Sa voix est claire, posée, ferme, ses yeux brillent, les Bretons sentent leur cœur battre en voyant leur nouveau héraut. Il devient un rôle-modèle pour les jeunes, le symbole d'une renaissance... Quand le référendum a lieu, les indépendantistes l'emportent 65/45, avec un taux de participation record. Le gouvernement fait aussitôt savoir qu'il n'est pas question de céder à des pressions régionalistes: la république française est une, indivisible et le restera. Cette déclaration maladroite ne



fait qu'attiser les passions en Bretagne, où le courant nationaliste revient, plus fort que jamais!

Le renouveau celtique dans le pays est fort. La puissance de chacun des quatre dieux augmente de 30 PP.

Parlons maintenant de la lance:

Si Ogmios n'a pas récupéré la lance, la puissance de chacun des quatre dieux augmente pas.

Si Ogmios a récupéré la lance, mais n'a pas encore fait le rituel (c'est-à-dire si les joueurs lui sont confrontés pendant cette partie du scénario), la puissance de chacun des trois autres dieux n'augmente pas, celle d'Ogmios augmente de 10 PP.

Si Ogmios a récupéré la lance et a disparu pour rejoindre ses frères, le rituel effectué, la puissance de chacun des quatre autres dieux augmente de 15 PP.

Ogmios (sous l'apparence d'Olivier Rennac)

Ogmios est un des quatre dieux celtes sous apparence humaine. Son caractère, ses caractéristiques, ses pouvoirs, vous les trouverez dans le chapitre qui lui est consacré. Quant à ses points de pouvoir, ils varient selon le moment du scénario et la réussite des joueurs. Chaque dieu est arrivé sur Terre avec 5 PP, ils en ont ensuite gagné selon les indications données.

*Exemple: les joueurs ont récupéré la lance mais leur réussite pour le référendum n'est que de **.*

Ogmios a alors:

- Début du scénario: 5 PP.

- Rituel autour de la Pierre de Fail: 30 PP

- La lance: 0 PP?

- Référendum (réussite **): 6 PP.

Nombre de points de pouvoir d'Ogmios à la fin de ce scénario: 31 PP.

En tant qu'Olivier Rennac, Ogmios apparaît aux joueurs comme un homme d'à peu près 70 ans aux cheveux blancs et tonsurés. Grand et musclé pour son âge, bronzé, de fines rides striant son visage, il est à la fois impressionnant, mystérieux et curieusement séduisant. Très fort, très intelligent, il a une voix chaude et séduisante quand il décide de l'utiliser.

Un fin observateur pourra remarquer qu'il a un trou dans la langue: au temps de sa puissance, une chaîne était accrochée à ce trou, symbolisant le pouvoir de la parole sur les êtres. Un peu perdu au XXe siècle, il s'y habitue peu à peu mais se moque complètement de toutes les coutumes, politesse, petites hypocrisies nécessaires à la vie de tous les jours...

A moins qu'il ne décide sciemment de les utiliser dans un but précis. Ogmios tuera tranquillement et calmement, sans haine et sans regret, ceux qui se mettront en travers de son chemin. Ce n'est pas un être cruel: il sait ce qu'il doit faire, c'est tout.

La remarque est d'ailleurs valable pour les quatre dieux, ainsi que pour Cuchulainn. Ce ne sont pas les "méchants" du scénario, ce sont les ennemis, ce qui est tout à fait différent. A leur place, les joueurs feraient sans doute la même chose.

Si Ogmios se fait tuer... Eh bien il sera mort, point final: la foi celtique n'est pas assez forte dans le monde pour que son esprit, comme celui d'un Archange ou d'un Prince-Démon, renaisse de ses cendres éternellement. Il se reformera sans doute, dans quelques siècles, sur une Marche Intermédiaire... Mais nos joueurs n'en ont que faire, et ce sera un ennemi de moins dans la "baston finale".

Conan Dupuis, Ange au service de Mathias, Grade 3 - 31 PP

III: Interlude à Notre-Dame

Des Démons dans l'enceinte sacrée?

Les joueurs vont faire leur rapport. Ce qu'ils ont fait, ce qu'ils ont vu, ce qu'ils comprennent ou ne comprennent pas... Et leur histoire va énormément intéresser leurs supérieurs.

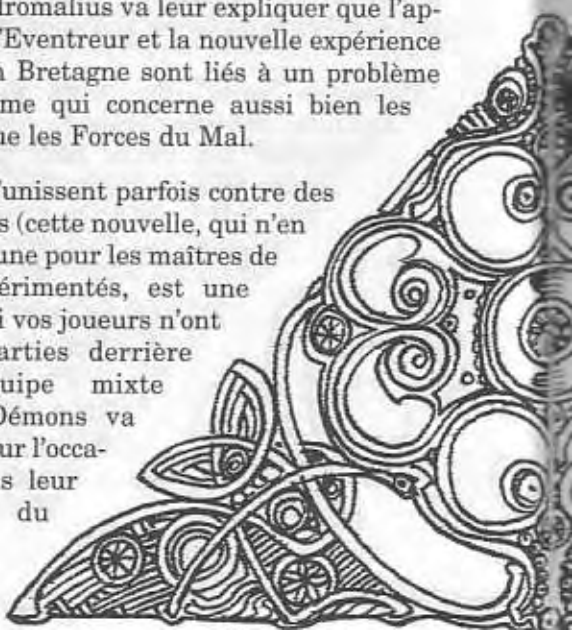
- Si les joueurs sont des Anges: leur contact, après avoir écouté leur histoire, les prévient tout de suite qu'il va faire un rapport à Notre-Dame. Le lendemain, ils y sont convoqués...

- Si les joueurs appartiennent au Bureau: leur contact, après avoir écouté leur histoire, les prévient tout de suite qu'il va faire un rapport à Notre-Dame. Le lendemain, ils y sont convoqués... Même les Démons? Oui: reportez-vous tout de suite au paragraphe suivant.

- Si les joueurs sont des Démons: leur contact, après avoir écouté leur histoire, les prévient tout de suite qu'il va faire un rapport à son supérieur. Quelques jours se passent... puis les joueurs sont mis en présence... du Prince-Démon Andromalius lui-même.

Grand, strict, sec, au regard brûlant d'intelligence et de puissance, Andromalius va leur expliquer que l'apparition de Jack l'Eventreur et la nouvelle expérience qu'ils ont faite en Bretagne sont liés à un problème grave, un problème qui concerne aussi bien les Forces du Bien que les Forces du Mal.

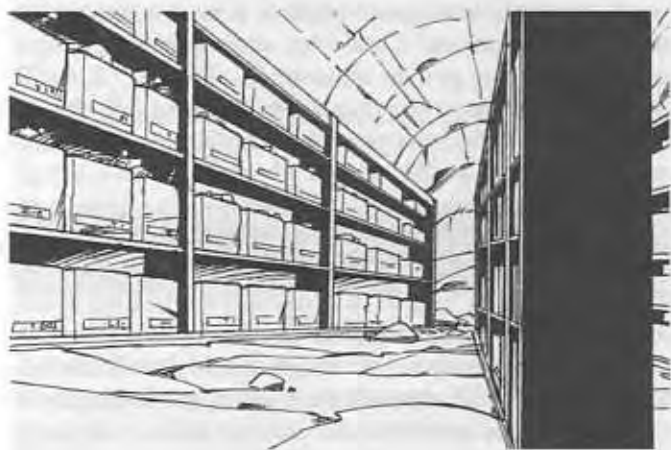
Les deux forces s'unissent parfois contre des ennemis communs (cette nouvelle, qui n'en est pas vraiment une pour les maîtres de jeu un peu expérimentés, est une grande surprise si vos joueurs n'ont que quelques parties derrière eux). Une équipe mixte d'Anges et de Démons va donc être créée pour l'occasion. Andromalius leur parlera alors du



Bureau (voir encadré) qui s'occupe de la gestion de telles équipes. Mais la "surprise" va plus loin: cette équipe, mixte, sera basée à... Notre-Dame. Car Jack l'Eventreur est lié aux Marches Intermédiaires et aux Cauchemars (le briefing là-dessus viendra plus tard), l'expérience bretonne de même et toutes les archives, tous les instruments d'étude sont à Notre-Dame.

Oui, mais... des Démons à Notre-Dame? Est-ce même possible? Après tout, les églises et les cathédrales ont leur propre puissance, leurs propres points de pouvoirs et le premier de ces pouvoirs est Détection du Mal. Aucun être du Mal ne peut pénétrer dans une église sans être instantanément foudroyé... du moins c'est ce qu'on a répété aux Anges et aux Démons depuis le début des temps... (voir les règles à ce sujet dans l'aide de jeu *Advanced Clochers et Cathédrales*, de l'extension *Demonix Remix*).

Alors? Eh bien, *on* a menti. Ou plutôt, on a exagéré. Les églises ont ce pouvoir, mais elles ne l'utilisent pas de manière systématique. Elles choisissent ou non de l'utiliser... On chuchote même qu'une église aurait un jour admis un Démon de Valefor en son enceinte, faisant croire ainsi qu'il s'agissait d'un Ange. Et Andromalius expliquera aux Démons qu'en réalité Notre-Dame a déjà admis des Démons en son enceinte.



Il s'agissait bien sûr de Démons du Bureau, placés sous la protection spéciale de Dominique. Bien entendu, tout ceci est secret - l'existence du Bureau n'est déjà connue que de très peu et serait capable de choquer et de démoraliser les troupes.

Quant à la possibilité pour des Démons de pouvoir pénétrer dans Notre-Dame... cela pourrait remettre en question toute la base de la propagande du Bien et du Mal, en montrant que les deux partis ne sont pas si opposés. Bref, une catastrophe. Si les joueurs, de quelque bord qu'ils soient, laissent échapper cette information, ils seraient aussitôt exilés et torturés dans les profondeurs infernales pendant l'éternité.

Et Notre-Dame... Il est évident qu'une fois à

l'intérieur, les Démons devront faire montre de la plus complète discrétion. S'ils ne le font pas, ils risquent d'ailleurs de se faire tuer aussitôt par n'importe quel Ange les remarquant...

Les sous-sols de Notre-Dame

Si les joueurs sont des Démons ou s'il y a des Démons parmi les joueurs (équipes du Bureau):

Notre-Dame est un bâtiment impressionnant, même pour un Ange. La majesté et la sévérité des tours, l'immense salle sombre où se catapultent quelques touristes japonais, l'accueil. Les joueurs remarqueront d'un œil distrait que des travaux sont en cours dans la nef, où une entreprise est visiblement en train de refaire la mosaïque du sol.

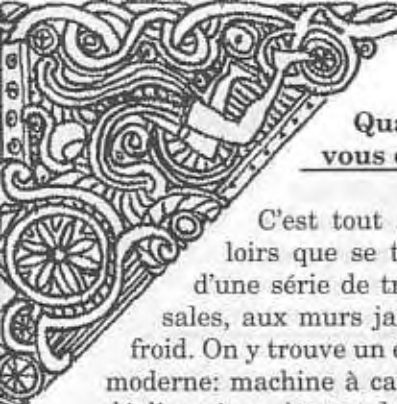
Aucune sensation étrange de rejet, aucune hostilité n'émane des tours. Pas d'impression d'oppression, juste une présence réelle, neutre... que les Anges ressentent également. Mais pour des Démons aguerris ou non, l'expérience est quand même étrange. Il y a les croix, les statues saintes, les vitraux... et surtout, des Anges partout... en train de prendre le café, de discuter, de travailler, de compulser des dossiers, de raconter la dernière fois qu'ils ont fait griller un de ces sales Démons... Des Anges qui les traitent comme s'ils étaient des Anges - s'ils sont dans le sous-sol de Notre-Dame, la question ne se pose pas, ils sont forcément des Anges... mais qui, s'ils s'apercevaient de quoi que ce soit, les massacreraient sur place dans la seconde...

On a beau penser qu'il n'y a aucune raison de se trahir, cela fait quand même un peu peur. D'ailleurs, jouez avec cette peur. Ne leur faites pas traverser les couloirs de Notre-Dame de manière naturelle: les Anges leur parlent. L'un d'entre eux leur adresse la parole en Ange, puis attend la réponse... L'autre lui pose des questions sur son Archange... faites-les observer de manière inquiète par un Ange de Daniel qui a l'air de les trouver louches... Heureusement, personne ne pensera à utiliser Détection du Mal sur eux. Après tout, nous sommes à Notre-Dame !

Après quelques minutes d'attente à l'accueil, dans les sous-sols, le contact des joueurs les emmène dans l'annexe du Bureau à Notre-Dame qui sera désormais leur centre opérationnel.

Si les joueurs sont des Anges...

En entrant à Notre-Dame, les joueurs remarqueront d'un œil distrait que des travaux sont en cours dans la nef, où une entreprise est visiblement en train de refaire la mosaïque du sol. Après quelques minutes d'attente à l'accueil, dans les sous-sols, où, très cools, les joueurs dégustent un bon petit café, leur contact les emmène dans l'annexe du Bureau à Notre-Dame qui sera désormais leur centre opérationnel.



Quand Dominique vous explique la vie

C'est tout au fond d'innombrables couloirs que se trouve cette annexe. Il s'agit d'une série de trois petites pièces sombres et sales, aux murs jaunes et à l'éclairage de néon froid. On y trouve un équipement réellement hypermoderne: machine à café branlante, vieux ordinateur déglingué, papiers, stylos... Ça valait le coup de venir! Sur le mur, un crucifix qui fera de son mieux pour mettre mal à l'aise les Démon de l'équipe, s'il y en a.

C'est pourtant dans cette pièce que l'Archange Dominique lui-même réunira les joueurs et les trois autres membres de ce qui va composer l'équipe de crise. Les trois autres personnes ont pour nom Emma, David et Nicolas, que nous allons vous présenter à la fin de ce paragraphe.

Dans un premier temps, Dominique résumera avec les joueurs les deux missions qu'ils ont accomplies: Jack L'Eventreur et le référendum de Bretagne. Il leur demandera d'exposer, dans les détails, leurs hypothèses et leurs suppositions. Il les félicitera si certaines de leurs déductions sont tombées juste (cela doit faire un drôle d'effet, à un Démon, d'être félicité par l'Archange Dominique). Puis, il leur expliquera calmement ce que les Forces du Bien ont découvert en commençant, s'il en est besoin, par un petit briefing sur les Marches Intermédiaires et leur nature.

Ce qu'ils ont découvert? Rien que vous, maître de jeu, ne sachiez déjà. Que les Marches ont un mouvement, que certaines d'entre elles peuvent entrer en collision avec la Terre... Et que, selon toute probabilité, la Marche des Cauchemars et la Marche du panthéon celtique viennent de le faire très récemment. Il expliquera aux joueurs l'origine de Jack L'Eventreur, et tout ce que nous vous avons expliqué dans la première partie et que vos joueurs n'ont pas forcément compris. Puis, il passera à la mythologie celtique et leur expliquera, dans les grandes lignes, tout ce que les joueurs n'auront pas appris par eux-mêmes dans le chapitre précédent. Ne dites pas tout, il faut bien les laisser faire par eux-mêmes un peu de recherche à la documentation de Notre-Dame - mais parlez-leur au moins des quatre dieux et de Cuchulainn.

"Des dieux qui arrivent dans un monde qui ne croit plus en eux sont démunis, ajoutera-t-il. Les quatre dieux doivent tenter de retrouver leur puissance. C'est sans doute pour cela qu'ils essayent de relancer l'indépendance bretonne... Sans doute aussi pour cela qu'ils ont tenté de dérober la lance de Lug. Cette lance doit être un des objets sacrés de leur foi qui leur permet d'obtenir plus de puissance⁵. En tout cas, la situation est grave, et implique les Forces du Bien comme celles du Mal. Nous n'avons vraiment pas besoin d'un autre panthéon et d'un retour à la barbarie. Vous êtes le groupe d'intervention sur cette mission. Vous me surveillez tout cela du mieux que vous pouvez. Vous enquêtez, vous cherchez à savoir ce qui se magouille,

vous n'hésitez pas à intervenir. D'autres moyens seront mis à votre disposition si vous le désirez."

L'équipe

A part les joueurs, trois nouveaux personnages font partie du groupe d'intervention.

Emma

Fo 4 Vo 4 Ag 4 Per 4 Pr 4 App 4

Talents: inconnus.

Pouvoirs: inconnus.

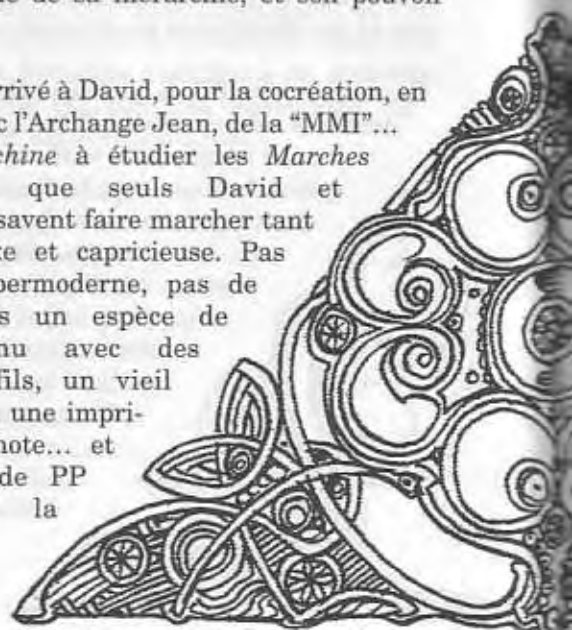
Brune aux yeux bruns, silencieuse, belle mais assez carrée, Emma a plus de charisme que de beauté. Une grande présence se dégage d'elle, sans que l'on sache pourquoi. Emma aura l'air, au début, de ne servir à rien. Elle dira juste, si on l'interroge, qu'elle est un Ange et refusera de préciser à quel Archange elle appartient. Elle se contentera d'observer, donnant juste quand il en est vraiment besoin quelques conseils toujours justes. Elle accompagnera les joueurs ou les autres membres de l'équipe partout où il y a du danger, n'hésitant jamais à s'exposer. S'il y a de la baston, n'hésitez pas à la faire intervenir juste comme il faut, quand il faut.

Là, vous allez râler: comment peut-on la faire intervenir comme il faut, quand il faut si nous n'avons pas ses caractéristiques? C'est vrai, mais permettez-nous de ménager un peu le suspense... Trichez: il suffit pour l'instant de savoir qu'elle réussit ce qu'elle fait et qu'elle a, en effet, des pouvoirs angéliques très puissants.

*David, Ange au service d'Yves, Grade 1 de Jean
Ange de Jean de 12 PP.*

David est un contre-emploi: en tant qu'intellectuel, rat de bibliothèque et spécialiste des Marches Intermédiaires, il devrait être petit, gros, timide et avec de petites lunettes. Au lieu de cela il est roux, grand, mignon, joli garçon et blagueur. C'est un des rares Anges "biclassés" dont on parle dans les règles: en cas de service rendu à un Archange particulier (la même chose existe pour les Démon), celui-ci peut accorder un grade de sa hiérarchie, et son pouvoir spécial.

C'est ce qui est arrivé à David, pour la cocréation, en collaboration avec l'Archange Jean, de la "MMI"... La célèbre "Machine à étudier les Marches Intermédiaires", que seuls David et l'Archange Jean savent faire marcher tant elle est complexe et capricieuse. Pas d'ordinateur hypermoderne, pas de fractales... mais un espèce de machin biscornu avec des antennes, des fils, un vieux écran de TRI 80, une imprimante qui crachote... et une trentaine de PP investis dans la



machine par l'Archange Jean lui-même. La MMI, quand elle veut bien marcher, détecte les fluctuations des Marches Intermédiaires. David leur fera une démonstration, leur désignant des endroits à Paris où des passages se sont ouverts: l'un d'entre eux, en train de se refermer, correspond à l'appartement d'Hervé... le passage ayant été créé par ses cauchemars, les joueurs s'en rappellent bien.

David n'est pas spécialement trouillard et est d'accord pour accompagner les joueurs dans leurs missions si ceux-ci le lui demandent - il préfère cependant rester dans le bureau, à bidouiller sa machine tranquillement ou à fouiner dans les bibliothèques.

Nicolas, Ange au service d'Emmanuel
Ange d'Emmanuel de 13 PP.

Convivial, intelligent, un peu dans la lune, Nicolas a un petit quelque chose de Columbo: avec son air dans le vague, il remarque tout, voit tout et comprend tout. Il est parfait pour passer inaperçu dans les missions ou jouer à l'espion... ancien Ange au service de Mathias passé au service de son remplaçant, Emmanuel, rappelons qu'il possède une aura démoniaque et sait se servir du langage des Démons: cela peut servir! S'il a été mis là, c'est que son efficacité est redoutable et qu'il a déjà réussi avec brio de nombreuses missions.

Ordre du jour?

Après s'être présentés, les membres du groupe vont en venir à la mission présente... sans savoir trop par quel bout commencer. Laissez les joueurs prendre un peu le contrôle de la réunion et proposer leurs idées, sinon ils auront tendance à laisser les PNJ faire le travail pour eux. Une chose paraît en tous cas évidente: il faut chercher plus de renseignements sur les dieux celtiques et leur mythologie afin d'essayer de deviner quelles peuvent être leurs intentions... La bibliothèque de Notre-Dame leur est ouverte. A cela, David ajoutera qu'il peut essayer de repérer tous les passages ouverts entre les Marches Intermédiaires et la Terre ces dernières semaines.

IV: Promenons-nous dans les bois...

Cette quatrième partie est composée de mini-incidents qui vont émailler l'enquête. Certains peuvent être très courts.

Ils permettront aux joueurs, pendant les semaines qui suivent, de faire connaissance avec leurs coéquipier, et, surtout, de découvrir peu à peu les intentions de l'ennemi.

La documentation

Les joueurs y puiseront tous les renseignements qu'ils désirent sur les dieux celtiques, leur histoire et leur pouvoir. Tous les renseignements que nous vous offrons dans cette extension y sont accessibles... sauf bien sûr la précision de leurs caractéristiques!

C'est là également que les joueurs apprendront les détails sur la lance de Lug, ainsi que sur les trois autres objets magiques dont nous vous avons parlé auparavant: la pierre de Fail, l'épée de Nuada et le chaudron de Dagda. Ces quatre objets sont supposés être les plus puissants de la mythologie celtique: le plus puissant des quatre étant le chaudron de Nuada, parce que... parce que... les joueurs ne le sauront pas ici, car ils s'apercevront avec étonnement que les pages concernant le chaudron ont été arrachées.

Une coïncidence, sans doute. Bien que ces pages aient été arrachées assez récemment. Les joueurs peuvent s'ils veulent enquêter sur cet acte de vandalisme, ils ne découvriront rien. Tous les Anges de Notre-Dame ont, à un moment ou à un autre, arpenté les couloirs de la documentation. Enfin... il leur reste d'autres choses à apprendre... par exemple, pour l'anecdote, que Notre-Dame est construite sur un ancien site celtique.

Pour que l'apprentissage de ces données se fasse de manière vivante, n'hésitez pas à les faire bavarder avec de vieux Anges bibliothécaires qui pourront leur raconter ce qu'ils savent... sans compter mille autres anecdotes sur le métier.

C'est un de ces vieux Anges, Mathilde, une dame très âgée (300 ans⁶, voire plus), au service d'Yves, retirée à la bibliothèque, qui les emmènera visiter "le stock".

Le stock est en fait une grande pièce souterraine, creusée directement dans le calcaire, au troisième sous-sol de Notre-Dame. C'est là que sont entassés tous les objets étranges réunis par les Forces du Bien au fil des siècles. Rangés dans des caisses molletonnées sur d'immenses étagères, classés selon un système de numérotation complexe (B-37 ; S - 42), ils attendent là sans doute pour toujours, prenant lentement la poussière... Ceux qui ont vu la dernière scène d'Indiana Jones I, où la CIA classe l'Arche d'Alliance dans une caisse, sauront de quoi on parle. Dans quelques-unes de ces caisses (C-297 à C-305, et Z-2) se trouvent de vieux objets celtiques.

Les joueurs y trouveront de vieilles armes (mais rien de "magique") et des bijoux en argent rongés par le temps. Finalement, rien de très utile: mais c'est l'occasion pour les joueurs de découvrir, tout au fond de la caverne, une vieille porte en pierre, ronde, visiblement très ancienne, et sans système d'ouverture apparent. Mathilde leur expliquera que cette porte donne sur les catacombes : elle est aussi vieille que

Notre-Dame elle-même - on dit même que c'est l'Archange Daniel lui-même qui l'a construite. La porte ne peut être ouverte que par un Archange.

Que ferait-on sans MMI?

Pendant ce temps, David travaille comme il l'a promis. Il a repéré cinq points d'intersection récents entre les Marches et la Terre (donné par ordre de date - approximative - d'ouverture).

- Le premier se trouve dans le XIV^e arrondissement, autour d'un pavé de maison, rue Francis de Pressensé (début janvier, en train de se refermer).

- Le deuxième se trouve autour de la maison d'Hervé Mercier (mi-janvier, en train de se refermer).

- Le troisième se trouve en Irlande, au-dessus d'un village dénommé Claddaggdeuff (mi-janvier également).

- Le quatrième se trouve dans le VI^e arrondissement, autour d'un immeuble précis - 5 rue Jacob (ouverture très récente).

- Le cinquième se trouve à Montreuil, dans la zone industrielle (ouverture: il y a deux jours!)

Le deuxième point d'ouverture, les joueurs le connaissent et ont réglé la situation. Il leur faut enquêter sur les autres... La logique voudrait qu'ils commencent par les plus récentes... S'ils ne le font pas, échangez l'ordre des paragraphes à volonté.

Des p'tits lutins avec de gros pieds

Première urgence: l'ouverture d'hier, dans la zone industrielle de Montreuil.

La zone donnée par David n'est pas très précise: un rayon d'au-moins 500 mètres d'entrepôts, d'usines, etc. est à fouiller. Les joueurs y passeront un bon après-midi, mais quand ils tomberont sur le jackpot, ils ne pourront pas l'ignorer.

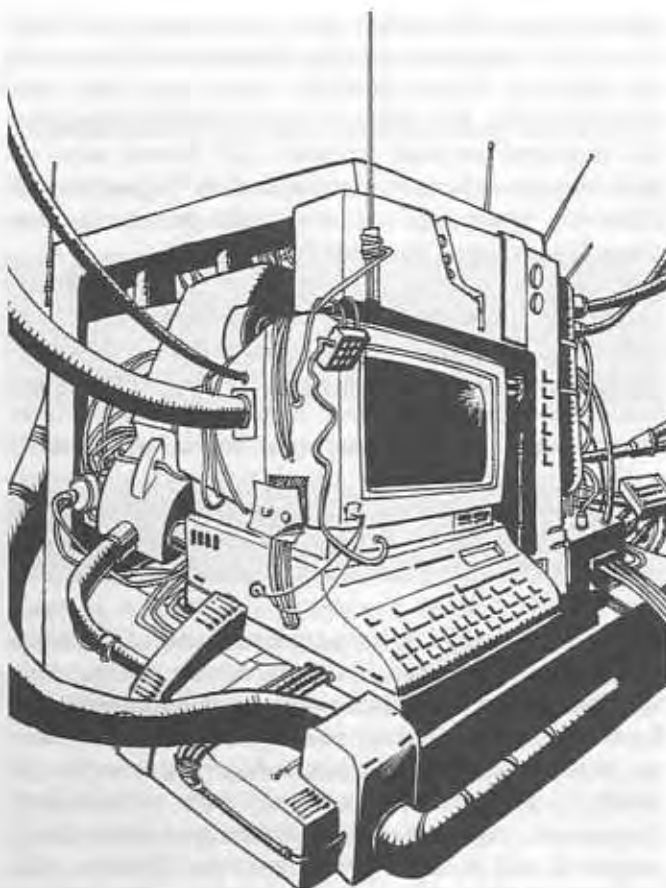
Alors qu'ils entrent dans un entrepôt propre, mais vide, ils entendent une sorte de gigantesque piétinement au deuxième étage. On y accède par un escalier. Quand les joueurs approchent de la porte, les piétinements cessent soudain. Et dès qu'ils ouvriront la porte... une horde de lutins affamés et cannibales se déversera à flot sur eux pour les dévorer.

Petits lutins avec gros pieds (150)

Fo 1 Vo 2 Ag 5 Per2 Pr 2 App 1 PP: 5

Talents: Courir +1, Sauter +1, Mordre +1, Corps à corps +1.

Pouvoirs: Dents +1 (111), Griffes +1 (113), (Ne divisent pas les dégâts - Meurent à 0 - Ne disparaissent pas quand ils meurent).

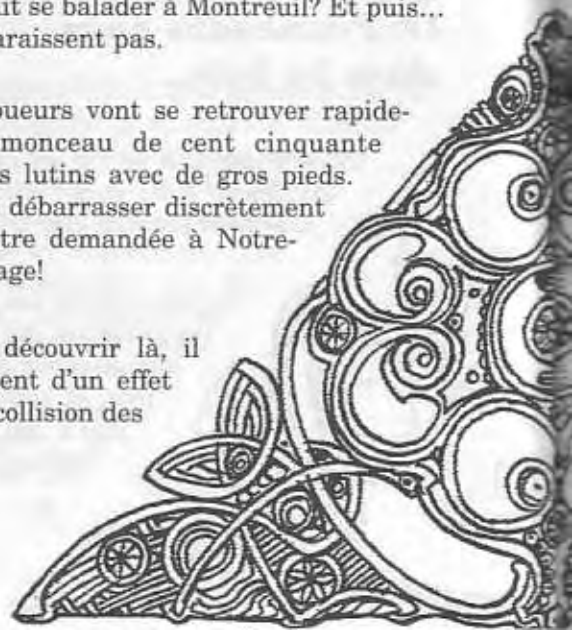


Ces petits lutins mesurent une trentaine de centimètres de haut, ils ont de grands yeux, de longues dents et d'énormes pieds poilus chaussés de bottes en cuir... et un bonnet sur la tête. Ce sont de pauvres petites créatures qui vivaient tranquillement sur la Marche des dieux celtiques quand, au moment de la collision avec la Terre, ils ont été déversés dans cet entrepôt. Enfermés là depuis l'avant-veille, ils ont carrément faim. Ils préfèrent en général la viande cuite, mais en voyant les joueurs, ils ont décidé de faire une exception...

Les petits lutins sont très faciles à tuer (il suffit d'un point de dégât), mais ils sont vraiment beaucoup et ils vont faire tout leur possible pour s'agglutiner en grappe sur les joueurs. Il faut aussi compter avec la difficulté de ne surtout pas en laisser sortir un... vous imaginez le principe de discrétion si un p'tit lutin avec de gros pieds allait se balader à Montreuil? Et puis... les corps ne disparaissent pas.

Au mieux, les joueurs vont se retrouver rapidement avec un monceau de cent cinquante cadavres de p'tits lutins avec de gros pieds. Dont il faudra se débarrasser discrètement (de l'aide peut être demandée à Notre-Dame). Bon courage!

Il n'y a rien à découvrir là, il s'agissait seulement d'un effet secondaire de la collision des Marches...



Faites de beaux rêves, zoulie Mademoiselle...

La seconde région à étudier est le 5 rue Jacob dans le sixième. David est sûr de la localisation - la région à étudier est toute petite -, mais il s'agit d'un immeuble avec deux cours, six étages par cour et deux appartements par étage.

Cette fois-ci, les joueurs ne remarqueront rien du tout d'évident. Aucun indice sur les boîtes aux lettres, aucun phénomène étrange à première vue... Même une surveillance constante de l'immeuble ne donnera rien. Seule solution: il va falloir fouiller les appartements un par un.

Là encore, bon courage! Nous n'allons pas décrire les 24 appartements, mais vous pouvez vous amuser à créer toutes sortes de rencontres hasardeuses, du beauf en train de taper sa femme au chien affamé attaché à la cuisinière, en passant par l'inondation et le policier zélé, armé et paranoïaque... Quel que soit l'ordre dans lequel ils fouillent les appartements, cependant, ce ne sera qu'au dix-huitième qu'ils trouveront. L'appartement appartient à Sandra Carruso, une jeune femme de trente ans. Sur sa table de salle à manger, trois ouvrages sur Jack l'Eventreur. Dans son bureau, la photocopie du dossier de police sur les meurtres de la rue Saint-Denis - Maryvonne, Myrna et Linette, ceux que les joueurs ont élucidés.

L'affaire est toute simple: Sandra est la petite amie d'un certain Patrick Zabel, policier de son état. Patrick a participé à la première enquête sur les meurtres et n'a pas du tout apprécié que les assassins soient étouffés en haut lieu. Ne sachant comment faire éclater l'affaire sans nuire à sa carrière, il a amené tous les documents qu'il pouvait pour que sa copine fasse un article.

Sandra s'est plongée dans le dossier et, ayant un minimum de culture générale, a tout de suite pensé à Jack l'Eventreur. Elle s'est procurée un certain nombre d'ouvrages spécialisés pour vérifier son intuition et a pu remarquer que la technique était la même. Sauf que cela fait trois jours qu'elle en cauchemarde. Trois jours que ses rêves sur Jack l'Eventreur deviennent de plus en plus précis...

Pas la peine de faire un dessin aux joueurs, ils savent qu'il leur faut réagir vite. Deux solutions: ou tuer Sandra, ou faire changer ses rêves, comme pour Hervé. Là encore, ils pourront recevoir l'aide nécessaire de Notre-Dame. Quant à Patrick, il va falloir le "convaincre" de ne plus divulguer cette affaire à tout le monde. Ils trouveront bien une solution...

Le pénis qui rigole

Claddaggdeuff, où David a repéré une ouverture, est un petit village irlandais du Connemara.

Les joueurs n'ont pas réellement besoin de se déplacer: tout ce qu'ils vont apprendre, ils pourraient l'apprendre par téléphone... mais cela, ils ne le sauront sans doute que trop tard.

Le nom de Claddaggdeuff, ils l'ont déjà repéré pendant leurs recherches à la documentation: c'est là que repose, depuis bien des siècles, la pierre de Fail. Un des quatre objets magiques de la mythologie celtique, le fameux menhir en forme de pénis qui, dit la légende, rigole quand celui qui est destiné à être roi s'assied dessus. Il suffit d'interroger la police locale, de visu ou par téléphone pour apprendre que le 14 janvier, quatre hommes non identifiés ont assommé un policier qui faisait sa ronde dans le village et ont mené une sorte d'étrange rituel autour du menhir pendant toute la nuit. Une nuit où, d'ailleurs, un terrible orage a secoué les éléments... Les quatre hommes ont ensuite disparu.

Vous l'avez compris, les joueurs viennent de retrouver le moment où les quatre dieux ont mené leur rituel autour de la pierre de Fail, qui leur a permis d'engranger 30 PP. Il est trop tard pour faire quoi que ce soit... mais cela leur confirmera, s'il en est besoin, que quelque chose est en marche.

Quatre marionnettes et puis s'en vont...

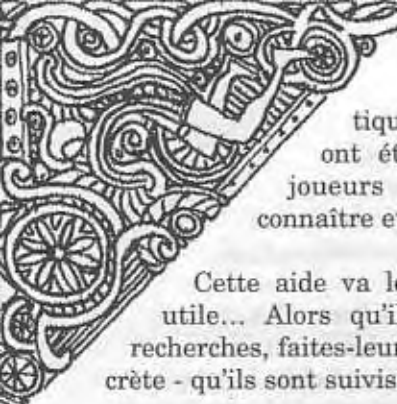
Le même sentiment de frustration devrait les prendre au moment où ils enquêteront sur le premier passage décelé par David, celui qui, d'après lui, est en train de se refermer rue Francis de Pressenssé.

Il leur suffira, pour apprendre ce qui s'est passé, d'interroger la police où les commerçants du coin. Début janvier, un groupe de touristes japonais qui passaient par là ont affirmé avoir vu se matérialiser, au milieu de la rue, quatre hommes tout nus. Devant la scène, une des femmes a même eu une petite crise cardiaque et du coup, les Japonais ont insisté pour faire une déposition au commissariat... Les policiers ont enregistré la plainte sans, bien sûr, la prendre au sérieux.

Si les joueurs calculent bien, cet incident a eu lieu la veille du jour où, tranquillement installés chez leur contact, ils ont soudain vu un homme bleu et nu débouler près du pont d'Austerlitz... Ce que les Japonais ont vu, petits veinards qu'ils sont, c'est l'arrivée des quatre dieux celtiques sur Terre, juste avant qu'ils ne soient embarqués par l'Armée du Salut et que toute l'affaire commence.

Récapitulons...

Les joueurs ont maintenant pas mal d'informations, même si celles-ci leur ont été données en vrac. Les autres membres de l'équipe, et particulièrement David qui s'y connaît bien en Marches Intermédiaires, peuvent les aider à remettre tout cela en place si c'est nécessaire. N'oubliez pas que pendant toutes ces mini-enquêtes, l'aide et le soutien logis-



tique d'Emma et de Nicolas leur ont été précieux. Il faut que les joueurs en viennent à bien les connaître et les apprécier.

Cette aide va leur être bientôt encore plus utile... Alors qu'ils sont plongés dans leurs recherches, faites-leur remarquer - de manière discrète - qu'ils sont suivis.

Leurs poursuivants sont deux serviteurs des dieux celtes. Les quatre dieux ressentent en effet, aussi bien que la MMI, les passages entre les Marches et la Terre. Quand ils ont senti l'ouverture près de Montreuil, ils ont envoyé deux de leurs hommes voir ce qui se passait. Ils sont arrivés après les joueurs... et ont commencé à les suivre pour voir de qui il s'agissait.

Les deux serviteurs sont dans une petite voiture blanche, que les joueurs finiront par repérer parce qu'elle est tout le temps dans leur angle de vue. Les serviteurs se relaient et, quand ils ont fini leur surveillance, rentrent "chez eux".

Et c'est quoi, chez eux? C'est une toute nouvelle association, créée il y a trois semaines par l'Archange renégat Mathias lui-même, et qui s'appelle - ne riez pas - "Renaissance Celtique". Depuis que les dieux sont plus puissants, leurs serviteurs sont en train de se recréer autour d'eux. Et si les quatre dieux ne s'occupent pas des détails matériels - ils vont explorer le monde à la recherche de rémanences de leur foi -, le pauvre Archange est bien obligé de s'occuper des dizaines de Celtes qui "s'éveillent" chaque jour... pour employer un terme d'un autre jeu Siroz. Il a donc créé un certain nombre de locaux pour les loger. L'un de ses locaux est un petit immeuble en pleine campagne, près de Chartres, loué au nom de cette fameuse Renaissance Celtique.

Les Celtes réincarnés (ce sont des esprits des anciens Celtes qui prennent possession de corps humains, tout comme les Anges et les Démons) savent se battre au corps à corps, à l'épée et à la hache. Mathias, qui a l'intention d'en faire une solide armée privée, a décidé de les entraîner à se servir également d'armes plus modernes - uzis, flingues, fusils. Des Anges à son service dirigent ces locaux et les entraînent du mieux qu'ils peuvent.

Les joueurs peuvent remonter la piste et retrouver ce petit immeuble près de Chartres. Pour cela, deux moyens: le plus intelligent, suivre les suiveurs; le moins intelligent: les attraper et les torturer pour qu'ils parlent.

Si votre équipe les tue vraiment sans réfléchir, vous pouvez peut-être leur laisser découvrir une adresse dans la camionnette, de manière à ce qu'ils ne manquent pas le fil du scénario...

L'association "Renaissance Celtique"

Une fois arrivés là, cela ne risque pas d'être très subtil: il y a une seule manière de pénétrer dans l'immeuble, c'est la baston.

Celte réincarné (humain)

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Per2 Pr 2 App 2

Talents: Corps à corps +2, Esquive +2, Arme de contact +2 (hache ou épée), Arme de poing +0.

Il y a, dans le local de l'association, assez d'équipement pour tout le monde. Voyez selon l'heure et les modalités de l'attaque des joueurs comment les Celtes seront armés. Mais soyez logique: pris par surprise, ils n'ont pas tous un Uzi à la main droite, une hache à la main gauche et une épée entre les dents.

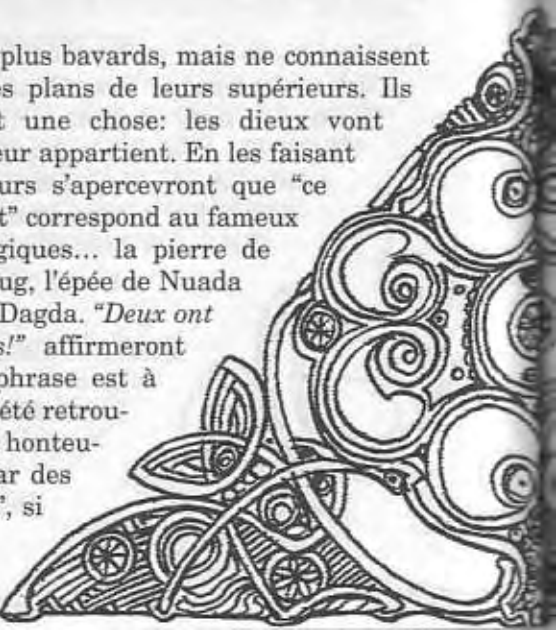
Les Celtes sont vingt dans ce local, auxquels il faut ajouter l'Ange de Mathias qui s'occupe d'eux et qui les entraîne. Si Conan Dupuis n'est pas mort dans le scénario précédent, reprenez-le: il est logique qu'il soit encore dans le coup, et lui et les joueurs sont de vieilles connaissances qui apprécieront sans doute de s'entretuer. Sinon, prenez un Ange avec 10 PP de moins.

N'oubliez pas que Nicolas et Emma sont là pour les aider et que, si ce genre de combat n'est vraiment pas le truc des joueurs, il est toujours possible de demander de l'aide à Notre-Dame. Arrangez-vous cependant, pour ce combat précisément, pour que Nicolas reste un petit peu en arrière, comme s'il ne voulait pas trop s'impliquer. Vous verrez pourquoi après...

La situation une fois réglée, les joueurs vont sûrement interroger les survivants, s'il y en a, et fouiller le local.

Les interrogatoires: quel que soit le degré de torture auquel il sera soumis, l'Ange n'avouera jamais qu'il est au service de Mathias. L'implication de l'Archange renégat doit rester secrète jusqu'à la fin du scénario. Les joueurs auront bien compris qu'ils ont affaire, en partie, à des Anges - les pouvoirs angéliques sont très reconnaissables - mais ils ne sauront pas d'où ces Anges sortent...

Les Celtes seront plus bavards, mais ne connaissent pas les détails des plans de leurs supérieurs. Ils savent seulement une chose: les dieux vont reprendre ce qui leur appartient. En les faisant détailler, les joueurs s'apercevront que "ce qui leur appartient" correspond au fameux quatre objets magiques... la pierre de Fail, la lance de Lug, l'épée de Nuada et le chaudron du Dagda. "Deux ont déjà été retrouvés!" affirmeront les Celtes (cette phrase est à changer en: "Un a été retrouvé et la lance a été honteusement dérobée par des créatures du Mall", si



les joueurs ont récupéré la lance). *"Les deux autres suivront et chaque objet augmente notre puissance..."*

Les recherches: pour une fois, elles seront fructueuses.

Les joueurs retrouveront, au deuxième étage du bâtiment, un bureau pour deux personnes, bourré de documents. Ces documents concernent principalement l'épée de Nuada. Toute une longue recherche archéologique et historique a été entreprise, qui a mené à une collection privée: celle d'un riche financier anglais dénommé Lord Bergton. L'adresse du Lord est précisée.

Un seul document concerne le chaudron du Dagda: une petite note prise à la main portant l'indication *"Présence confirmée."*
C'est tout.

A part Nicolas, qui restera à Paris sous un prétexte vague (*"J'ai du travail par ailleurs"*)... voilà nos joueurs partis pour la Grande-Bretagne.

V: L'épée de Nuada

Londres

L'adresse de Lord Bergton (3, Brunswick Square) correspond à un magnifique hôtel particulier dans le très huppé quartier de Kensington.

Quand les joueurs arriveront, la police sera sur les lieux. Lord Bergton vient d'être retrouvé mort, le cou brisé, dans son bureau. Sa maison a été ravagée, ses collections dévalisées.

Les joueurs vont sûrement avoir un peu la haine... mais contrairement à ce qu'ils croient, ils ne sont pas arrivés trop tard.

Le meurtrier de Lord Bergton est notre cher ami Cuchulainn, version 3. Depuis qu'ils l'ont rencontré en Bretagne, le héros a été remplacé par une version encore plus réussie.

Cuchulainn version n°3

L'humain dans lequel a été incarné Cuchulainn cette fois-ci est plus discret que les autres. Il est de taille moyenne, brun, tout en étant encore très musclé. Son corps est tatoué jusqu'au cou de dessins bleus représentant des symboles celtiques.

Cuchulainn est maintenant très puissant, comme vous pouvez vous en rendre compte. Il est aussi beaucoup plus adapté à la civilisation humaine et est capable de mener une enquête aussi bien que les joueurs.

C'est lui qui a réussi à retrouver la trace de l'épée de Nuada. Arrivé chez Lord Bergton une journée avant les joueurs, il était persuadé d'avoir enfin retrouvé l'objet... S'étant introduit discrètement dans le bâtiment, il s'est aperçu avec une haine féroce qu'une bonne partie de la collection, dont l'épée, manquait. Furieux, il a commencé à tout casser. Réveillé par le bruit, Lord Bergton s'est interposé... pour se faire briser la colonne vertébrale par une baffe magistrale.

En interrogeant les serviteurs, les joueurs vont apprendre, en même temps que la police, que les plus belles pièces de la collection ont été données par Lord Bergton à son neveu, Dennis Franchise, il y a de cela quelques semaines à peine. Dennis Franchise, professeur à Oxford, qui y expose, paraît-il, une magnifique collection sur l'art celtique.

Le problème, c'est que la personne qui leur donnera ces renseignements avouera avoir donné les mêmes une heure auparavant à un curieux bonhomme. Un petit brun râblé, bien habillé, mais sur le cou duquel dépassaient quelques tatouages bleutés...

Oxford

Dennis Franchise est un professeur passionné d'histoire celtique, qu'il enseigne à Oxford.

Ses élèves ont pris, au fil des années, l'habitude de lui offrir des livres ou des antiquités liées à son hobby... et c'est ainsi que Dennis a entamé une jolie collection. Ayant lui-même une petite fortune personnelle, il a acheté des documents et des bijoux uniques et précieux. Sa collection est devenue tellement belle qu'à la demande des autres professeurs, il l'expose en permanence dans un des plus beaux bâtiments de l'université. Mais le fleuron de son exposition, c'est décidément ce cadeau de son oncle, tout récent: tous ses bijoux celtiques, plus cette magnifique épée, à la lourde et longue lame en fer, à la poignée ornée... qu'il a aussitôt placée au milieu du mur, exposée à l'admiration de tous.

Cuchulainn et les joueurs ont eu les mêmes renseignements quasi en même temps. Le héros celtique ne s'embarrassera pas d'enquête préliminaire: il volera une voiture et foncera vers Oxford à toute vitesse (trois heures et demie) en comptant les embouteillages.

Mais une fois sur place, il ne pourra pas, comme il l'aurait désiré, aller directement à l'exposition et arracher l'épée. Oxford, ville universitaire, regorge de monde... étudiants, professeurs, s'affairant dans les magnifiques jardins et les anciens bâtiments. Or Cuchulainn est lui aussi assujéti à un principe de discrétion. Mathias aussi bien que ses dieux lui ont bien expliqué qu'il serait dangereux, au moins pour l'instant, de révéler leur existence... Or la petite plaisanterie avec l'homme en bleu près du pont

d'Austerlitz a déjà suffisamment attiré l'attention comme ça.

Cuchulainn va donc fouiner dans le coin pendant la journée, se mêler aux étudiants, se renseigner pour savoir où est l'exposition... ce qui devrait donner aux joueurs le temps d'arriver également.

L'après-midi va être entre Cuchulainn et le groupe des joueurs le temps d'une partie de cache-cache... Tous deux vont chercher à rencontrer le professeur Fragrance, tous deux vont essayer d'obtenir la carte d'étudiant (les cartes, pour les joueurs) nécessaire pour entrer dans le bâtiment concerné, tous deux vont sans doute essayer de s'y faire enfermer la nuit tombée... Pour s'apercevoir qu'une soirée est justement prévue, ce soir-là, dans les pièces attenantes et que le bâtiment va être plein de monde.

L'exposition est magnifique et admirée de tous. Il y a cette magnifique épée, accrochée à trois mètres de haut, au milieu du mur. Il y a tous ces magnifiques bijoux ciselés en argent. Et il y a d'ailleurs (faites-le repérer aux joueurs) un petit livre très complet, en français, curieusement, qui s'appelle "Le chaudron du Dagda".

A fouiner ainsi devant les mêmes vitrines, cependant, les joueurs et Cuchulainn vont quand même finir par se retrouver nez à nez. Arrangez-vous pour que cette première rencontre ait lieu quand il y a plein de monde, et que ni les uns ni les autres ne puissent - encore - devenir violents. Puis, la soirée commencera à s'achever, les fêtards (très sages, ce sont des Anglais) à se disperser. L'épée est là, brillante, à les narguer au milieu du mur...

Le dernier invité s'en va, le gardien de nuit ferme le bâtiment à clef après s'être - vaguement - assuré qu'il avait fait sortir tout le monde.

Restent, sans doute cachés là, Cuchulainn et les joueurs. La partie va être chaude!

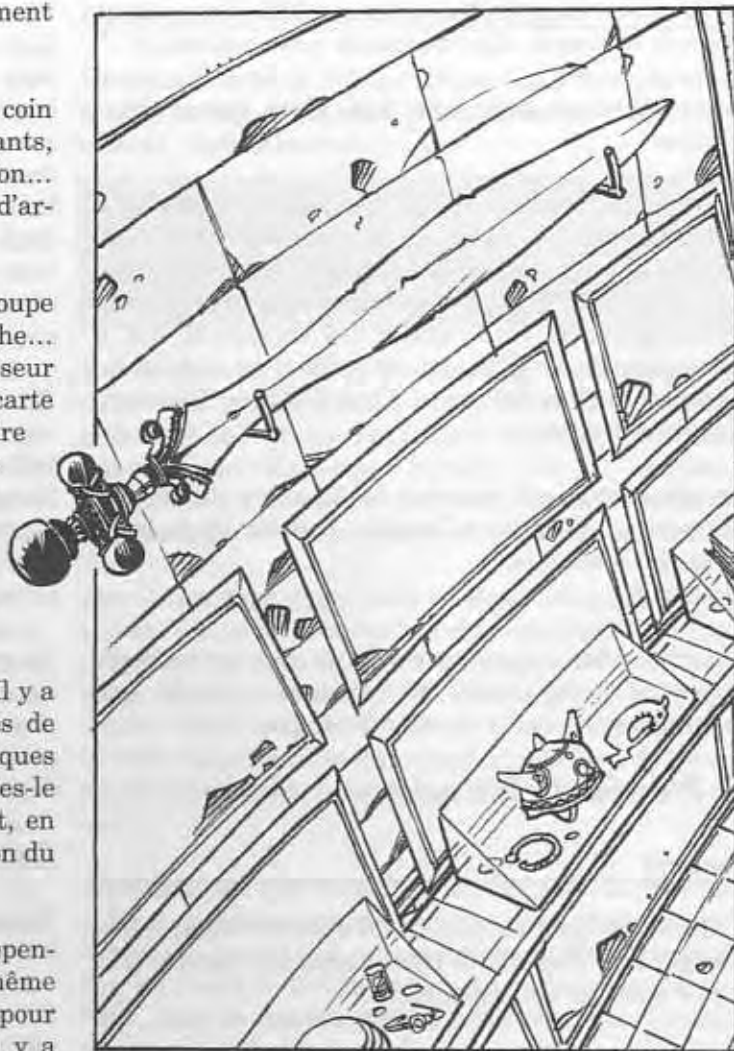
Conclusion

Quelqu'un a l'épée...

Si c'est Cuchulainn et qu'il a réussi à s'enfuir avec, les quatre dieux vont faire le rituel et gagner encore 30 PP chacun.

Si ce sont les joueurs, toutes nos félicitations. Ils peuvent maintenant rentrer à Notre-Dame en faisant attention de passer discrètement la douane, une grosse épée en fer, ça fait sonner les portiques!

Les joueurs devraient normalement avoir pensé à prendre le livre sur le chaudron du Dagda. S'ils ne le font pas, c'est Emma qui le prendra pour eux... ce livre est essentiel pour la suite du scénario!



L'épée de Nuada

L'épée de Nuada ne rapportera des points de pouvoir qu'aux dieux, après un rituel approprié (+30 PP). En attendant, pour qui sait manier l'épée, c'est quand même une belle arme à +4 en puissance. Elle possède également le pouvoir de briser automatiquement tout ce qui est inanimé (armures, boucliers...), ce dont les Celtes se fichent royalement puisqu'ils combattent nus.

Conditions de victoire

Les joueurs ont l'épée: Victoire totale.
Cuchulainn a l'épée: Echec total.

VI: La roche tarpéienne est proche du Capitole

(ou: Plus haut on monte, de plus haut on se casse la gueule).

La porte, nom de Dieu!

Notre-Dame, les touristes, le soleil à travers les vitraux, l'entreprise de ravalement du sol de la nef...

Quand les joueurs arrivent au sous-sol, persuadés d'avoir des tas de nouvelles à raconter, ils trouvent leur service en ébullition. Sans que personne n'écoute ce qu'ils ont à dire, toute l'équipe est embarquée dans la salle de réunion.

C'est Dominique lui-même qui annonce la nouvelle, le regard noir comme un abîme. La porte de pierre, celle du fond du sous-sol de Notre-Dame, a été ouverte et tous les objets celtiques du stock ont été volés. Ce n'est pas tant ce vol qui est grave que ce que l'ouverture de la porte implique. Car cette porte, comme l'avait déjà annoncé la vieille bibliothécaire aux joueurs, ne peut être ouverte que par un Archange...

Un traître s'est donc allié aux forces celtiques et c'est un Archange. Dominique refuse d'admettre l'idée même qu'un Archange en exercice puisse avoir commis une faute pareille. Le traître doit donc être un Archange renégat. Dominique annonce que des mesures vont être prises et des recherches effectuées, mais affirme que puisque toute cette histoire est liée à leur "dossier" (les dieux celtiques), il tient toute l'équipe pour responsable. Ils feraient mieux de se décarcasser pour réparer la situation, et vite... Il disparaît alors, furieux, laissant le groupe ébahi et se sentant, nous en sommes persuadés, assez dépassé par la situation...

C'est le moment de faire un peu de recherche de "background" d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*. Si les joueurs sont un peu expérimentés (sinon, c'est David qui le leur dira), ils savent qu'il existe trois Archanges renégats. L'Archange Gabriel, l'Archange Mathias et l'Archange Catherine.

L'Archange Gabriel est le créateur de l'Islam. Pourchassé pour cette "trahison" par les Archanges chrétiens, il s'est battu en duel contre l'Archange Laurent et a perdu. Il est tombé sur Terre... et personne n'en a plus jamais entendu parler depuis.⁷

L'Archange Mathias était l'Archange de la Confusion. Ayant le pouvoir de se faire passer pour un Démon, il était spécialisé dans les fonctions d'espionnage et les missions ambiguës. S'étant, paraît-il, pris à son propre jeu, il a quitté les Forces du Bien en de très mauvais termes... et personne n'en a plus jamais entendu parler depuis. Il a été remplacé par Emmanuel, l'Archange des Arrivistes.

L'Archange Catherine était l'Archange des Femmes. Créature mystérieuse, dont certains disent qu'il s'agissait de l'ancienne déesse Déméter, elle a disparu soudainement vers l'an 1400... et plus personne n'en a plus jamais entendu parler depuis.

Tout cela est très joli... mais n'apporte pas tellement d'aide aux joueurs, sauf

apparemment à Nicolas, qui se déclare persuadé que la traîtresse est l'Archange Catherine. Après tout, c'est une ancienne déesse et les Celtes sont d'anciens dieux...

Laissons les joueurs enquêter comme ils le peuvent: ils en apprendront sans doute pas mal sur l'histoire de ces trois Archanges et donc sur le monde d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*, mais bien que cela soit très intéressant, ils n'arriveront à rien en ce qui concerne la porte. Deux jours plus tard, la porte est reconstruite et gardée par deux Anges au service de Laurent qui n'ont rien d'avenant.

Le chaudron du Dagda

Pendant ce temps, le livre sur le chaudron du Dagda traîne sur la table du bureau. Les joueurs vont peut-être penser à le lire tout seuls; si cela n'est pas fait dans les trois jours, faites-le lire par David.

Le livre est d'abord assez ennuyeux: très descriptif et très détaillé, il aborde tous les angles du symbolisme dans la civilisation celtique. Les passages sur le chaudron sont plus intéressants: celui-ci est décrit comme le puits de puissance sans fin. *"Son pouvoir est tel que celui qui le possède héritera de la Terre"*, dit le livre... Rien que ça! Et c'est quelques pages après que vient le paragraphe qui fera bondir les joueurs. *"Une tradition obscure veut que le chaudron ait été enterré sur un vieux site celtique sur l'île de la Cité, à l'emplacement exact où devaient s'élever, des siècles plus tard, les fondations de la cathédrale Notre-Dame de Paris..."*

Le choc est total... mais pas la peine de tourner fébrilement les pages: il n'y a rien d'autre sur ce sujet. A part une petite note de bas de page qui annonce que *"Pour plus de renseignements sur la légende du chaudron et de Notre-Dame, se reporter à 'Bâtisseurs de cathédrales', par Roger Duglandu, dans la même collection"*.

Il y a deux manières de se procurer le livre: la première est de se précipiter à la FNAC - le livre coûte 152 FF; la seconde d'aller se le procurer à la documentation, au rayon "Notre-Dame de Paris".

Là encore - mais faites-le discrètement - Nicolas sera réticent à donner un coup de main aux joueurs et s'arrangera pour rester en arrière...

Vroum donc sur le livre. Lecture rapide... et en effet, p. 123: *"Une tradition orale, reprise par l'historien Bernard de Lascoux en 1527, affirme que l'emplacement de Notre-Dame recouvre - intentionnellement - un vieux site celtique où est enterré le chaudron du dieu Dagda, un puits de puissance quasi infini. En construisant la nef de Notre-Dame juste au-dessus du chaudron, les bâtisseurs convertissaient cette énergie païenne en énergie chrétienne..."*

A cette minute précise, deux choses se passent.

La première: David, qui était pendant ce temps penché sur sa MMI, bondit soudain et annonce en hurlant de joie que la Marche des dieux celtes a repris sa dérive et qu'elle quittera la Terre dans exactement cinq jours. Ce qui règle à coup presque sûr le problème: les dieux celtes n'ayant pas assez de puissance pour maintenir leur incarnation sur Terre vont être entraînés avec la Marche...

La seconde: Emma se lève soudain, toute pâle, et se retourne vers les joueurs. "Est-ce qu'il n'y a pas, en ce moment, des travaux sur le sol de la nef?"

Les travaux

Il y a au moins vingt touristes en train de bailler devant les vitraux de Notre-Dame, là-haut, sur le parvis, pendant que les ouvriers continuent leurs travaux.



Les joueurs déboulent dans la salle et vont, pour la première fois, inspecter de près les ouvriers et l'entreprise. Ceux-ci - cinq ou six hommes bien musclés - protestent d'abord contre un tel traitement: "Nous avons reçu l'autorisation de travailler ici!" Le sol, qu'ils sont, en théorie, en train de réparer, est recouvert par une gigantesque bâche, et le contremaître va d'abord refuser, outré, de soulever la bâche. "Nous sommes une entreprise honorable! Je me plaindrai en haut lieu!"

Cela ne devrait pas empêcher bien longtemps les joueurs de soulever la feuille de plastique opaque. Dessous, un trou d'une dizaine de mètres, qui s'enfonce à travers le sol, à travers la pierre, à travers la terre et de vieux vestiges centenaires... Les joueurs n'ont même pas le temps de protester qu'un tel trou n'est réellement pas nécessaire pour ravalier une mosaïque que le contremaître se relève, devient

argenté, et, sans une hésitation, sous les yeux de la vingtaine de touristes hallucinés, zappe d'un éclair le plus puissant des joueurs...

Ils ont juste le temps de voir Emma se précipiter vers la porte de la cathédrale - sans doute pour empêcher les touristes de sortir maintenant qu'ils en ont trop vu - que la bataille est déjà engagée...

Le contremaître, Ange au service de Mathias - Grade 2 - 25 PP

Les quatre ouvriers, Celtes réincarnés (humains)

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Per 2 Pr 2 App 2

Talents: Corps à corps +2, Esquive +2, Arme de contact +2 (hache ou épée), Arme de poing +0.

Équipement (une hache, une épée, deux Uzis).

Pendant le combat, les joueurs entendent hurler autour d'eux, entraperçoivent des gens courir... d'autres montent des sous-sols...

La bataille se termine soudain avec l'arrivée de l'Archange Dominique. Les ennemis des joueurs (s'il y a des survivants) prennent peur et tentent de prendre la fuite.

A ce moment, Dominique tend un bras vers les joueurs...

Ceux-ci s'apprêtent sans doute à le remercier - quand ils s'écroulent soudain, inconscients.

Le noir...





VII: Apocalypse Now

Hell

Les joueurs se réveillent dans une sombre et sinistre cellule. Des barreaux donnent sur un couloir éclairé par une lumière rougeoyante et mouvante, comme celle d'un feu. Quelque part à droite, on entend des hurlements de douleur.

Leurs mains et leurs pieds sont enchaînés, et ils ont horriblement mal à la tête... tellement mal à la tête qu'ils n'arrivent d'ailleurs pas à se servir de leurs pouvoirs... comme s'ils avaient été drogués, ce qui est d'ailleurs le cas. David est avec eux, dans le même état, mais aucun signe ni de Nicolas, ni d'Emma.

Une journée passe, sans boire ni manger, alors que leur mal de tête ne fait qu'empirer. Le soir, finalement, un gardien les sort de leur cellule et leur ordonne de le suivre.

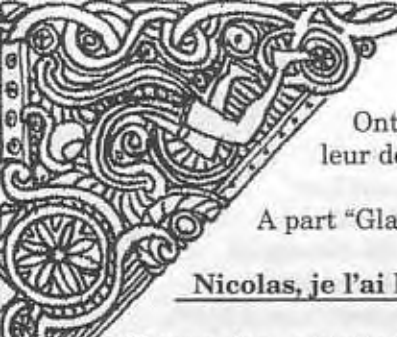
Le couloir est complètement obscur et débouche, après une quarantaine de mètres, sur une vision de cauchemar. Une caverne de roche noire s'ouvre sur un gouffre sans fond et regarder vers le bas donne une envie épouvantable de vomir. Au-dessus, un plafond de stalactites rougeoyantes, dont descendent des chaînes immenses... et accrochés à ces chaînes, les bras écartelés, suspendus au-dessus du gouffre, des Anges ensanglantés, reconnaissables à leurs grandes ailes blanches...

Le gardien leur fait emprunter un petit pont de pierre qui traverse le gouffre. Après une marche dangereuse qui paraît interminable, ils arrivent enfin de l'autre côté. Un réseau de cavernes donne finalement sur un petit couloir moderne... peint de la peinture jaunâtre caractéristique des couloirs des sous-sols de Notre-Dame.

Le gardien les fait pénétrer dans une petite pièce, avec pour seuls meubles un banc, une chaise et une table. Derrière la table est assis un homme sec, habillé de noir: un Ange au service de Joseph, l'Archange de l'Inquisition.

Celui-ci les fait asseoir et leur annonce calmement qu'ils sont accusés de haute trahison, et plus précisément:

- d'avoir fourni des documents de la plus haute importance, dont des plans ultrasecrets des sous-sols de Notre-Dame, à des ennemis des forces du Bien.
- d'avoir préparé un attentat terroriste visant à détruire les fondations de la Cathédrale.
- d'être en collusion avec l'Archange renégate Catherine et les forces des dieux celtiques, et de les avoir, en particulier, permis de pénétrer dans la cathédrale afin de voler des objets conservés dans le stock.



Ont-il quelque chose à dire pour leur défense?

A part "Glargl...", je veux dire...

Nicolas, je l'ai là...

Toutes les protestations indignées d'innocence seront écoutées avec un intérêt poli et glacial par l'Ange de Joseph. Au bout de longues minutes de conversation de sourds, genre...

- *Mais nous n'avons jamais fait cela! Quelles preuves avez-vous?*

- *Avant d'entrer dans les détails, je préférerais que vous m'ameniez des preuves de votre innocence.*

... l'Ange finira par leur annoncer que ces accusations sont fondées sur la dénonciation de leur coéquipier Nicolas, qui avait été le témoin horrifié de toutes leurs manigances criminelles. Une dénonciation d'ailleurs confirmée par des preuves irréfutables: documents, explosifs, etc. découverts soigneusement dissimulés dans leur salle de travail.

Là, les joueurs devraient être vraiment contents...

De nouveau, l'Ange écoutera leurs protestations d'un air indifférent, sans avoir l'air le moins du monde touché par leurs arguments. Au bout d'une dizaine de minutes, il se lèvera et, rappelant le gardien, lui demandera de les raccompagner dans leur cellule.

"Je suis vraiment désolé que vous refusiez d'avouer votre crime. Cela n'incitera pas le jugement à l'indulgence".

Et paf, une fois le sinistre gouffre retransversé, les voilà de nouveau dans leur cellule...

Une nuit et une journée se passent, atroces et vides. Un peu de pain et d'eau leur sont offerts, mais le mal de tête ne s'efface pas. Sans doute y a-t-il un gaz spécial dans l'air. En tous cas, ils ont tout le temps de discuter de leur situation et d'émettre des hypothèses.

La vérité est que Nicolas, Ange au service d'Emmanuel mais ancien Ange de Mathias et lui ayant gardé toute sa loyauté, travaille pour l'ennemi dès le premier jour. Quand il a vu que les joueurs allaient faire échouer la récupération du chaudron du Dagda par les forces celtiques, il a tenté d'intervenir et a foncé faire une fausse dénonciation à Dominique - dénonciation qu'il avait soigneusement préparée découvert. Malheureusement pour lui - et heureusement pour Notre-Dame -, Dominique est arrivé un peu trop tard: les joueurs avaient déjà fait échouer le pot aux roses en démasquant les ouvriers.

Il n'empêche que Dominique, qui se méfiait de toute l'équipe depuis l'histoire de la porte, a quand même pris l'accusation très au sérieux et les a envoyés au trou...

Un trou dont, si ça continue comme cela, ils ne risquent pas de sortir.

Pendant ce temps, David fait ses comptes. *"Encore deux jours avant que la Marche ne reparte. Ne pensez-vous pas qu'ils vont tenter quelque chose? Et on n'a pu prévenir personne..."*

Le lendemain arrive... La journée se passe, monotone et noire. Le soir, le clic-clic du gardien. Celui-ci leur fait suivre le même parcours que deux jours auparavant. Dans la même salle, ils subissent à nouveau un interrogatoire presque semblable... et l'Ange au service de Joseph ne semble pas plus ému de leurs protestations.

"Je suis vraiment désolé, dira-t-il en les renvoyant dans leur cellule. Vous me rendriez la vie tellement plus facile si vous avouiez spontanément. Je crains que demain nous ne soyons obligés de vous envoyer à la question..."

La nuit tombe au dehors et les joueurs tombent, peut-être, dans un sommeil agité. Soudain, un bruit inimaginable les réveille. Des pas. Mais pas des pas de gardiens: des pas feutrés, de femme.

Le visage calme d'Emma apparaît soudain à travers les barreaux.

"Ne bougez pas, souffle-t-elle. Je vais vous aider."

Elle met la main sur la grille et celle-ci s'ouvre. Malgré les chaînes, David lui saute presque au cou de bonheur.

"Si tu savais, lui dit-il. Il nous ont accusés de haute trahison... Ils nous ont accusés d'être en collusion avec les dieux celtiques et l'Archange Catherine... Mais c'est ridicule..."

Emma lève la main et la tête des joueurs s'éclaircit tout d'un coup.

"Je sais que c'est ridicule", dit-elle. "Parce que je suis l'Archange Catherine..."

And up...

Leurs pouvoirs retrouvés, les joueurs - avec l'aide de Catherine, puisque c'est elle - arriveront facilement à se débarrasser de leurs chaînes. L'autre côté du couloir les mène à un escalier qui monte... et rejoint rapidement le second sous-sol (celui de la documentation) de Notre-Dame. Qui est, au grand étonnement de tous, désert.

"A part les deux Anges de Laurent et une dizaine de Daniel qui dorment au premier sous-sol, explique Catherine,

Notre-Dame est vide. La porte, votre "trahison"... tout cela a rendu les supérieurs complètement paranoïaques. Un Ange, un certain Madrier, a demandé à Dominique la permission de faire vider les locaux pour pouvoir tout fouiller."

Là, un doute devrait étreindre les joueurs. S'il ne les étreint décidément pas, c'est encore David qui réagira.

"Cet Ange? Il est au service de qui?"

"D'Emmanuel."

"Donc, c'est un ancien de Mathias?"

"Je suppose..."

Et à ce moment-là, dans le second sous-sol désert, ils entendront distinctement la porte de la bibliothèque - celle que seul un Archange peut ouvrir - exploser...

Et l'Archange Mathias accompagné des quatre dieux celtiques feront leur apparition dans le sous-sol quasi désert.

Fort Alamo

Voici la situation.

Mathias, Ogmios, Lug, Le Dagda, Nuada investissent Notre-Dame dans un seul but: récupérer le chaudron qui se trouve bien, comme les joueurs l'avaient deviné, sous la nef. La puissance du chaudron leur permettra de rester sur Terre bien que leur Marche Intermédiaire parte à la dérive. Mais enlever ce chaudron, sur la puissance duquel est construite Notre-Dame, fera écrouler la cathédrale.

Pourquoi croyez-vous que Mathias les avait si gentiment aidés?

La fiche de l'Archange Mathias est dans le Scriptarium Veritas. Les pouvoirs des quatre dieux celtiques sont décrits dans l'aide de jeu qui leur est consacré. Leur nombre de points de pouvoir se calcule en prenant en compte les données proposées au fil de cette campagne, selon que les joueurs ont réussi ou non les différentes parties du scénario. De même, Lug et Nuada ont, selon la réussite des joueurs, leur lance et leur épée.

Si Cuchulainn a été tué, il n'y en pas un nouveau - les dieux n'ont pas eu le temps d'en faire un autre. S'il est vivant, il est là et bien là, et tout prêt à en découdre avec les joueurs.

Contre ces ennemis terribles, il y a:

- Les joueurs (ce n'est pas beaucoup).

- David (idem).

- L'Archange Catherine (c'est déjà mieux - sa

fiche est également dans le Scriptarium Veritas).

- 10 Anges de Daniel qu'il faut réveiller.

Les deux Anges de Laurent qui gardaient la porte sont morts: ce sont les deux premières victimes de Nuada.

En fait, il est bien clair que les joueurs ne vont pas pouvoir tenir longtemps. Leur but ne va donc pas être de les combattre, mais de les retarder assez longtemps pour que de l'aide arrive. Catherine attaquera tout de suite - les quelques rounds qu'elle tiendra seront toujours cela de gagné. Puis elle quittera le combat et foncera vers la nef: pas pour prendre la fuite, mais pour protéger le chaudron.

Les dieux celtiques - et c'est ça qui sauvera les joueurs - n'en ont rien à foutre des petites fourmis qui s'interposent entre eux et leur but. Ils vont traverser le sous-sol sans s'occuper de rien, monter l'escalier et aller droit vers la nef. Là, ils devront combattre Catherine, qui tiendra son terrain le plus longtemps possible.

Par contre, il reste aux joueurs un adversaire de taille: Mathias. Celui-ci a beaucoup entendu parler des joueurs par Nicolas: ce sont les petits cons qui ont essayé pendant des semaines de lui mettre des bâtons dans les roues. Il va donc décider de les éliminer lui-même, maintenant là tout de suite.

Les joueurs vont donc devoir:

- tenir (voire tuer, mais cela risque d'être difficile) contre Mathias.

- tout en essayant de rameuter de l'aide le plus vite possible (en réveillant les Anges de Daniel ou/et en invoquant leurs Archanges, voire leurs Princes-Démons).

- tout en allant relayer Catherine qui ne va pas tenir longtemps toute seule là-haut.

Evidemment, la bonne solution est d'invoquer les Archanges. Dès la première invocation réussie (soyez très large sur les bonus, il y a vraiment urgence) l'Archange Daniel apparaîtra. Quel que soit l'Archange invoqué... Daniel est l'Archange protecteur de Notre-Dame et ce combat va être le sien. Malheureusement - si l'on peut dire - il déteste Mathias et le voir, là, responsable de l'attaque de sa cathédrale va être trop pour lui: il va lui sauter dessus dans l'intention sincère de l'étrangler sur place. Dans l'absolu, ce n'est pas une mauvaise idée, mais pendant ce temps Catherine est seule contre quatre dieux celtiques là-haut.

Espérons que les joueurs vont se précipiter à son aide tout en invoquant d'autres Archanges... qui finiront sans doute par venir...

Une fois plusieurs Archanges sur place, le combat finira par être résolu en faveur des Forces du Bien - et cela quel que soit le nombre de points de pouvoir que possèdent les dieux celtiques. Mais le temps qu'ils arrivent, c'est le temps que les joueurs et Catherine feront perdre aux dieux celtiques qui sera crucial. Alors, s'il-vous-plait, faites-nous de l'épique et du grandiose...

Quant au combat final entre les Archanges et les dieux celtiques, il devra être sanglant et terrible. Une lutte à mort entre les enfants de Dieu et les Dieux eux-mêmes... au cours de laquelle les dieux finissent par mourir, mais cela est peut-être plus triste que joyeux...

Et si les joueurs échouent?

Et si, bien que vous trichiez un peu sur les dés, il est clair que les joueurs et Catherine vont échouer et que les dieux celtiques vont s'emparer du chaudron, vous avez alors deux solutions:

- Vous faites intervenir les Archanges Laurent et Michel. Envoyés par Dieu lui-même, ils apparaissent devant la nef et sauvent la situation en massacrant les dieux. Mais comme les joueurs ne seront pour rien dans cette fin "heureuse", ils recevront une limitation.

- Vous poussez la logique jusqu'au bout: Ogmios s'empare du chaudron et une puissance impalpable et gigantesque envahit les dieux celtiques. Dans un crissement atroce, Notre-Dame vacille sur ses bases. L'Archange Daniel apparaît mais il est trop tard: Le Dagda, en soulevant le chaudron, le revendique comme sien et la nef s'écroule dans un bruit cacophonique, entraînant toute la cathédrale avec elle.

La chrétienté vacille sur ses bases et de nouveaux dieux sont apparus dans le panthéon céleste. Dans toute l'Europe, des groupuscules celtes renaissent de leurs cendres et la géo-politique des pays en est bouleversée.

"Celui qui a le chaudron héritera de la Terre", disait le livre. Sans doute est-ce pour éviter que la prophétie ne se réalise que Dieu a alors accéléré l'avènement du *Stella Inquisitorus*...

Quant aux joueurs, qu'ils soient morts ou pas, la campagne, pour eux, est finie. S'ils veulent rejouer à *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, ils devront le faire avec d'autres personnages dans une "storyline" où tout cela n'est jamais arrivé...

Conclusion

Les joueurs ont réussi: Notre-Dame tient encore debout. Rien que pour cela, ils bénéficient d'une *victoire totale*. Ils l'ont bien méritée...

Précisons que:

- Ils sont, bien sûr, blanchis de toute accusation, la fuite précipitée de Nicolas dès l'arrivée des Archanges enlevant tout crédit à ses accusations. On ne le retrouvera jamais, à moins que les joueurs ne désirent s'amuser à lui donner la chasse.

- Si Mathias meurt (ce qui est probable), son âme ne reviendra plus sur Terre. Il rejoindra les Anges que les joueurs ont entr'aperçus du temps de leur prison: pendu, pour l'éternité, au-dessus d'un gouffre sans fin.

Par contre, si Catherine meurt (alors que Dominique la classait également parmi les renégates), elle sera, comme un Archange en exercice, réincarnée au bout de 24 heures, avec tous ses pouvoirs, dans un autre corps. Dieu aurait-il ses petites préférences?

- Jamais les joueurs ne retrouveront - si jamais ils s'avisent de les rechercher - le couloir avec leur cellule et le gouffre sans fin où les renégats étaient pendus. Ils auront beau arpenter les couloirs, descendre les escaliers... rien. De toute manière, un tel gouffre ne pouvait pas, logiquement, tenir dans les sous-sols de Paris. Alors? Alors les Forces du Bien savent, elles aussi, utiliser les Marches Intermédiaires quand elles le désirent...

- La Marche des Cauchemars s'en va, elle aussi, dériver loin de la Terre. Mais sans doute reviendra-t-elle un jour.

Après tout, les cauchemars sont éternels.

¹ Sur Jack l'Eventreur, la misère à Londres et le lien à la mère de l'éventration, lisez donc la sublime série de BD Peter Pan, de Loisel, aux éditions Vents d'Ouest.

² Pour les provinciaux: une charrette = plein de boulot et tout le monde obligé de veiller tard au bureau pour finir. D'où le fameux: "On est complètement charrette-débordé" des Inconnus.

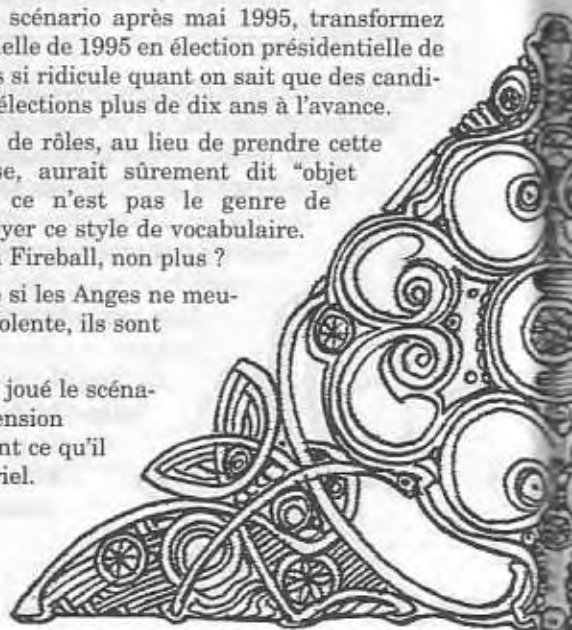
³ Pour les connaisseurs, la sensation est un peu la même pour Frodon dans *Le Seigneur des Anneaux* quand il met l'anneau et qu'il voit les Nazguls clairement alors que le reste du monde devient flou.

⁴ Si vous jouez ce scénario après mai 1995, transformez l'élection présidentielle de 1995 en élection présidentielle de 2002... Ca n'est pas si ridicule quant on sait que des candidats préparent les élections plus de dix ans à l'avance.

⁵ Un joueur de jeu de rôles, au lieu de prendre cette élégante périphrase, aurait sûrement dit "objet magique"... Mais ce n'est pas le genre de Dominique d'employer ce style de vocabulaire. Pourquoi pas PJ ou Fireball, non plus?

⁶ N'oubliez pas que si les Anges ne meurent pas de mort violente, ils sont immortels...

⁷ Si les joueurs ont joué le scénario *L'Eveil*, de l'extension *Insh'Allah*, ils savent ce qu'il est advenu de Gabriel.



Du décorum dans la campagne

ou

C'est quoi cette bouteille de lait?

Certains parmi vous, les plus affamés de détails sordides, ceux qui se suicident régulièrement pour faire parler d'eux à la télé, les plus encyclopédiques, nous diront certainement après avoir lu la campagne que l'ambiance celte n'est pas très présente, puisque par exemple, il n'y a qu'un menhir dans le scénario, même si Le Pen s'assied dessus.

Heu, les mongoliens, les menhirs, ce sont pas les Celtes, il faudra vous le dire combien de fois?

Donc, petit cours pratique, après l'histoire et la religion, de détails celtes pour faire plus vrai.

Non seulement cela, mais les Tuatha de Danaan ont une fâcheuse tendance à, comment dire, recréer leur réalité à proximité d'eux, et plus ils resteront, plus ce genre de détails sera perceptible. Je m'expliquerai au fur et à mesure, mais l'effet désiré est que, ô maître de jeu génial et inspiré, vous insuffliez ce genre de détails au fur et à mesure dans le scénario de façon à créer une couleur de base, disons le mot tout bas, une ambiance. Au fur et à mesure du scénario, donc, il y aura plus de moustaches, plus de chevaux, plus d'or, etc.

Un, la gueule

On en a déjà parlé dans l'historique, les Celtes sont en fait physiquement comme on imagine les Gaulois. Grands, pour l'époque, leur peau est pâle (là, pondération, ce sont des méditerranéens qui parlent, ceci explique cela) Leurs cheveux sont blonds et ils se les éclaircissent régulièrement en se les lavant à l'eau de chaux. Bref, ils se décolorent, les pédés. Ils se coiffent en se tirant les cheveux en arrière et en se faisant une queue de cheval.

La queue de cheval n'a pas qu'un intérêt esthétique. En effet, et vous ferez l'essai chez vous si vous voulez (NON! C'est une blague, n'essayez pas chez vous!) une queue de cheval, si elle est bien fournie, peut arrêter un coup d'épée dans le cou. Si, si... C'est d'ailleurs pour cela que les grenadiers de l'empire, sous le nain hystérique, heu, sous Napoléon, se laissaient également pousser les cheveux. Autre exemple, c'est pour cela que les condamnés à mort en France, du temps où on leur coupait la tête, se faisaient dégarnir avant de passer à la guillotine Gillette GII, la première lame coupe la tête et la seconde la recoupe vite avant qu'elle ne se rétracte. On n'arrête pas le progrès. Non, sans rire, les cheveux tressés en natte ou en queue de cheval si elle est bien faite, auraient le

même effet qu'un bon kevlar sur une balle, c'est-à-dire, une multitude de fibres qui emprisonnent la lame et la ralentissent fibre après fibre pour la stopper net.

Okay, le choc est parfois suffisant pour casser la nuque et vous allez me dire en bons joueurs de JDR qu'un samouraï équipé du katana adéquat pouvait couper en deux un cavalier et son cheval d'un seul coup. Mais primo, il a les yeux bridés, et deuxio, les samouraïs capables de faire ça devaient se compter sur les doigts d'une main d'un ouvrier de l'usine Renault de Flins après son accident dans la grosse presse hydraulique qui fait sproutch.

Il n'y a à proprement parler pas de Celtes barbus. Ceux qui ne se rasent pas se laissent pousser la barbe modérément. La moustache correspond à un statut social, et les nobles se les laissent pousser longues et pendantes au point qu'elles couvrent leur bouche. C'est sympa pour manger de la soupe (dans le contexte du scénario, si les persos viennent voir un PNJ mouillé dans l'intrigue et investi ou à proximité immédiate des Tuatha De Danaan plusieurs jours de suite, ils verront avec surprise pousser sa moustache au fil des jours. Bien sûr, pour ça, il faut que le MJ le décrive discrètement et n'abuse pas des "Ah bah non, t'as raté tes jets de Trouver objet carrément-visible et t'as pas vu que les oreilles du mec étaient énormes, bleues et dansaient le twist avec un temps de décalage. C'est pour ça que t'as raté le scénar. Vous voyez ce que je voulais dire tout à l'heure?").

Deux, tu t'es vu quand j'ai bu?

Les Celtes sont connus des Grecs et des Romains pour les guerres qu'ils ont menées, mais aussi pour le commerce.

Des pleins d'années avant l'arrivée du Christ sur Terre, les Grecs ont établi des échanges commerciaux avec les tribus celtes de Gaule, principalement par l'intermédiaire du port de Massilia (OM, OM, OM OM!) et de la colonie phocéenne.

Les Celtes ont développé un travail de l'or proprement ahurissant pour leur époque, on verra cela plus loin. Mais par contre, ils n'avaient pas encore développé une culture de la vigne suffisante pour se faire de la bibine correcte et ils préféraient l'acheter. Le vin devient très vite l'un des principaux moteurs du commerce avec le monde méditerranéen. Ils le transportent en concentré aromatisé dans des amphores (on en a retrouvé des tonnes) et remplacera dès le cinquième siècle avant JC l'hydromel dans les fiestas locales (dans le contexte du scénario, sans aller jusqu'à dire que ça va sentir le gros rouge qui tache, les



personnes à proximité des dieux peuvent, c'est vous qui décidez, hein, beaucoup mieux supporter l'alcool, mais aussi en consommer beaucoup plus. En fait, le résultat est le même, mais avec trois fois plus de plaisir... Sans compter que l'alcool chauffe les sangs et que les bons bourrins, ils ne demandent qu'à se défendre).

Trois, l'or

Ah, les colliers, les bracelets, les torques et les boucles d'oreilles. Les Celtes vouent un véritable culte à l'or et deviennent de fait des orfèvres hors pair. On a retrouvé un collier d'or de 480 grammes d'or fin, dont certains détails font moins de deux dixièmes de millimètres d'épaisseur ce qui n'est pas beaucoup, surtout si l'on considère la réputation de gros cons qui les suit partout, pas forcément à tort, d'ailleurs.

Les Celtes en étaient tellement fiers que certains ne portaient que des bijoux au moment d'aller se friter. Sans chemise, sans pantalon mais avec des bijoux. Ce qui fait que les Romains quand il voyait ça en face d'eux, avaient deux réactions: la première, c'est qui ces ploucs, la deuxième, Rhaaaaa! De l'or! Comme quoi, ça n'a pas que du bon.

Bref, offrez de l'or à vos copains celtes, ils seront contents.

Mais où ils le trouvaient l'or? Ben par terre. A l'époque, la Gaule était riche en or et il suffisait presque de se baisser pour en ramasser. En fait, les rivières et les fleuves de montagne en charriaient une bonne quantité. Les Celtes utilisaient à peu près les mêmes techniques que lors de la ruée vers l'or: tamisage, tri, fonte, etc.

La culture de l'or en Gaule était tellement importante, que certaines mauvaises langues insinuent que César a dépouillé les temples et les sanctuaires et détruit bien des villes en Gaule plus pour les piller que pour mater la rébellion. Le fait est que le rapport argent/or avant la guerre des Gaules était de 1/12 et après la guerre des Gaules de 1/9 (petit rappel d'économie de base: plus il y en a, moins c'est cher et je vous rassure, la quantité d'argent n'a pas bougé).

Une petite anecdote en passant: les Celtes frappèrent des monnaies d'or, pour le commerce, mais aussi à des fins de confection de trésors d'offrande pour les dieux ou à placer avec un macchabée dans sa tombe. Elles furent la plupart du temps enterrées. Au XVIII^{ème} siècle, à force de labourer comme des bœufs et à cause de fortes pluies, certaines des pièces réapparurent spontanément dans les champs devant les yeux médusés des pécores du coin qui pensèrent tout de go que (pièces d'or, pluie donc arc-en-ciel, c'est lié), ce qui conforta la légende du trésor au pieds des arcs-en-ciel, qui d'ailleurs devait avoir ce genre d'origine. Voilà, voilà. Merci qui?

Quatre, le cheval

Attention, ce chapitre contient les mots *trous*, *cul* et *queue*. Alors vous faites ce que vous voulez, mais on vous aura prévenus, c'est vous qui voyez.

Alors que la plupart du temps, y compris dans Asterix, on décrit les Gaulois (on dit Gaulois, pas gaulios...) combattant à pieds, c'est à cheval qu'ils combattent le mieux.

Leur technique la plus répandue avant le second siècle reste le char de combat, léger, rapide et manœuvrable, mais qui a tendance à tomber dans les trous. Ensuite, et tout comme les moustaches, le cheval correspond à un statut social. Et comme les nobles celtes sont avant tout des chefs de guerre, il devient le véhicule préféré des combattants, permettant de gagner plus vite le lieu du combat pour tout casser. Bien sûr, ils montent à cru et se brisent le cul. Arrivés sur le champ de bataille, ils tapent dans le tas du haut de leur monture. D'où la queue de cheval de tout à l'heure, qui évite que les coups portés de haut en bas décapitent tout de suite les gens. Et Dieu sait que les épées celtes sont lourdes, un peu comme ceux qui les manient, d'ailleurs.

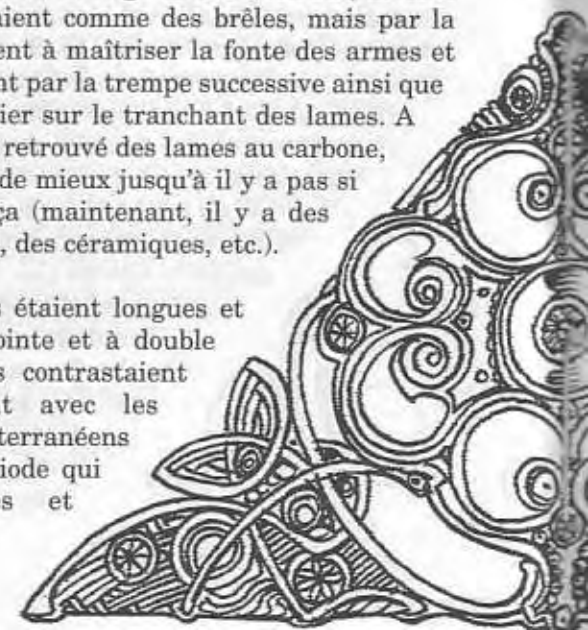
(Dans le contexte du scénario, ce n'est pas étonnant si les dieux vont aux courses, vont visiter des haras, vont faire du cheval, ont un cheval dans leur lit, ne mangent pas de cheval, mais peuvent en sacrifier un de temps en temps... bref).

Cinq, la baston

Bon, c'est vrai, il faut le dire, les Celtes sont vraiment, mais vraiment des bourrins. Ils ne pensent qu'à trois choses: la fête, la baston et la troisième ils l'ont oubliée parce que de toutes façons, ils n'ont pas le temps avec les deux précédentes. Vous voyez le genre. Un général romain disait qu'il était très facile de les vaincre, il suffisait de les énerver un peu et ils fondaient droit devant sans réfléchir. Après, c'est facile.

Un mot sur les épées celtes: la civilisation celte s'est développée au début de l'âge du fer. Bien sûr, au tout début, ils forgeaient comme des brêles, mais par la suite ils réussirent à maîtriser la fonte des armes et leur durcissement par la trempe successive ainsi que le travail de l'acier sur le tranchant des lames. A tel point qu'on a retrouvé des lames au carbone, ce qui se faisait de mieux jusqu'à il y a pas si longtemps que ça (maintenant, il y a des alliages bizarros, des céramiques, etc.).

Les épées celtes étaient longues et lourdes, sans pointe et à double tranchant. Elles contrastaient particulièrement avec les épées des méditerranéens de la même période qui étaient courtes et





pleurer la France entière en la regardant avec des yeux de chien battu, comment faire de l'audience à tout prix, comment trouver le psy le plus con de la Terre, comment passer aux grosses têtes et comment ne pas se choper de cancer de la tête malgré le téléphone sans fil qu'on trimbale à tout bout de champ et qui sert à rien, il veut nous faire croire quoi le gros?

Ecole de Télévision Jacques Pradel par Correspondance, 12 impasse culturelle, Boulogne.

Ecrivez à TF1 qui transmettra au parquet de Paris pour la plainte en diffamation. Ah, non, je suis désolé, pas diffamation, divulgation de secret d'Etat, peut-être, mais pas diffamation, je m'élève, et la liberté d'expression, alors?

Bon, après les trucs jolis, on va parler des trucs plus crades.

Les Celtes ont une culture assez morbide et ont tendance à trouver que les sacrifices humains, ça doit avoir du bon et qu'un empilement de fémurs, en fait, c'est vachement joli. Pourquoi je dis ça?

Parce que par exemple, en Somme, au troisième siècle avant

pointues. L'épée celte avait l'avantage de tenir à distance l'ennemi et de pouvoir l'atteindre. La technique d'escrime préférée des Celtes était celle dite du gros bœuf: il arrivait en hurlant et frappait sans viser avec un mouvement de tout le corps, comme un bûcheron qui veut couper une bûche. Elle était également parfaite en arme de cavalerie, où le choc initial est plus important que la technique.

Et maintenant, quelque chose de complètement différent:

Le chapitre spécial Pradel!

Mais d'abord, une page de publicité:

Faites comme Jacques Pradel, montrez votre gueule à la télé. Avec l'Ecole de Télévision Jacques Pradel par Correspondance, apprenez tout pour devenir le présentateur vedette d'un prime time de TF1. Au programme: comment déformer les informations, comment faire

JC, on a retrouvé des fossés où des cadavres de sujets jeunes, quinze à vingt ans, hommes et femmes avaient été décapités et découpés puis exposés pendant plusieurs dizaines d'années.

Bon, ça, à la limite on peut se dire, ok, exposer une dizaine de cadavres quelques années, c'est pas très cool, c'est vrai mais bon, il y a pire, le Rwanda tout ça... j'ai dit dizaine? Il s'agit d'un millier de victimes.

Et pour faire joli, les os longs des sacrifiés, bras et jambes, donc, avaient été rassemblés autour d'un poteau central et empilés pour faire un cube bien compact de 1,60 mètre de côté:

"Bonjour, je voudrais 4 m³ de fémurs, s'il vous plaît. Non, c'est pas pour emporter".

Les Celtes pratiquaient bien les sacrifices humains (d'ailleurs, ce genre de plans, le cube et tout, ça me fait furieusement penser à une composante d'invocation par un sorcier, moi, non? Pas vous?), mais aussi des sacrifices d'animaux, bœufs, vaches, taureaux ou chevaux. Les porcs et les moutons, ils les bouffent!

T'as vu ta tête?

Les Celtes vouaient un véritable culte à la tête humaine et c'est une des raisons pour lesquelles ils se sont forgés assez rapidement une réputation de barbares sanguinaires, simplement parce qu'ils avaient tendance à couper la tête de leurs ennemis et à la garder dans des bocaux remplis d'huile de cèdre. Ils en étaient très fiers et montraient leur collection aux visiteurs de marque (dans le contexte de la campagne, imaginez la gueule des PJs s'ils rencontrent Ogmiós (le dieu, pas la librairie) sous sa personnalité humaine et qu'à l'apéritif, il leur exhibe un bocal avec une tête de macchab dedans. Effet garanti).

Après les combats, les guerriers celtes se livraient à la chasse au crâne (là, dans la campagne, c'est vous qui voyez...) et suspendaient au cou de leurs chevaux les têtes de leurs ennemis pour les clouer ensuite aux portes de leur maison (bien sûr, dans la campagne, ils vont pas avoir de têtes coupées clouées à leur porte, mais les têtes coupées, ça donnera un petit feeling Highlander pas très net après l'apparition des schtroumpfs coléreux).

Epouvantail toi-même!

Et maintenant, un truc que Belial a inventé alors qu'il n'était pas encore Prince, mais que déjà, il jouait avec le feu.

Une vision est restée, dans l'imagerie populaire, symbolisant la cruauté des Celtes: celle des mannequins d'osier.

Imaginez de gigantesques statues représentant plus ou moins un humain, construites en osier et mesurant une dizaine de mètres de haut, creuses, et dans lesquelles on entasse plein de monde avant d'y mettre le feu. Sympa non? On peut en voir une bonne représentation dans la BD *Slaine*, de Simon Bisley en français chez Zenda, saga celtique par excellence et que je recommande à tous.

Les Celtes se sont fait accuser de ces rites monstrueux et diaboliques (étonnant comme le fait de brûler des gens en groupe dans des lieux clos est plus viscéralement criminel que d'en brûler une toute seule dans son coin, comme Jeanne d'Arc par exemple), alors que pas du tout!

À l'époque, vers le troisième siècle, celui qui allait devenir Belial, Prince du Feu et celui qui allait devenir Malthus, Prince des Maladies se sont livrés à une petite partie de "Kientuleplus" en pleine Gaule profonde.

Malthus déclencha une petite épidémie sympa, style "Je prépare la peste mais j'y mets pas de la bonne volonté" et tous les celtes du coin tombèrent malade, et se vidèrent par tous les orifices possibles et inima-

ginables. Si, si, tous. Mais malheureusement, en ce temps-là, Malthus n'était pas aussi percutant que maintenant. Les Gaulois furent malades, mais ne moururent point. Belial passa par là, et souffla l'idée aux druides du coin de s'en débarrasser parce qu'ils devaient être salement contagieux tout de même. Et comme il était joueur, il monta de toutes pièces cette histoire de mannequins d'osier pour brûler tous les malades de son petit camarade. Résultat, Belial 1 Malthus 0.

Merci qui?

Résumé des Marches déjà existantes

Voici la liste des Marches déjà décrites dans les extensions. N'hésitez pas à les réutiliser.

Mors Ultima Ratio: la plus belle, avec ces règles perso et son ambiance inimitable. Il s'agit d'une Marche créée de toutes pièces par Bebeth, le Prince-Démon des Cauchemars, qui a voulu se créer son petit monde "années 20 + horreur (fantômes, squelettes, vampires, etc.)" à lui.

Mors Ultima Ratio propose deux campagnes (une pour INS, une pour MV) à jouer dans ce cadre. Mais ce serait bête d'en rester là: la Marche est décrite en détail, elle a ses propres créatures, ses propres règles... et peut donc être le cadre de nombreuses histoires!

La Marche du Dragon: dans "Un dragon, c'est vachement porteur", le long scénario de Dementia Profundis, les joueurs rencontrent un dragon sous forme humaine (et une chouette forme, avec ça!) qu'ils peuvent ensuite raccompagner sur sa Marche d'origine. On ne voit que très peu l'univers; on apprend juste qu'il est assez désert (campagne, rochers, montagnes) et que le Dragon va sans doute y pondre ses œufs. Rien n'empêche les joueurs d'y revenir et de rencontrer (ou de s'opposer) sa progéniture - qui a eu le temps de grandir, le temps sur les Marches ne marchant pas comme sur Terre...

Cette Marche n'est pas celle de Faërie (voir plus bas) mais y possède une entrée directe.

Le Valhalla: cette Marche où règnent les dieux Vikings a droit à une jolie extension pour elle toute seule: *Berserker*. Et hop!

Les scénarios liés, d'une manière ou d'une autre, aux rêves... utilisent de manière directe ou indirecte la Marche des Rêves de Blandine. Il est tout à fait possible d'aller y faire un petit tour... À noter: les Marches, pas très stables, flottent et dérivent parfois, ce qui nous permet de faire des scénarios en décidant que l'une d'elles a percuté la Terre. Cette dérive n'a rien à voir avec le contenu de la Marche ou les croyances locales. L'univers peut "s'écrouler" n'importe où: la Marche des dieux celtes percute Paris dans notre scénario - or les Celtes sont plutôt liés à l'Irlande, ce qui fait que les pauvres dieux se retrouvent un petit peu perdus.

De même, une Marche liée au panthéon japonais pourrait bien s'ouvrir sur un petit village d'Afrique ou un "Atlantis" imaginaire en plein milieu de New-York...

Univers en prêt-à-porter

Le scénario de cette extension, Delenda est Notre-Dame, prend pour point de départ que deux Marches Intermédiaires, celle des dieux celtes et celle des cauchemars, percutent la Terre. Vous connaissez maintenant bien le principe des Marches Intermédiaires, que nous vous avons expliqué à partir de l'extension Dementia Profundis. Voici maintenant la description de trois autres Marches en "prêt-à-porter": nous vous en faisons la description et vous les utilisez comme vous le désirez - selon le même principe que le scénario (les Marches) percutent la Terre, ou en les intégrant dans une histoire de votre confection.

N'hésitez pas, bien sûr, à créer vous-même vos propres Marches: c'est le moment de donner libre cours à vos fantasmes ou d'adapter vos univers préférés (ne faites pas trop dans la caricature, quand même)... ils n'en seront que plus vivants.

Quelques règles de base pour faire son univers chez soi

Avant de vous lancer, cependant, n'oubliez pas quelques règles de base:

- Les Marches sont des univers "de poche", pas de vrais univers.

Les seuls univers complets, dans lesquels Dieu a insufflé sa personnalité et sa réalité, sont le Paradis, la Terre et l'Enfer. Les Marches existent réellement... mais elles ne sont que des esquisses, des possibilités auxquelles Dieu n'a pas choisi de donner une forte existence... Des ersatz, en quelque sorte.

INS/MV n'est pas un multivers. Créer un monde complet et parfait, avec de nouvelles créatures, de nouvelles règles, un historique et une géographie très détaillés - style "Le seigneur des anneaux" n'est pas une bonne idée... Si ce monde était si "fort", il influencerait d'une manière ou d'une autre sur la Terre et le background général en serait changé.

— La force, et donc la réalité des Marches, change selon l'intérêt que leur portent Dieu, Lucifer, les Archanges ou les Princes-Démons. Une Marche peut parfaitement être un univers très "mince" pendant des siècles... si Blandine ou Beleth s'y intéressent soudain, décident d'étendre son influence, de complexifier le monde, etc, la Marche va peu à peu s'étendre et prendre de l'importance. Des conséquences sont alors à prévoir (portes qui s'ouvrent, interactions avec la Terre, etc.). Parfait pour vos scénarios.

Pour voir comment une Marche en train de devenir "forte" peut influencer sur la Terre elle-même, reportez-vous à l'aide de jeu "Du décorum dans la campagne", que vous trouverez au sein de cette extension et qui montre comment, au fur et à mesure que la Marche des dieux celtes s'approche et que ceux-ci reprennent du poil de la bête, des réactions (infimes et moins infimes) se font sentir dans toute la France...

— Toutes les Marches sont reliées entre elles, au Paradis, à l'Enfer et à la Terre par la cage d'escalier (voir le résumé sur les Marches Intermédiaires). Les entrées et les sorties vers ce passage prennent des formes différentes selon l'univers, mais elles existent toujours. Pour celui qui en a la clé ou qui ouvre la porte par hasard, c'est le plongeon dans l'inconnu...

— Enfin, dernier principe: les règles sur les Marches sont faites pour être changées à volonté... et même celles que nous venons d'édicter à l'instant!

Le monde d'INS/MV est assez précis. La Terre, le Paradis et l'Enfer ont une description fixe. Vous connaissez bien, à présent, les Archanges et les Princes-Démons, leurs pouvoirs, leurs caractères... Tout ceci, décrit dans le jeu de base, le Scriptarium Veritas et les extensions, ne peut être changé.

Les Marches, c'est le contraire. Il s'agit un peu de "l'endroit de liberté" de l'univers d'INS/MV... où vous pouvez faire tout ce que vous voulez. Alors, allez-y!

Univers en prêt-à-porter

Faërie

Cet univers est très classique... mais c'est justement parce qu'il s'agit d'une Marche importante, très liée avec la Terre que l'on retrouve sa description dans de nombreux contes et que ses créatures sont devenues des classiques de l'univers imaginaire...

Description

Faërie est la Marche du peuple-fée.

On y trouve l'immense majorité des créatures qui ont, de tout temps, hantées les cauchemars et les rêves des hommes: les lutins, les elfes, les fées, les animaux qui parlent et les créatures mythiques. Faërie est un univers de forêts et de campagne, à l'aspect européen - collines, prés, rivières, petites montagnes... Les créatures y vivent par peuples: le peuple des lutins (il y en a de nombreuses races) hante une forêt, celui des fées une autre, les rivières sont peuplées de naïades.

Le pays est couvert de nombreux chemins: petites routes ou sentiers, calmes ou hasardeux, ils relient

les régions de Faërie les unes avec les autres et ne sont jamais ce qu'ils paraissent. Ils peuvent s'allonger démesurément ou être beaucoup plus courts qu'ils n'en ont l'aspect, mener ceux qui y passent dans un endroit complètement différent de celui auquel il devrait mener, être des "boucles infinies" qui arpentent le même endroit pendant l'éternité, se tordre ou disparaître dès qu'on a posé le pied dessus. Certains sont enchantés, d'autres sont des pièges mortels, d'autres, encore, sont les seuls moyens de traverser une région dangereuse et le voyageur qui mettra le pied dehors sera perdu à jamais...

Les créatures de Faërie empruntent ces chemins pour se retrouver, de manière régulière, dans des endroits qui sont des sortes de "terrain neutre". Il y a les villages, où différentes créatures coexistent de manière pacifique, il y a surtout les marchés, où s'échangent nourriture, vêtements, talismans, curiosités, objets d'arts enchantés et objets magiques étranges et fascinants.

Malgré la désorganisation apparente qui y règne, le monde Faërie est très structuré. Un couple royal règne sur tous les peuples, celui d'Obéron et de Titania. Obéron est un grand barbu à l'aspect régalien, Titania une très belle femme à la peau verte et aux charmes envoûtants. Leur palais est composé de plantes grimpantes, d'arbres et de fleurs: la plupart des fruits qu'on y goûte sont enchantés, et le parfum des fleurs endort ou tue les visiteurs importuns. La cour de Titania et d'Obéron est composée de fées (hommes et femmes) dont le grand plaisir est de visiter le pays à cheval, intervenant dans les disputes ou en créant de plus belles...



Quand le monde de Faërie a-t-il interagi avec la Terre?

Tout le temps. Faërie est une des plus anciennes Marches et une des plus puissantes. Ses créatures ont, durant les siècles passés, très souvent arpenté la Terre, hantant les forêts, enchantant les rivières et les pauvres mortels qui tombaient en leur rets. Toutes les légendes sur le peuple-fée viennent de

Faërie - sans que l'on sache vraiment, étant donné la manière dont les Marches... marchent, si ce sont les créatures de Faërie qui ont précédé les légendes ou si les légendes que se racontaient les hommes ont peu à peu pris corps et créé Faërie.

Quoi qu'il en soit, pendant des siècles, la Marche a coexisté de manière très étroite avec la Terre, et des portes se sont créées. Une porte dans un champ, un chemin dans une forêt, une caverne ou une forêt particulièrement noire n'étaient que des passages entrant ou sortant directement dans Faërie. Ces passages, les créatures féeriques les gardaient soigneusement... Si la plupart des humains qui s'y aventuraient n'en revenaient jamais, les quelques rares survivants (souvent des enfants) qui réussirent à s'en tirer racontèrent des histoires fabuleuses qui ne faisaient qu'alimenter la mythologie.

Faërie a commencé à s'éloigner de la Terre quand le christianisme est devenu trop fort, coupant le peuple de ses légendes et de ses racines... et quand, plus prosaïquement, les Anges et leurs grandes épées ont commencé à faire de la chasse aux fées et à faire rôtir les lutins comme des marshmallows. Le coup de grâce à la présence du peuple fée sur Terre a été donné par l'Archange Georges, au cours d'une grande bataille épique... (bataille que vous pouvez d'ailleurs revivre grâce à l'excellent scénario *d'Il était une fois*, où vous pouvez justement rejouer ce dernier combat).

L'Archange Georges a tué lui-même le dernier dragon au corps à corps (la Marche des dragons est adjacente à celle de Faërie) qui en a d'ailleurs profité pour le maudire copieusement. Depuis, d'ailleurs, l'Archange Georges est à la retraite...

Et maintenant?

Faërie flotte et vit tranquillement sa vie... Toutes les portes entre la Marche et la Terre sont maintenant fermées, sauf trois.

- La première est en plein milieu du bois de Boulogne, à l'endroit exact où les prostituées et les travestis occupaient le terrain avant les rafles récentes. C'est entre trois arbres décharnés, au milieu des préservatifs, des canettes de Coca écrasées et des sacs poubelles éclairés par les passages incessants des phares que s'ouvre en février, tous les trois ans, à la pleine lune, le passage avec Faërie. L'ouverture - une porte invisible, de la taille d'une porte - dure une heure. Les humains qui ne connaissent pas l'existence de cette porte n'ont que peu de chance de la traverser - un travesti l'a cependant fait par hasard, il y a de cela six ans, et son corps a été retrouvé à moitié dévoré dans une décharge quelques années plus tard. Certaines créatures de Faërie qui aiment la Terre utilisent parfois cette porte à deux ou trois -

jamais plus. Déguisées en humains, elles sortent et se baladent sur Terre pendant trois ans, en attendant que l'ouverture réapparaisse... puis elles rentrent tranquillement chez elles.

- La deuxième est derrière les toilettes du 54e étage de l'Empire State Building à New-York. Elle est toujours ouverte, mais aucun humain ne l'a jamais traversée car personne n'a encore pensé à se jeter de toutes ses forces contre le mur des toilettes derrière les WC. Le passage donne directement dans le palais de Titania et d'Obéron. Titania l'utilise de manière régulière quand elle veut aller sur Terre (et la peau verte? Elle la cache).

- La troisième est dans la forêt canadienne, malheureusement à un endroit qui va faire l'objet dans quelques mois d'un projet de déforestation. La porte s'ouvre quelques secondes tous les mois, au moment de la pleine lune. Certaines créatures féeriques sont venues sur Terre et se sont mêlées aux humains pour tenter de faire cesser le projet.

C'est là l'occasion d'un bon petit scénario...

New Olympus

Il y a plus de 2500 ans, les dieux grecs régnaient sur le monde. Leur culture, leur influence, leurs légendes voyageaient sur la Terre entière, formaient les esprits et leur apportaient la puissance.

Puis les Romains sont arrivés... et les croyances ont commencé à changer. Les Romains ont déformé les dieux, ont changé leur culte... juste assez pour que la foi évolue et que les anciens dieux commencent à perdre de leur influence. Puis le christianisme est arrivé et les dieux grecs ont été balayés sans grand espoir de retour.

Que fait un dieu quand personne ne croit plus en lui? Il meurt, il se réfugie sur une Marche Intermédiaire ou il s'adapte au monde qui l'entoure.

Selon leurs personnalités, les dieux grecs ont fait un peu des trois.

Et hop, détruisons des siècles de mythologie...

Du temps de leur splendeur, les dieux grecs vivaient dans un endroit très sympa: l'Olympe. Marche Intermédiaire directement liée à la Terre par les croyances des humains, il s'agissait d'une sorte d'enchevêtrement flottant de temples et de collines.

Zeus dirigeait le Panthéon, avec sa femme Héra. Autour de lui Aphrodite, Apollon, Athéna, Arès, Dionysos et les autres; dans les mers son frère Poséidon; aux enfers son autre frère Arès; sur Terre Déméter... sans compter tous les satellites: dieux

mineurs, demi-dieux (en général fils de Zeus), créatures symboliques (comme les muses) et tout un peuple de créatures étranges: cyclopes, de centaures et de jolies nymphes sautillantes.

Même si les dieux passaient leur temps à se chamailler du temps de leur grandeur, l'ambition ou le sens des responsabilités les avaient, pendant que leur religion était "au top", empêché de s'entretuer (si on excepte bien sûr le fait que Zeus ait tué son père qui lui-même avait dévoré ses frères et autres histoires rigolotes du même genre). Mais quand le courant s'est renversé, tout ce qui les "tenait" ensemble a commencé à disparaître. Autour de l'an 0, au moment de l'ar-

rivée de Jésus, le panthéon grec a complètement éclaté. Après une violente dispute liée au fait que son père avait commis un viol de trop, Athéna, la déesse de la guerre et de la sagesse, a craqué - et l'a tué. Il n'y avait plus assez de croyants pour ressusciter le père des dieux, qui a donc disparu pour toujours. Curieusement, personne ne s'en est pris à Athéna... Il faut croire que tout le monde avait envie de faire ça depuis très, très longtemps.

Mais ce meurtre a été le début de la fin: tout le monde s'est égayé de son côté. Déméter est partie (pour devenir l'Archange Catherine, voir l'aide de jeu qui lui est consacrée dans cette extension). Aphrodite, Dionysos et Arès se sont laissés mourir à petit feu, suivis par la plupart des demi-dieux et des "satellites". Poséidon s'est également lentement éteint au cœur des océans, quant à Hadès, des mauvaises langues affirment qu'il est maintenant portier de l'immeuble B-57 de l'administration infernale. Restait Apollon, Athéna et Héra.

Athéna, un peu dégoûtée après ce qui s'était passé, est partie sur Terre, décidant de vivre sa vie parmi les humains. Apollon et Héra, rapidement rejoints par le demi-dieu Héraclès (celui des douze travaux d'Hercule, sauf que son vrai nom c'est Héraclès), la muse Uranie (astronomie et géométrie), quelques rares nymphes et centaures, et un géant ont décidé de rester sur l'Olympe, Marche Intermédiaire qui, maintenant que la foi était morte, s'éloignait lentement de la Terre.

Et maintenant?

Apollon règne sur l'Olympe. Mais celle-ci n'est plus l'amas de temples, de collines et de nymphes qu'appréciait tellement Zeus. Apollon était aussi, entre autres, dieu du soleil et des inventions, ce qu'on pourrait aujourd'hui traduire par technologie. Et notre brave dieu a décidé qu'on ne le ferait pas mourir comme ça, et qu'il n'y avait aucune raison qu'il pleure sur les lauriers pendant les quelques millénaires qu'il lui restait à tirer.

Sous la direction d'Apollon, l'Olympe s'est donc adaptée. Univers assez petit, l'Olympe ressemble à un mélange de Grèce antique et de technologie de pointe. Y vivent à peu près 3 000 personnes: familles grecques "classiques", parfois croisées avec les nymphes, un peuple de centaure, le tout dirigé par un gouvernement assez autoritaire composé des demi-dieux descendants d'Apollon et d'Uranie, le tout coiffé par Apollon et Uranie eux-mêmes. Les 3 000 habitants mènent une vie normale - culture, troupeaux, art et théâtre - avec des moyens tout à fait modernes. L'Olympe est maintenant équipée d'une centrale nucléaire - ne hurlez pas -, cela est parfaitement logique pour un pays dirigé par le dieu du soleil, soleil qui est quand même le



plus grand creuset nucléaire de tous les temps. La centrale fournit électricité et chaleur aux maisons des habitants et au palais d'Apollon et d'Uranie, qui sont un mélange d'architecture antique et de confort moderne. Les habitants bénéficient de voitures, d'électroménager et de matériel hi-fi importé par Héraclès... Nous allons y venir.

Héraclès, donc. Héraclès fait le lien entre l'Olympe et la Terre. Son physique est caractéristique - un grand mec très musclé, un peu à la Schwarzenegger - même s'il s'est coupé les cheveux.

Faire des rituels au soleil (en invoquant Apollon) lui permet d'ouvrir un passage entre la Terre et l'Olympe, passage qui reste ouvert quelques heures avant de se refermer. Héraclès, qui a pris le nom d'Héraclès Merkios, nationalité grecque, a monté une entreprise d'import-export - spécialisée dans le commerce avec les pays de l'Est, il a fait fortune en passant des trucs en fraude pendant les années 60 - et a quelques filiales technologiques très pointues (électroménager et informatique) dans lesquelles il teste des prototypes qu'il n'hésite pas, s'ils marchent, à importer dans l'Olympe. Héraclès aime bien l'Olympe, mais apprécie beaucoup la Terre où il possède de superbes villas avec jardins, piscines et jolies nénettes. Il touche un peu à la politique, aime les grandes réceptions, magouille un peu à droite et à gauche. Il connaît l'existence des forces du Bien et du Mal, et fait très attention à ce que celles-ci ne repèrent pas sa nature un peu spéciale - il sait qu'il se ferait tuer aussitôt - mais n'hésite pas à traiter, pour des contrats ponctuels, avec l'Archange Jean ou le Prince-Démon Vapula auxquels il peut vendre ses plus beaux prototypes.

Quant à Athéna, elle est prof de maths au lycée de Conflans Saint-Honorine.

Le pays des 37563,4 volontés

Le pays des 37563,4 volontés est une Marche Intermédiaire entièrement peuplée par des enfants, qui se sont enfuis de la Terre au fil des époques. L'univers autour d'eux a été créé par leur imaginaire, et cet imaginaire évoluant tout le temps, l'univers change avec eux. Signe particulier: il suffit de faire un souhait pour qu'il se réalise...

Le pays de la barbapapa

Les enfants ont de tous temps été martyrisés, par les hommes ou par les circonstances. Famine, peste, guerre, esclavage, massacres... mauvais traitements, manque d'affection, viols... un jour, il y a plus de 2000 ans, un enfant sacrifié pendant un rituel en l'honneur d'on ne sait quel dieu barbare a, au lieu de mourir, ouvert un pas-

sage vers une Marche Intermédiaire encore vierge. Le petit garçon, dénommé Eli, s'y est retrouvé seul, roi de tout un univers... car la Marche Intermédiaire se modelait selon sa volonté. Il a appelé son royaume "Le jardin", et a décidé qu'il serait un refuge pour tous les enfants qui en trouveraient le chemin. Et au fil des siècles, de plus en plus d'enfants s'y sont - sans le faire exprès - réfugiés. Les portes s'ouvraient dans les endroits où le malheur était le plus fort, et seul les enfants à l'imaginaire le plus éveillé réussissaient à passer le barrage...

Au fil des siècles, plus de 1000 enfants ont ainsi passé les portes... pour se retrouver alors dans un monde merveilleux. "Le jardin" n'est pas très grand, mais les enfants n'y vieillissent jamais et restent toujours à l'âge qu'ils avaient quand ils sont arrivés pour la première fois. L'univers, quand on le laisse tranquille, ressemble à un grand jardin - avec des pelouses, des petites collines vertes, des coins secrets, des parcs de jeux, des marchands de glaces et de barbapapa. Les enfants mangent ce qu'ils veulent en se servant dans les petites boutiques décorées de ballons et de jouets, ils dorment dans des gazebos ou sur le gazon.

A ce décor quasi paradisiaque, ajoutons le pouvoir de souhait. C'est Eli, toujours roi dans son jardin, qui l'a voulu: il suffit de dire "Je souhaite que..." pour que ce qu'on souhaite arrive vraiment. Cela peut être une chose, un objet, un événement... les seuls souhaits qui ne marchent pas sont ceux qui pourraient endommager Eli, "Le jardin" ou mener à sa destruction, car Eli y veille comme sur la prune de ses yeux.

Chaos Land

Le chaos est bien sûr total, car les souhaits des enfants sont illimités et peuvent se contredire tant qu'ils veulent: c'est le dernier qui a parlé qui a gagné. Cela peut être rigolo:

- Je souhaite qu'il y ait un énorme toboggan rouge!
- Je souhaite que ton toboggan se transforme en souris!
- Ah oui? Je souhaite que la souris se transforme en barbapapa!
- Je souhaite que toute la barbapapa se transforme en chocolat!

Etc.

Ou être plus inquiétant:

- Je souhaite qu'il y ait un énorme toboggan rouge!
- Je souhaite que ton toboggan se transforme en souris!
- Ah oui? Je souhaite que la souris te mange le pied!
- Aïe! Méchant! Je souhaite qu'elle te mange la tête et que tu sois mort!



Ce qui se réalisera, parce que même ces souhaits-là se réalisent. Mais il suffit qu'un autre enfant (ou le même, pris de remords) souhaite "qu'Anna ressuscite" pour que ça marche aussi.

Vous l'avez compris, l'endroit n'est pas forcément paradisiaque. C'est un endroit où toutes les peurs, tous les fantasmes, tout le sadisme des enfants (mais aussi leur besoin d'amour) peuvent s'exprimer librement. C'est aussi un endroit très dangereux pour un adulte...

De temps en temps, un "grand" (Le jardin accepte les enfants jusqu'à douze ans) essaye d'organiser un peu les choses. Il convainc un certain nombre d'autres gamins de lui obéir et monte une petite "société" avec une hiérarchie et des règles à respecter. Cette société peut être très cruelle, et pour punir les contrevenants, il suffit de les tuer et de ne pas les rappeler... Pendant des années, la société cherche à s'agrandir, à contrôler d'autres enfants pour pouvoir contrôler la totalité du jardin. Des luttes s'engagent contre d'autres sociétés, qui peuvent être meurtrières. Heureusement, dès qu'une de ces sociétés commence à prendre trop d'influence ou à devenir dangereuse, Eli intervient et la dissout.

Et maintenant?

Une trentaine d'enfants arrivent dans "Le jardin" par siècle. La Marche grandit tranquillement, augmentant peu à peu de puissance et de réalité.

Si une porte apparaissait en plein conflit (du Rwanda, par exemple) et, que pour une raison non identifiée, des centaines d'enfants passaient "d'un coup" dans "Le jardin", l'augmentation soudaine de souhaits, de chaos et de puissance pourrait déranger Eli... ou, pourquoi pas, faire dériver la Marche... à la rencontre d'une autre Marche ou de la Terre.

Une partie des enfant pourrait alors se retrouver sur Terre, gardant un petit peu avec eux de la magie de la Marche... trois souhaits chacun, par exemple. Imaginez les dégâts... Sans compter qu'Eli, qui veille sur son peuple, s'inquiéterait de leur disparition et enverrait des commandos d'enfants à leur recherche.

"Le jardin" est également, avec tous ces enfants et leur imaginaire créatif, un puits de points de pouvoir. Un sorcier, un Prince-Démon, un Archange, voire un dieu d'une Marche en mal d'ambition, pourraient avoir envie de s'approprier cette puissance en annexant la Marche, et de là, commencer à envahir d'autres univers... ou la Terre...

Métamorphoses de Miss Catherine

Catherine, Archange des Femmes

(Rappel des caractéristiques)

Fo 4 Vo 6 Ag 2 Pe 5 Pr 4 Ap 3 PP 58

Talents: Baratin+1, Discussion+1, Corps à corps +2, Connaissance de l'agriculture et de la flore +2, Médecine +3, Séduction +2, Arc+3.

Pouvoirs: Assommer +1 (116), Lumière +1 (122), Charme +3 (131), Peur +2 (134), Amour +2 (143), Guérison des maladies +1 (151), Fertilité +2 (152), Guérison des folies +2 (154), Guérison des phobies +1 (155), Sommeil+2 (165), Calme +2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Non détection (222), Détection de l'invisible +2 (313), Lire les sentiments +2 (324), Rêve +3 (325), Téléportation +2 (331), Arme à distance bénite (412, Arc), Conscience +3 (Spé).

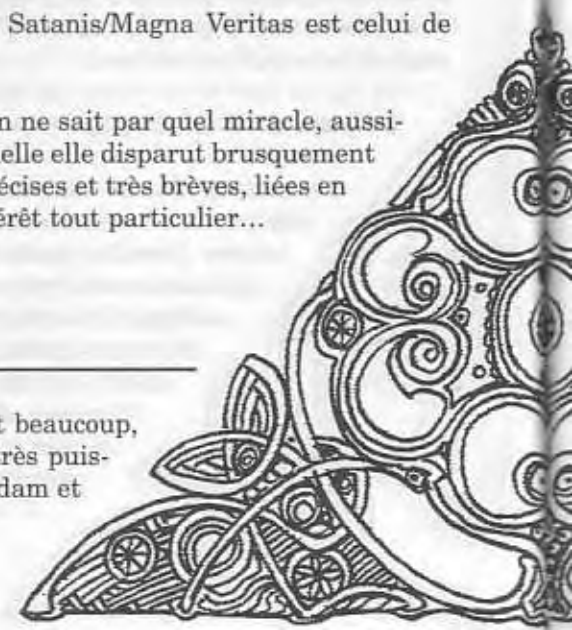
Un des nombreux mystères non encore résolus du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas est celui de l'identité et du destin de l'Archange Catherine.

Apparue en 500 ap. Jésus-Christ du néant, cette païenne convertie fut, on ne sait par quel miracle, aussitôt nommée Archange. Elle occupa sa place jusqu'en l'an 1400, date à laquelle elle disparut brusquement et sans raison. On l'a, depuis, entr'aperçue dans des circonstances très précises et très brèves, liées en général aux Marches Intermédiaires auxquelles elle paraît porter un intérêt tout particulier...

Ca, c'est ce que l'on sait d'elle. La vérité, la voici.

Ma pomme et moi

Quand Adam et Eve quittèrent le paradis terrestre, Dieu, qui les aimait beaucoup, les avait dotés d'une vie extrêmement longue et de pouvoirs magiques très puissants pour des humains. Ces pouvoirs, dispersés par les descendants d'Adam et



Eve au milieu des humains, donnèrent les pouvoirs psis décrits par "Mindstorm".

Mais Adam et Eve, plus puissants que leurs enfants, leur survécurent. Ce n'est pas drôle d'être immortel, et ce n'est surtout pas drôle de vivre une vie normale, voire banale, après avoir connu les délices du jardin d'Eden. Adam n'y survécut pas. Après huit cents ans d'une existence bien remplie, où il vit s'élever et s'abattre des empires, il se suicida, essayant par ce moyen de rejoindre le paradis perdu.

Eve resta seule. Elle avait envie de vivre, mais elle supportait mal de rester sur la terre de Canaan, là où elle avait passé toutes ces années aux côtés d'Adam et où elle était presque vénérée. Elle décida donc de partir... tout droit devant elle, faire le tour de la Terre et des peuples, sans se préoccuper de son destin.

Dans chaque pays, elle s'installait quelques années. Dans chaque pays, elle avait un mari, parfois plusieurs, et des enfants. Ainsi, les descendants d'Eve s'éparpillèrent sur toute la surface de la Terre...

Le grain et l'ivraie

Des siècles plus tard, après avoir erré jusqu'en Asie, et même jusqu'aux Amériques en passant, comme les Vikings, par le détroit de Behring, elle arriva en Grèce. Là, elle s'installa pendant quelques temps, labourant la Terre et faisant des enfants. Son immortalité et ses pouvoirs la firent vénérer comme une déesse de la maternité et de la terre par la population locale. Peu à peu, un véritable culte s'organisa, avec ses rites et ses mystères.

La foi des fidèles faisant les dieux, Eve devint déesse sous le nom de

Déméter et acquit les pouvoirs que ses fidèles lui accordaient. Son culte fit des émules et elle fut connue sous d'autres noms dans d'autres pays.

Le dieu grec Zeus la viola et lui fit deux enfants: Iacchos et Koré, plus connue sous le nom de Perséphone, qui fut à son tour enlevée par Hadès, le dieu des enfers, qu'elle fut obligée d'épouser.

Ce fut sans doute à cause de ce viol et de cet enlèvement que Déméter ne se laissa pas mourir, comme les autres dieux de ce panthéon, quand ses fidèles disparurent ou qu'elle refusa de devenir l'ombre d'elle-même sur une Marche Intermédiaire...

La croix et la bannière

Le temps des Grecs était passé et la philosophie romaine lui déplaisait.

Eve erra de nouveau de part le monde, attendant quelque chose de nouveau... quelque chose qui ne





reléguerait pas les femmes au rôle de victimes comme l'avaient fait les dieux grecs avec elle.

La nouveauté finit par arriver: cela s'appelait le christianisme.

Eve eut l'impression de revenir au bercail, de retrouver le Dieu qu'elle avait quitté il y avait si longtemps. Une religion de paix et d'amour, et la rédemption pour ses péchés: cela faisait si longtemps qu'elle attendait...

Dieu, qui avait toujours eu un petit faible pour elle et pour Adam, lui ouvrit tout grand les bras. Elle prit le nom de Catherine et devint Archange.

Mais les choses ne se passèrent pas comme elle le voulait. La nouvelle religion n'était pas vraiment de paix et d'amour, les Archanges non plus. Et quant au statut des femmes, il ne fit que se dégrader à partir de la fin du moyen-âge. Du coup, écœurée, elle partit, sur un coup de tête.

Dieu, qui décidément est parfois totalement illogique, ne la punit pas pour sa décision: au contraire, il l'observa errer sur Terre et lui conserva ses pouvoirs... espérant sans doute qu'elle finirait, encore une fois, par revenir au bercail.

Et il n'a peut-être pas tort, parce que Catherine, toute errante qu'elle soit, n'a pas rejeté ses pouvoirs ou son titre, et n'a pas essayé de devenir "déesse" ailleurs... ce qui, il faut l'avouer, devient de plus en plus difficile avec l'omniprésence sur la Terre des religions chrétiennes, juives et musulmanes... qui, dans l'esprit de Catherine comme dans celui de Dieu, sont équivalentes.

Et maintenant?

Catherine a trois sujets d'intérêt principaux:

- les femmes, leur statut et la manière dont elles vivent.
- la Terre, la culture et la maternité.
- les Marches Intermédiaires, à la fois parce que d'autres univers la fascinent, mais aussi parce qu'elle les craint: elle ne veut pas qu'un de ces univers et on ne sait quelles créatures ou dieux qui vivent dessus viennent abîmer le fragile équilibre de la Terre.

Elle s'intéresse à ces trois univers et, chaque fois qu'il se passe quelque chose d'intéressant, se place comme observatrice sous une fausse identité, voire intervient de manière ponctuelle. On trouve un bon exemple de sa manière de s'intéresser à une situation dans le scénario, où elle n'hésite pas, sous une fausse identité, à s'intégrer à une équipe de joueurs pour observer ce qui se passe... et, dans ce cas précis, à y aller en force s'il y a un réel danger.

Bien qu'officiellement "outcast", Catherine intervient du côté des Forces du Bien si elle pense que celles-ci sont réellement en danger. Ce qui peut poser un problème: car les Archanges, et spécialement les plus intégristes (Dominique, Laurent, Joseph, Walter, Michel...) la mettent dans le même sac que les Archanges renégats Gabriel et Mathias. Ils n'hésiteront pas à la tuer ou à la faire prisonnière afin de la livrer à l'inquisition.

Cela dit, quand on a Dieu de son côté, bien des choses ne sont pas aussi dangereuses qu'elles le paraissent.

Comment la faire intervenir?

De manière inopinée, sous une fausse identité, dans n'importe quel scénario qui touche à un sujet qui l'intéresse.

Elle peut servir à apporter une solution inattendue, à faire pencher la balance d'un côté ou d'un autre, à sauver une situation désespérée, à complexifier une intrigue trop simple... ou, tout simplement, à ajouter une teinte de mystère à une histoire.

Bien sûr, ne l'utilisez pas trop: deux fois dans une énorme campagne est largement suffisant. Cela dit, Catherine est fidèle en amitié, donc elle peut revenir voir, quelques mois plus tard, comment les choses ont évolué...

Quelques personnages qu'elle affectionne

D'une manière générale, les rôles modestes et effacés permettent lui d'observer tout à son aise et de pouvoir intervenir discrètement sans se faire remarquer.

Ses personnages préférés:

- Un Ange "de base".
- Une vendeuse de grande surface - serveuse de fast-food - femme de ménage paysanne - sage-femme - institutrice.
- Femme au foyer (elle restera vraiment plusieurs années mariée avec le même homme, qui pense qu'il a épousé une femme comme les autres. Après la séparation, elle s'occupera de ses enfants jusqu'à leur majorité).

Peut-on incarner un Ange au service de Catherine?

Oui! Absolument. Il reste, disons, une dizaine d'Ange au service de Catherine dans les

Forces du Bien et Dieu ne leur a pas demandé de passer sous la direction d'un nouvel Archange. Attention cependant: ces Anges sont tous vieux (plus de 600 ans), puisqu'ils se sont incarnés à l'époque où Catherine était encore en exercice. S'ils sont vieux, ils sont puissants - au moins Grade 2, le plus souvent Grade 3. Attention: ce genre de personnage est fascinant, mais il faut savoir l'incarner. 600 ans d'expérience, des habitudes datant de plusieurs siècles... sacré role-playing!

Un ennemi?

Un gros: Abalam. Il a, paraît-il, essayé de la draguer et elle a, paraît-il, refusé. Il dit qu'elle l'a insulté et a juré de lui faire la peau. Peut-être un jour aurons nous un beau duel: vu les caractéristiques de Catherine, ne pariez pas forcément sur Abalam...

Extraits des Chroniques d'Yves

Combien de secrets se sont donc perdus dans ces pierres noircies par le temps? Combien sont morts dans les geôles pour avoir essayé de faire passer aux générations futures les secrets de l'univers?

Notre-Dame était encore jeune. Elle n'était pas encore terminée et Laurent avait chargé de sa protection Daniel, jeune Ange de Grade 3 à son service. C'était une période troublée, de superstition et d'obscurantisme.

Et c'était une période noire pour les forces démoniaques qui perdaient du terrain jour après jour. A chaque pierre posée, elles reculaient encore un peu plus.

L'attaque allait avoir lieu. Je le savais, mais il m'était impossible de le dire. Ce que je sais, je le sais, c'est tout. Il n'est pas de mon devoir de le faire partager à mes pairs. Mais malgré tout, sont-ils bien mes pairs?

Il faisait sombre cette nuit-là. Même la lune avait préféré se cacher derrière les nuages pour ne pas voir ce qui allait se passer.

Sur la cathédrale en construction, parmi les échafaudages, les troupes de Daniel montaient la garde. Il y avait la fine fleur des armées de Laurent, celle qui avait arrêté l'avancée de Khalid à Poitiers plusieurs centaines d'années auparavant.

Chacun respectait la règle du jeu à cette époque, mais il y avait déjà des exceptions.

La nuit se figea autour de Notre-Dame et l'église elle-même gémit. Les forces de Lucifer voulaient faire un exemple pour raffermir leur position et la jeune église allait être cet exemple. De l'obscurité surgirent les Légions de Bifrons et de Caym. Aussi puissants qu'étaient les soldats de Laurent, ils ne pouvaient s'attendre à une telle attaque. En un instant, les légions bénites, les humains au service du

Seigneur tombèrent, foudroyés, les yeux fondus au fond de leur orbite.

Taillant dans la chair en mouvement, les Anges tenaient ferme. Qu'il suffise! Que la Nuit qui protégeait les Démons les protège aussi et les couvre de son manteau de discrétion. Eclair, Lumière et Tonnerre s'abattirent sur la jeune église, abattant à chaque coup des dizaines d'ennemis. Mais déjà les Légions rampaient sur les murailles et escaladaient les tours qui devaient symboliser la puissance du seigneur. Encore un moment et elles symboliseraient sa plus grande défaite.

Vint le moment où Daniel appela Laurent avec ses dernières forces mais même lui ne répondit pas, sachant la situation désespérée. Il n'y avait plus d'espoir.

Mais Notre-Dame ne devait pas tomber ce jour, je le savais. Elle tomberait, mais plus tard, bien plus tard, et c'était à moi d'agir, une fois de plus.

Il fallait de la puissance à Daniel, pour ranimer ses troupes et foudroyer ses ennemis. Et si Dieu pouvait lui donner cette puissance, je pouvais l'aider.

Le chaudron était en ma possession depuis bien longtemps, depuis que Patrick l'avait retrouvé en Irlande sur mes ordres. C'était sa seule mission et il en fit son plus beau succès, réussissant à mêler christianisme et paganisme dans un mélange homogène et harmonieux. J'étais fier de lui.

Le chaudron, symbole du pouvoir des dieux, source inépuisable de puissance.

A travers l'espace et le temps, j'enchaînais le chaudron au centre de la Nef, sous les pieds même de Daniel.

Daniel sentit la puissance monter en lui, se répandre dans tous ses muscles, dans tout son corps. Dans un hurlement qui fit trembler les fondations de la jeune cathédrale, il remercia Dieu. Mais y était-il bien pour quelque chose, lui seul le sait.

Littéralement branché sur la puissance des dieux, Daniel improvisa et pétrifia l'église et ses assaillants.

Au petit matin, Démons et morts-vivants de granit ornaient tours et façade, un nouvel Archange s'était fait nommer et c'était une grande honte pour les forces démoniaques qui à chaque fois qu'elles lèveraient les yeux vers la Cathédrale se remémoreraient leur chute. Pour des siècles et des siècles.

Ce fut un jeu d'enfant d'expliquer plus tard que le chaudron était là depuis longtemps et que Notre-Dame avait été construite à cet endroit pour profiter de sa puissance. Ils me crurent, bien sûr. C'est bien là mon privilège.

NOTRE DAME DE PARIS

Eglise de Grade 3

FO5 VO6 AP5 PP36

Pouvoirs: Lumière+0 (Spécial), Télékinésie+0 (Spécial), Son+0 (Spécial), Peur+0 (134), Absorption de volonté+0 (141), Lire les sentiments+0 (324), Volonté supranormale+3 (Spécial).

Notre-Dame est le quartier général des forces du Bien à Paris. Elle est composée de deux parties: celle qu'on connaît et celle qu'on ne connaît pas.

Celle qu'on connaît, c'est le Notre-Dame du dessus, dont la description est dans tous les guides Michelin. Vous l'avez peut être visitée: ses vitraux, sa nef, ses mosaïques. Deux détails sont à préciser: c'est de la véritable eau bénite qu'on trouve dans les bénitiers et les prêtres sont tous des membres des forces du Bien humains "au courant" ou des Anges.

La partie que l'on ne connaît pas est délimitée par les chaînes "Accès interdit au public". Un prêtre avec un talkie walkie dans sa soutane est là pour remettre le public dans le droit chemin, et appeler de l'aide au cas où.

Les salles interdites du rez-de-chaussée ne sont pas d'une extrême importance: ce sont en général des bureaux, réservés aux prêtres de Notre-Dame. S'y trouve aussi le standard normal, sur lequel tout péquenot moyen tombera s'il téléphone à Notre-Dame.

Seul quelqu'un pouvant prouver son identité en parlant en Ange ou, pour les humains, en ayant un mot de passe spécial changé régulièrement pourra avoir la joie d'être passé sur le deuxième standard, au sous-sol.

Les fameux sous-sols sont accessibles, après avoir dit quelques mots en Ange ou le mot de passe au prêtre de service, par des ascenseurs cachés dans les confessionnaux. Le sous-sol est zone ultra-secret-défense. Il est énorme et est composé d'un mélange hétéroclite de vieux murs et d'appareils ultramoderne. La première salle est l'accueil où se trouve le second standard. Celui-ci, après une seconde vérification digne de la première aiguillera les correspondants sur le service concerné.

Le sous-sol n'est, finalement, qu'une grande machine administrative. On y trouve la plupart du temps un représentant de chacun des Archanges, mais ce "la plupart du temps" est à gérer par le maître de jeu selon ce qu'il désire que les joueurs obtiennent. S'y trouvent quand même toujours:

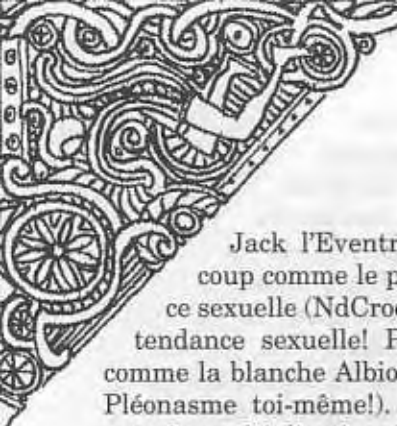
- Une annexe d'Anges de Dominique, toujours prêts à entendre une bonne dénonciation. Ils sont aussi souvent habilités à donner des missions. Ils peuvent joindre en cas de besoin des inquisiteurs au service de Joseph et des exorcistes au service de Walther. Ce sont aussi eux qui décident si un Ange peut avoir accès ou non aux archives.

- Les archives contiennent les dossiers des Anges, sauf leurs défauts majeurs, et une bibliothèque très fournie en théologie, histoire et occultisme (top secret). Elle est organisée et gardée par des Anges d'Yves.

- Une cafétéria automatique, fournissant café et bière. A côté de cette cafétéria, deux immenses pièces. On y trouve en permanence un nombre important d'Anges de Daniel. En effet, pour eux, qui récupèrent leurs points de pouvoir en priant dans les vieilles églises, Notre-Dame est idéale. On les retrouvait donc trop souvent endormis sur les bancs de la nef, terrorisant les touristes. Les autorités ont donc préféré leur attribuer des salles spéciales. Dans une, des paillasses sur lesquelles les Anges dorment ou prient. Dans l'autre, un matériel vidéo de pointe passe en permanence des retransmissions de matchs de football. Les Anges de Daniel créent cependant toujours une certaine sensation quand ils ressortent des confessionnaux.

- Une salle d'entraînement, large et pratique, où s'entraînent des Anges de Laurent ou de Michel. Le maître de jeu peut garder en réserve un énorme Ange de Michel de Grade 2, prêt à croquer - sans les tuer, bien entendu - les joueurs qui voudraient en découdre avec lui pour s'entraîner.

La liste ci-dessus n'est en aucun cas exhaustive. Notre-Dame contient aussi des cachots, des bureaux, des coffres-forts, des réserves d'armes et bien des couloirs inexplorés.



Jack

Jack l'Eventreur est considéré par beaucoup comme le premier serial killer à tendance sexuelle (NdCroc: Tous les serial killers sont à tendance sexuelle! Pléonasme!) (NdRanne: C'est comme la blanche Albion! C'est une licence poétique! Pléonasme toi-même!). Leyton, un anthropologiste, note la multiplication de ce genre de criminels aux Etats-Unis, bien sûr, mais aussi en Grande-Bretagne (à l'exception de l'Irlande du Nord) et en Allemagne. Récemment, la Russie a prouvé qu'elle n'était pas à l'abri de ce genre de rigolos.

En comparant un grand nombre de cas, Leyton suggère que les sociétés offrant la séparation des classes sociales la plus rigide accompagnée d'une culture de la compétition sont les meilleurs terrains pour le développement de ces "désordres" et que le meurtrier sexuel "vole" en vérité ce qu'elle a de plus cher à la classe sociale qu'il envie le plus, c'est-à-dire ses femmes les plus belles.

Ce que l'on retrouve d'ailleurs dans des témoignages de serial killers en prison, qui sélectionnent parfois leurs victimes en discutant avec elles après les avoir prises en stop, par exemple. S'il s'agit de filles normales, elles ne risquent rien; s'il s'agit de jeunes bourgeoises en mal de frayeur et de sensations, elles en ont pour leur argent et finissent souvent en morceaux.

Malheureusement, ces allégations, qui correspondent c'est vrai assez bien à certains cas de meurtres en série actuels, semblent ressortir du syndrome Nostradamus: s'il se passe un événement grave, on peut sûrement trouver a posteriori le quatrain qui correspond dans les prophéties de Nostradamus et annoncer fièrement, vous voyez, il l'avait prédit. Il serait étonnant que Jack l'Eventreur soit d'une classe sociale telle qu'il en vienne à détester les habitantes des abysses de Whitechapel qu'étaient toutes les victimes.

Si les limiers du FBI obtiennent des résultats étonnants, réussissant à établir un portrait-robot très fiable du criminel avec un nombre ridicule d'indices, aucun ne s'est penché sur les meurtres de Whitechapel, ce qui serait d'ailleurs un truc à essayer. C'est vrai, plus d'un siècle plus tard, les informations ne sont plus très fraîches, mais bon.

Le premier crime commis par Jack l'Eventreur, du moins le premier reconnu en tant que tel, fut celui de Mary Ann Nichols, en date du 31 août 1888.

Ce matin-là, à 3h45, le bobby Neil trébuche sur le corps de Mary Ann Nichols à Buck's Row, en plein Whitechapel. La fille, une prostituée, a eu la gorge tranchée d'une oreille à l'autre et son abdomen a été entièrement découpé puis fouillé.

C'est la première victime d'une série de cinq, sur une période de trois mois et des brouettes, et presque la plus propre.

Suivront Annie Chapman, le 8 Septembre, Elizabeth Strides, le 29 Septembre, Catherine Eddowes, également le 29 Septembre - Jack avait la santé - et Mary Jane Kelly, la dernière victime, le 9 Novembre, sur laquelle nous allons nous attarder un peu, quoique, comme nous le verrons, il n'y ait plus grand-chose sur quoi s'attarder chez cette pauvre fille après que Jack fut passé par là.

Qui? Pourquoi? Comment?

Mais en attendant le plat de résistance, jetons un œil sur quelques détails de la saga de Jack.

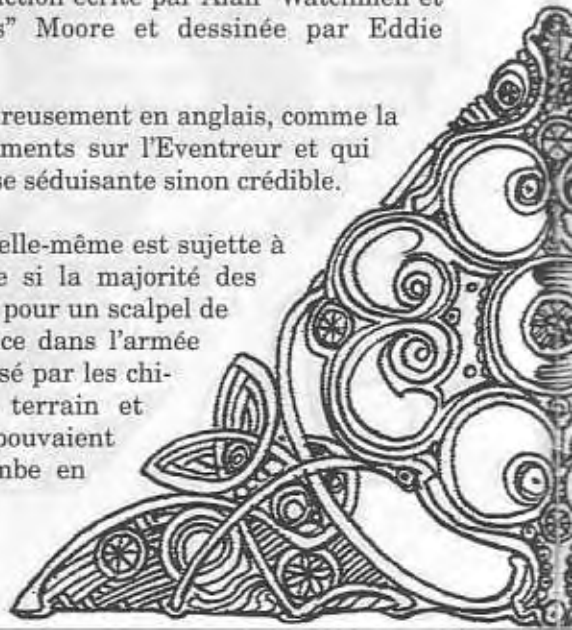
Ce qui est de sûr, c'est qu'il n'y a rien de sûr dans toute cette affaire, mis à part la localisation des meurtres. Y avait-il un tueur? Plusieurs? Pourquoi? Comment?

Le surnom de Jack l'Eventreur d'abord. Jamais le tueur de Whitechapel ne s'est ainsi baptisé lui-même dans sa courte carrière. C'est en fait l'invention d'un journaliste, bossant pour l'ancêtre de Voilà, de Mari Patch ou de Gali, qui voulait faire mousser et vendre du papier et qui envoya la première lettre de revendication à Scotland Yard. Parmi toutes les lettres envoyées au Yard, à la police ou aux comités de surveillance, une seule est authentifiée comme étant de la main du ou des tueurs, puisque envoyée avec une pièce à conviction, un rein prélevé sur Catherine Eddowes, la quatrième victime.

Cette lettre, égarée depuis par les archivistes du Yard mais heureusement photographiée, était celle-là même qui commençait par *From Hell*, "En direct de l'Enfer", pleine de fautes d'orthographe et qui nous donne le seul indice sur ce qui se passait en fait dans le cerveau de Jack. "From Hell", qui devint le titre de la mini-série de fiction écrite par Alan "Watchmen et plus si affinités" Moore et dessinée par Eddie Campbell.

Un must, malheureusement en anglais, comme la plupart des documents sur l'Eventreur et qui présente une thèse séduisante sinon crédible.

L'arme du crime elle-même est sujette à discussion, même si la majorité des experts penchent pour un scalpel de combat en exercice dans l'armée britannique, utilisé par les chirurgiens sur le terrain et grâce auquel ils pouvaient amputer une jambe en un tour de main.





Ce qui est également remarquable, c'est que personne n'a jamais vu, au sens littéral du terme, Jack l'Eventreur. Bien sûr, des témoins ont déclaré avoir vu des personnes dans l'entourage des victimes, parfois même quelques minutes avant le crime, mais aucun portrait-robot n'a pu être établi en recoupant ces témoignages.

Quant à l'identité de Jack, là, c'est la grande rigolade et tous ceux qui s'y sont essayé sont, soit tombés à côté, soit tombés juste mais se sont fait démolir leur démonstration par un de leurs estimés confrères, ce qui a tendance à les décrédibiliser.

Parmi les plus connus, William Gull, le médecin personnel de la Reine Victoria, William Sickert, un peintre anglais de l'époque, toute la famille royale à part la reine Victoria elle-même et encore, le père de Winston Churchill: en

tout plus d'une centaine de suspects qui n'ont rien à voir entre eux, sinon qu'ils ont dû vivre à la même époque et qu'ils ont pu passer par Whitechapel.

Chaque année amène son lot de révélations exclusives, la dernière en date étant l'exhumation du journal de Jack l'Eventreur, faux immédiatement éventé après analyse de l'encre dans un laboratoire assermenté. Même les faux carnets d'Hitler étaient mieux réalisés. Bien sûr, le labo a pu mentir pour cacher une vérité trop atroce et les Américains ne sont jamais allés sur la Lune, c'est bien connu, et c'est moi le parano ici?

C'est étonnant, personne n'a encore évoqué la thèse du suicide, on voit bien toutes ces pauvres filles se mutiler à plaisir puis se faire hara-kiri, comme ça, comme d'autres vont au marché.

Dans ces conditions, l'hypothèse INS MV du cauchemar n'est, après tout, pas si folle que cela et elle a l'avantage de répondre à certaines des questions que se posent encore les spécialistes: pourquoi après un siècle, pourquoi après tant de temps, pourquoi avec seulement cinq meurtres alors que les serial killers actuels comptent leurs victimes par dizaines, Jack l'Eventreur attire toujours les foules et captive encore l'auditoire? C'est au niveau de l'inconscient que ça se passe, on vous le dit...

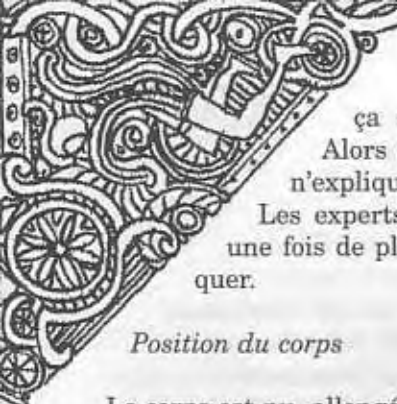
Mon nom est Bond, Thomas Bond

Alors pour vous donner une bonne idée de ce que Jack pouvait faire et comme exemple pour la partie de la campagne qui le met en scène, voici ce que le légiste Thomas Bond a découvert dans la chambre de Mary Kelly, le 9 novembre 1888.

Mary Kelly est une exception parmi les victimes de l'Eventreur, en ce sens qu'elle a été la seule à être tuée chez elle, et Jack a pu prendre son temps. C'est aussi la dernière victime: les crimes stoppèrent net après sa mort. Pour la campagne, n'oubliez pas qu'il y eut crescendo dans l'horreur et que vous, MJ plein d'imagination, vous pouvez vous en donner à cœur joie en partant du meurtre de Kelly.

Un peu d'histoire: en 1987, Scotland Yard retrouve le rapport du Dr Bond sur Mary Jane Kelly. Trois légistes assistèrent à l'examen. Quand on regarde les photos qui ont été prises de Mary Kelly, puisque des photos ont été prises par les hommes du Yard et de la police, c'est la mise en scène qui choque le plus, plus encore que la pauvre fille qui ne ressemble plus à rien.

Si vous vous souvenez du Japonais qui avait bouloité sa copine dans les années 80 et dont le magazine "Photo" avait publié, avant l'interdiction, les clichés, et bien c'est pire. Surtout que le Japonais, au moins,



ça se comprend, il avait faim. Alors que dans le cas de Jack, rien n'explique le crime et la mise en scène. Les experts ès serial killers se perdent une fois de plus en conjecture pour l'expliquer.

Position du corps

Le corps est nu, allongé au milieu du lit. Les épaules sont à plat mais l'axe du corps est incliné vers le côté gauche du lit. La tête est tournée sur la gauche. Le bras gauche est proche du corps, l'avant-bras fléchi à angle droit et posé sur l'abdomen. Le bras droit est écarté du corps et repose sur le matelas, le coude retourné et les doigts serrés. Les jambes sont largement ouvertes, la cuisse gauche à angle droit avec le tronc et la droite formant un angle obtus avec le pubis.

La totalité de la surface de l'abdomen et des cuisses a été enlevée et la cavité abdominale vidée de ses viscères. Les seins sont tranchés, les bras mutilés par plusieurs blessures et le visage défiguré empêchant toute identification. Les chairs sont tranchées jusqu'à l'os tout autour du cou.

Les viscères ont été trouvés un peu partout: l'utérus, les reins et un sein sous la tête, l'autre sein sous le pied droit, le foie entre les deux pieds et les intestins près du côté droit du corps. Les chairs retirées des cuisses et de l'abdomen sont posées sur la table de nuit.

Le côté droit de la literie est saturé de sang et une flaque de sang couvre le sol au même endroit. Du côté droit du corps le mur est taché de sang à différents endroits, ainsi qu'en droite ligne dans l'axe du cou.

Examen post mortem

De nombreuses coupures mutilent le visage, les joues, le nez, les oreilles, les sourcils et les yeux étant partiellement enlevés. Les lèvres sont tailladées et d'autres coupures couvrent le visage (là où il y a encore de la place).

Le cou est tranché jusqu'aux cinquième et sixième vertèbres cervicales qui sont entaillées.

La trachée artère est tranchée au niveau du larynx à travers le cartilage cricoïde.

Les seins ont été enlevés par des incisions plus ou moins circulaires, les muscles costaux restant attachés aux seins.

La peau et les tissus abdominaux ont été découpés en trois morceaux. La cuisse droite a été dénudée jusqu'à l'os, les organes de reproduction ainsi qu'une partie de la fesse ont été découpés. La cuisse gauche a été dénudée jusqu'au genou (quand on dit dénudé, c'est en fait l'os qui a été mis à nu...).

On va s'arrêter là, c'est de plus en plus sale. Détail amusant, le cœur de Mary Kelly n'a pas été retrouvé.

En exclusivité, la nouvelle que tout le monde réclame: Andrealphus, Prince du Sexe. Sortez couverts!

- Magne-toi! Le métro va partir! Maaaaaagne!
- Non, attendez, revenez, regardez là-bas, dans le tas de clodos. Vous voyez ce que je vois?
- Ca y est, il délire, c'est la défaite de l'OM qui lui porte sur les... Aga! C'est qui ça?
- Je sais pas, mais on va aller voir tout de suite...

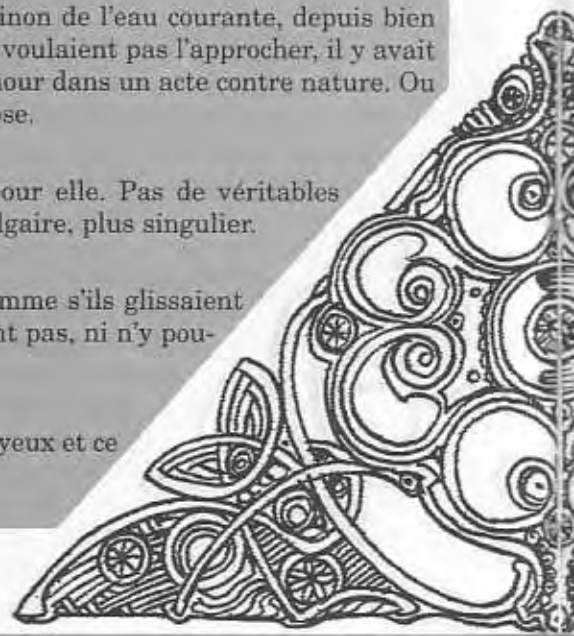
C'était une fleur, en plein métro, au beau milieu de la station Châtelet, direction Porte des Lilas. Une fleur recouverte de crasse et poussant difficilement dans le purin des SDF, mais une fleur qui ne demandait qu'à éclore pour les trois abrutis qui la regardaient avec des yeux d'étudiants attardés en mal d'amour.

Elle était vêtue de loques informes et n'avait pas dû voir une douche, sinon de l'eau courante, depuis bien longtemps, mais sous cette couche protectrice, car même les microbes ne voulaient pas l'approcher, il y avait le potentiel d'un top model, Cindy Crawford croisée avec Stephanie Seymour dans un acte contre nature. Ou celui d'une pute de luxe. Et c'est malheureusement souvent la même chose.

Plus ils la regardaient et plus leurs yeux se remplissaient d'amour pour elle. Pas de véritables amours, celles féminines et au pluriel, mais celui plus physique, plus vulgaire, plus singulier.

Autour d'elle, la meute des clochards semblait ne pas avoir de prise, comme s'ils glissaient sur elle, comme s'ils acceptaient sa présence mais qu'ils ne l'approuvaient pas, ni n'y pouvaient grand-chose.

Les trois crétins la déshabillaient du regard, une éjaculation au fond des yeux et ce fut elle qui prit la parole la première:



— Vous avez une cigarette?

— On a bien plus que ça... on a des cigarettes, on a de l'argent. D'autres choses aussi. On peut sûrement s'arranger.

Comme dans toute meute, il faut qu'un chef se dessine. Il faut que l'un d'eux donne le premier coup de dents et se réserve le meilleur morceau.

— S'arranger? Vous voulez dire quoi?

— S'arranger... moi et mes copains, on a du temps devant nous. On a de l'argent. On peut aller à l'hôtel. Avec toi. Et tu n'y perdras pas au change. On te paiera. Plus que ce que tu te fais en faisant la manche pendant une semaine.

— Hé, vous me prenez pour une pute ou quoi?

— Mais non, pas du tout. Mais on te propose un échange. On veut juste s'amuser. Avec toi. T'es pas une pute, ça se voit. On peut trouver n'importe quelle fille dans la rue, on est dans le bon quartier et elle sera ravie de venir avec nous. C'est son boulot. Mais toi, ce n'est pas ton boulot et tu en as besoin. Tu peux venir avec nous et peut-être prendre un nouveau départ ou tu peux rester là. Pour nous ça ne changera rien. Pour toi, tout peut-être.

— Attendez, je réfléchis...

La patronne de l'hôtel sursauta en la voyant et faillit leur refuser l'accès. Ils payèrent la chambre cash. Une chambre avec salle de bain. Des jeunes gens bien comme il faut, en fait.

Ils commencèrent dans la salle de bain, ils la déshabillèrent, sûrs de ce qu'ils allaient trouver sous les frusques sales. Mais c'était au-delà de toute espérance. Elle était parfaite. Trop parfaite peut-être. Un corps dessiné par un designer italien, une bête de course, racée, comme on voit en photo, une image fixe, qui ne reflète aucune réalité. Mais elle bougeait. Des muscles fins roulaient sous sa peau. Ses cheveux se déroulèrent sur ses épaules. A chaque respiration ses seins gonflaient, encore plus.

Il fallut trois bains pour que l'eau de rinçage reste claire. Trois bains durant lesquelles ils se relayèrent chacun à leur tour pour la laver, pour la masser, pour la caresser. Et elle, s'abandonnait sous leurs mains. Elle se laissait couler doucement.

Le chef de meute la prit le premier, c'était son privilège. Il était jeune et inexpérimenté, les autres aussi. En d'autres temps, elle aurait tant pu leur apprendre. Ils s'abandonnèrent tous en elle, plusieurs fois. Et chaque fois, elle leur donnait l'énergie de recommencer. Ils la prirent seul, à deux, à trois en même temps, la remplissant davantage à chaque fois. Elle gémissait souvent et criait parfois quand ils la forçaient, quand ils s'introduisaient en elle ensemble.

Pendant des heures ils se l'échangèrent, pendant des heures, elle passa de mains en mains, réinventant des positions oubliées depuis des millénaires. Elle les griffait, les mordait et eux riaient, radieux de leur chance alors qu'elle frottait ses lèvres contre leurs plaies et qu'elle les guidait dans son intimité.

Et quand ils s'endormirent, overdosés de sensations, elle sourit en les regardant. Un sourire tendre.

Un sourire de carnassier rassasié.

Les trois idiots allaient mourir. Oh, pas tout de suite... Ils avaient encore du temps devant eux. Du temps pour souffrir. Ils perdraient leurs dents, leurs cheveux, leurs joues se creuseraient.

Ils auraient le temps d'apprendre à craindre le moindre rhume, la plus petite chiasse, le plus infime bouton. Ils auraient le temps de se poser des questions et de se préparer à l'enfer qui les attendait. Il n'était pas encore arrivé le jour où ils trouveraient ce foutu vaccin.

Elle avait encore du temps devant elle.

C'était une fleur, en plein métro...

Récapitulatif des personnages celtes

Liste des pouvoirs et guerrier générique

1-POUVOIR OFFENSIF

11	Foudre	PER/PRE	1 à 3PP/attaque
12	Feu	Précision	1 à 3PP/attaque
13	Furie	-	1PP/seconde
14	Peur	Volonté	2PP
15	Sommeil	Volonté	2PP
16	Frappe ultime	Précision	4PP

2-POUVOIR DÉFENSIF

21	Contrôle des éléments	-	(1+niveau)PP
22	Cri	Volonté	4PP
23	Armure	-	1PP/heure
24	Esquive acrobatique	-	1PP/attaque
25	Guérison	-	1PP/point
26	Contorsion	-	(1+niveau)PP/heure

3-POUVOIRS UTILITAIRES

31	Talent	-	-
32	Bond	-	1PP
33	Vitesse	-	1PP+1PP
34	Marcher sur l'eau	-	Variable
35	Faire parler les pierres	Volonté	4PP
36	Transformation	-	Variable

4-OBJETS

41	Arme de contact	-	-
42	Arme à distance	-	-
43	Bouclier rond	-	-
44	Bouclier long	-	-
45	Peinture	-	-
46	Objet magique	-	-

5-POUVOIRS DRUIDIQUES

51	Divination	Volonté	-
52	Contrôle des pierres	Volonté	Variable
53	Contrôle des humains	Volonté	2PP
54	Contrôle des animaux	Volonté	2PP
55	Bêtise	Volonté	4PP
56	Rêve	Volonté	5PP

6-LIMITATIONS

61	Folie meurtrière	-	-
62	Mauvais caractère	-	-
63	Alcoolique	-	-
64	Agressif	-	-
65	Supériorité	-	-
66	Restriction vestimentaire	-	-

GUERRIER GÉNÉRIQUE

FO	VO	AG	PE	PR	AP
4	3	3	2	2	2

1.....	-	
2.....	-	
3.....	-	
4.....	Pouvoir privilégié: Aura héroïque	Spé.
5.....	Furie +0	13
6.....	Frappe ultime +0	16
7.....	Bond +0	32
8.....	Restriction vestimentaire	66
9.....	Contorsion +0	26
10.....	Esquive acrobatique +0	24
11.....	Contrôle des pierres +0	52
12.....	Peur +0	14
13.....	Contrôle des éléments +0	21
14.....	Contorsion +1	26
15.....	Cri +0	22
16.....	Vitesse +0	33
17.....	Arme de contact: Epée longue	41
18.....	Frappe ultime +1	16
19.....	Foudre +0	11
20.....	Bond +1	32
21.....	Furie +1	13
22.....	Peinture +0	45
23.....	Feu +0	12
24.....	Bêtise +0	55
25.....	Faire parler les pierres +0	35
26.....	Bouclier rond	43
27.....	Furie +2	13
28.....	Peinture +1	45
29.....	Contrôle des pierres +1	52
30.....	Foudre +1	11
31.....	Marcher sur l'eau +0	34
32.....	Contrôle des éléments +1	21
33.....	Contorsion +2	26
34.....	Foudre +2	11
35.....	Vitesse +1	33

CATHERINE

Archange des Femmes

Ula soupira. "Je sais ce que vous allez me raconter" dit-elle d'un air las. "Excusez moi, ma soeur, mais j'ai déjà entendu de nombreux sermons et..."

"Je ne suis pas religieuse" dit doucement la jeune femme en robe noire. "Je suis juste là pour vous faire prendre conscience de certains faits."

"Oh je sais... Mon corps est sacré, il a été créé par Dieu, je ne devrais pas le vendre au premier venu, et tout ça..."

"De quoi ? Mais non, ma pauvre petite, vous faites ce que vous voulez de vos fesses ! Ce n'est pas cela qui m'inquiète."

Ula fronça les sourcils, étonnée et vaguement choquée. "Je ne comprends pas..."

La jeune-femme en robe noire prit la main d'Ula, et la serra entre les siennes. Ses yeux bruns étaient étrangement pénétrants, et sa croix en or brillait d'un doux éclat. Elle commença à parler...

"Alors" dit Giorgino, refermant la porte de ses mains grasses et baguées, "Combien est-ce que mes petites poulettes m'ont rapporté, ce week-end ?"

Un lourd silence accueillit cette déclaration, et Giorgino tourna son regard vers le salon. Il vit tout de suite que quelque chose n'allait pas.

"Ben alors mes poulettes..."

Une dizaine de regards haineux le figèrent sur place. Ses meilleures gagneuses, vêtues à l'habitude de leurs élégantes guêpières en dentelle rouge et noire, se tenaient en cercle, les bras croisés, dans une attitude incontestable d'insoumission.

"Ula, tu vas me faire le plaisir de m'expliquer ce qui se passe !"

Ula s'avança de deux pas, calme et décidée.

"Nous voulons reconsidérer nos conditions de travail."

"Hein ?!"

"Nous avons décidé, les filles et moi, de monter un syndicat. Nous voulons vendre notre corps à notre profit, et non plus à celui d'un représentant du machisme primaire et exploiteur qui a pesé sur les femmes pendant des siècles de tyrannie !"

"Hein ?!?"

"Tu vas créer une SARL, Giorgino. Nous partagerons les parts selon l'investissement personnel de chacune. Nous exigeons un salaire mensuel augmenté de 20% sur les bénéfices de chaque acte effectué, ce pourcentage se montant à 30% s'il s'agit d'une sodomie, d'un acte de sado-masochisme, d'une pratique zoophile ou de..."

La jeune-femme en noir, sourlante, entra dans le métro. Bien sûr Catherine avait disparu, mais ici-bas, quelques Anges n'avaient pas oublié ses préceptes...

Nouvelle écrite par G.E. Ranne

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	2	5	4	3	58
Talents: Baratin+1, Discussion+1, Corps à corps+2, Connaissance de l'agriculture et de la flore+2, Médecine+3, Séduction+2, Arc+3.						
Pouvoirs: Assommer+1 (116), Lumière+1 (122), Charme+3 (131), Peur+2 (134), Amour+2 (143), Guérison des maladies+1 (151), Fertilité+2 (152), Guérison des folies+2 (154), Guérison des phobies+1 (155), Sommeil+2 (165), Calme+2 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Non-détection (222), Détection de l'invisible+2 (313), Lire les sentiments+2 (324), Rêve+3 (325), Téléportation+2 (331), Arme à distance bénite (412, arc), Conscience+3 (Spécial).						



Récupération:

Par heure passée en pleine nature
ou près d'un nouveau né +1

Pouvoirs privilégiés

D6 Pouvoir	Numéro
1 Lumière	122
2 Charme	131
3 Amour	143
4 Guérison des folies	154
5 Arme à distance bénite	324
6 Conscience	Spécial

Conscience (Volonté)

Ce pouvoir permet à l'Ange de faire prendre conscience de son véritable potentiel la personne touchée. Celle-ci, pendant quelques fractions de secondes, est débarrassée de tous les préjugés ou les complexes d'infériorité éventuellement inculqués par l'époque ou la société et comprend ce qu'elle ou il désire vraiment être. Ce pouvoir est plus dangereux qu'on ne peut le croire car nombre de personnes ont tout quitté, travail, famille, patrie après avoir été touchées. Toute influence mentale, qu'elle soit naturelle (amour, peur...) ou magique (Charme, Possession, Contrôle, etc...), que pouvait avoir un être extérieur sur la personne est définitivement annulée. Ce pouvoir coûte 5PP et nécessite un contact physique.

Promotion: Catherine est passée Archange en 500 Après J-C et est une ancienne païenne convertie.

Apparence et comportement: Catherine apparaît le plus souvent sous la forme d'une grande et solide femme d'une trentaine d'année, tranquille et sûre d'elle. Personne ne sait exactement d'où elle vient, sauf Dieu. La rumeur court qu'elle est une ancienne païenne, et qu'elle était déjà assez puissante dans son ancienne religion pour pouvoir, une fois sa conversion effectuée, accéder directement au grade d'Archange. Certains parlent de Déméter, déesse des moissons... Catherine, du haut de son calme légendaire, ne dément ni ne confirme ces suppositions.

Rôle: Catherine a la réputation d'être loyale et efficace envers ses subordonné(e)s. Elle s'occupe en priorité des femmes, luttant contre la grave condition dans laquelle le haut moyen-âge et (même si elle ne le dira jamais tout haut si Dominique est dans le coin) l'obscurantisme religieux les a plongées. Elle joua, entre autres, un rôle crucial dans "le lancement" de Jeanne d'Arc. Son action a commencé à porter ses fruits, et vers la fin du moyen-âge la condition féminine s'était déjà nettement améliorée. Catherine disparut en 1400 aussi soudainement qu'elle était apparue, et la condition des femmes fut de nouveau en chute libre jusqu'au début du XXème siècle. Même si beaucoup d'anges à son service sont (étaient) de sexe féminin, Catherine ne fait aucune discrimination sexuelle chez ses serviteurs.

Possibilités d'intervention: 3

Possibilités d'intervention humaine (Spécial):

Catherine est le seul Archange pouvant aussi être invoqué par des humains. Toute femme -même non chrétienne, et même absolument ignorante de l'existence de Catherine- a droit, si elle est dans une situation totalement désespérée liée directement à sa condition féminine et qu'elle invoque dans n'importe quels termes une aide "para" naturelle (Cela peut aller de: "Mon Dieu, aidez moi !" à "Mais merde, que quelqu'un fasse quelque chose !") à un jet de D666. Si elle fait 111, Catherine intervient, ou en personne, ou par un petit miracle bien placé. Tout cela fait assez de conditions pour que l'événement soit rare.

Ce que pense Catherine de...

Les êtres humains: Ce sont les enfants de la terre, il faut les protéger.

Les animaux: Tout être vivant doit être respecté.

La violence: Elle est parfois nécessaire.

La politique: Elle est utile, ne serait ce que pour faire bouger les préjugés.

L'ordre et la discipline: Tout discipline doit être librement consentie.

Les Archanges: Ils accordent trop d'importance à des choses qui n'en n'ont pas réellement.

Les serviteurs: Nous nous épaulons pour parvenir au même but.

Distinctions accordées par Catherine

Serviteur du blé en herbe: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir de savoir si une femme porte un enfant ou non.

Ami des sages-femmes: Cette distinction accorde à son possesseur le pouvoir d'engager aussitôt la conversation sur un terrain personnel et propre aux confidences avec toute femme résolument hostile.

Maître du renouvellement: Cette distinction accord à son possesseur le pouvoir de sentir l'avenir très général d'un enfant (heureux ou non, mort proche ou non) en lui apposant la main sur le front. Ce pouvoir peut être brouillé en cas de futur proche incertain.

Relations avec les autres Archanges

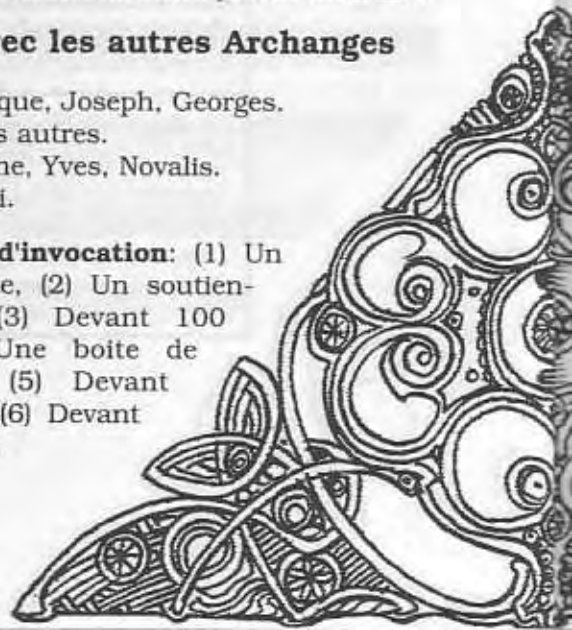
Hostile: Dominique, Joseph, Georges.

Neutre: Tous les autres.

Associé: Blandine, Yves, Novalis.

Allié: Guy, Jordi.

Composantes d'invocation: (1) Un slogan féministe, (2) Un soutien-gorge brûlé, (3) Devant 100 femmes, (4) Une boîte de contraceptifs, (5) Devant 1000 femmes, (6) Devant 10.000 femmes.



CREDITS

Création: G.E. Ranne

Dessins: Alberto Varanda

Logo: Greg Cervall

Couverture: Greg Cervall

Mise en page: CROC

Corrections: Guillaume Delafosse et Sabine Wong

L'utilisation de la police Garamond est dédiée à Philippe Mouret.

SOMMAIRE

Introduction.....	1
Biographie des auteurs	1
Attention à la marche	2
Passe moi le celte.....	4
Noms de Dieux	11
Jouer des équipes mixtes	19
Delenda est Notre-Dame.....	21
I Un cauchemar sans fin.....	21
II Bretagne libre !	23
III Interlude à Notre-Dame	38
IV Promenons-nous dans les bois	41
V L'épée de Nuada.....	45
VI La roche Tarpéenne est proche du Capitole	46
VII Apocalypse now	49
Du décorum pour la campagne	53
Univers prêt-à-jouer	57
Métamorphoses de miss Catherine	62
Extraits des chroniques d'Yves.....	65
Jack	68
Récapitulatif	72
Catherine, Archange des femmes.....	73
Crédits.....	75
Sommaire	75

DEUS EX MACHINA



Deus Ex Machina vous tend les bras!

Cette extension, la quinzième du nom pour In Nomine Satanis / Magna Veritas va vous entraîner là où jamais la main de l'homme n'a posé le pied. Dans le territoire des dieux, dans l'intimité des Archanges disparus, au plus profond de l'inconscient collectif. C'est beau, on dirait du Bon Jovi...

Néanmoins, que de révélations dans DEM. Que deviennent réellement les Archanges renégats? Et les Archanges disparus? Sont-ils encore sur Terre? Où ça? Qu'est-ce qu'ils foutent? Jouent-ils au bridge ensemble le samedi soir?

Édité par Idénjeux, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle
Écrit et réalisé par G.E. Runne. Illustré par Voranda et Greg Cervall

Prix conseillé: 126 Francs
ISBN: 2-908765-60-8 (IN17)