

Liber Angelis

• le • guide • des • anges •



«En tout cas, ça vaut mieux que d'aller
faire des conneries à Châteauroux»

- Line Renaud *in* Louise et les marchés.

Écrit par : CROC, Timbre-Poste, Ben et 7.7

Textes supplémentaires : Monsieur X

Corrigé par : Guillaume Delafosse et Sabine Wong

Dessins de : Pierre Courtial, Thierry Masson et Philippe Masson

Couverture par : CROC

Logo par : Zlika

INTRODUCTION

Le guide des Anges vous présente de toutes nouvelles options pour *Magna Veritas*, aussi bien pour les personnages-joueurs que pour les PNJs. Mieux encore, tout bon maître de jeu (qu'il soit de *Magna* ou d'*In Nomine Satanis*) trouvera dans ce guide une tonne de bonnes idées pour ses prochains scénarios. En un mot comme en cent, de bien belles choses pour toute la famille. Je vous laisse découvrir tout cela par le menu et, dans les pages qui suivent, par l'exemple. Have fun !

Note de Dominique : pour chaque article, vous trouverez, sur la page de présentation, un certain nombre de petits crânes qui représentent l'importance de ce qui y est décrit. Pour le décrypter, utilisez le guide suivant :

- ☉ : un petit truc que tout le monde faisait intuitivement après quelques parties mais qui est mis à plat pour la première fois. À utiliser immédiatement, dès votre prochaine partie.
- ☉☉ : cela ne va pas modifier votre façon de voir *Magna Veritas* mais peut apporter un peu de variété dans vos parties. À utiliser à votre convenance.
- ☉☉☉ : utiliser cette article peut modifier grandement la campagne que vous êtes en train de jouer, voire la pervertir définitivement si vous n'y prenez pas garde. À utiliser avec modération.
- ☉☉☉☉ : houlà! Comme vous y allez. Faut prévenir quand on annonce des trucs comme ça. Seul un maître de jeu expérimenté et des joueurs qui en ont vu des vertes et des pas mûres pourront supporter ces révélations.

Anges d'Alain		Anges de Jordi	
Hikuptha	5	Les Mésanges	79
Anges d'Ange		La R.Z.O.	82
Les Anges vaudouissants	12	Anges de Joseph	
Anges de Blandine		Les Rédempteurs	85
La Crypte	18	Les chasseurs de sorciers	87
Anges de Christophe		Anges de Laurent	
Opération : île aux enfants	23	Les Anges 1%	92
Anges de Daniel		Les Néo-jésuites	95
La Légion 88	26	Anges de Marc	
Anges de Didier		Le Club 406	98
Le S.R.C.	29	Anges de Michel	
Anges de Dominique		Le Chaudron	102
Et si certains Anges avaient vraiment deux supérieurs ?	34	Les Nettoyeurs	112
Les Justes	37	Anges de Novalis	
Le Labyrinthe	39	La Strange Paradise Connection	115
Anges d'Emmanuel		Anges de Walther	
Les Transfuges	41	Les collectionneurs	120
Anges de Francis		Anges de Yves	
Les Diplomates	45	La patrouille temporelle	124
Anges de Guy		La Saint-Patrick's Irish Crew	128
Les Mortifiés	52	Annexes	
Anges de Janus		Charges et pénitences	134
Les amitiés particulières de Janus	56	Les Descendants de saints	144
Anges de Jean		Les serveurs spécialisés	149
La section Galilée	59	Dieu	157
Anges de Jean-Luc			
SOS Repentir	69		
La Targe	73		



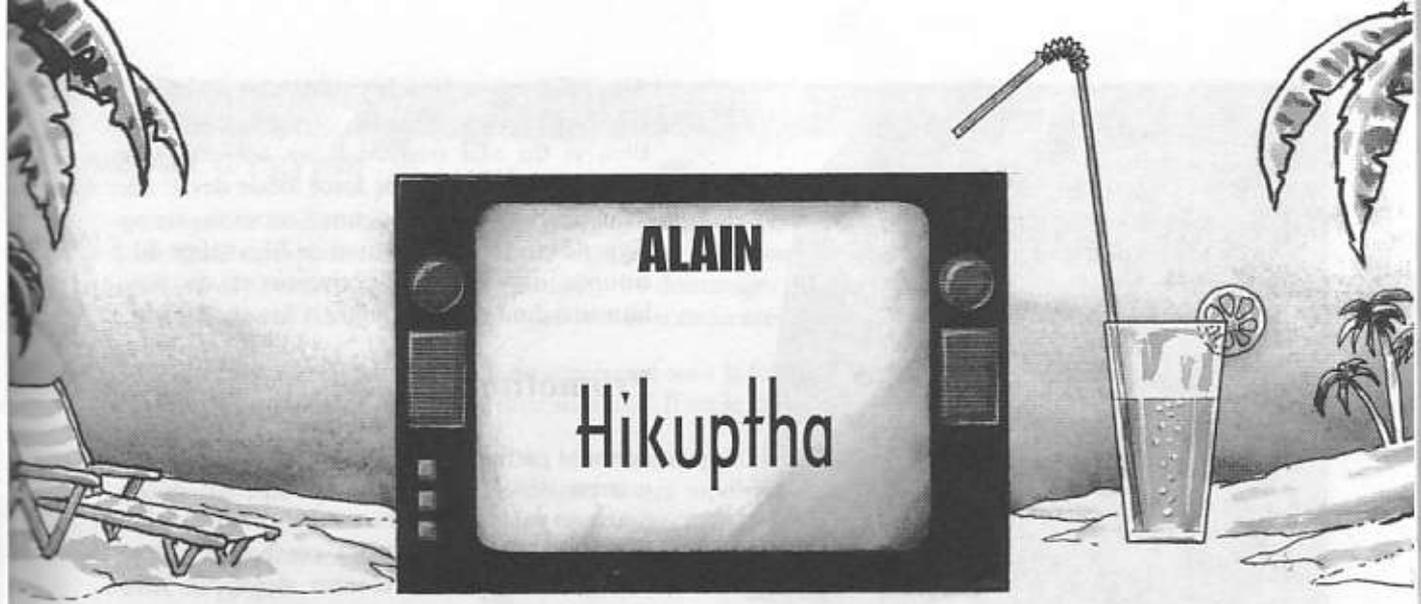
personnages-
(atani) trou-
le bien belles
suivent, par

bre de petits

pour la pre-
dans vos par-

voire la per-

un maître de
tions.



☹ ☹ Hikuptha (littéralement en égyptien : " château de l'âme de Ptah ")

.79
.82
.85
.87
.92
.95
.98
102
112
115
120
124
128
134
144
149
157

1899 - Vallée des Rois

Baignée par le soleil du matin, la colline ressemblait à une immense carrière éventrée. Les hommes et les bêtes s'activaient avant la grande chaleur. Les archéologues britanniques se sentaient près du but. Ils avaient encore engagé de la main-d'œuvre indigène et les fouilles avançaient à grands pas.

" Beaucoup trop vite ", pensa Faruk en contemplant la progression des travaux. La situation devenait inquiétante car les chercheurs ne se contentaient pas de déterrer des momies et des sarcophages : ils faisaient tout un tapage médiatique autour de leurs découvertes et renvoyaient en Europe leurs trouvailles pour les exposer partout.

Faruk se dirigea vers le petit groupe d'hommes coiffés de chapeaux coloniaux qui fumaient la pipe. Il arbora son sourire le plus angélique et déposa sur un trépied le plateau en cuivre qui supportait une théière et des tasses.

" Un bon thé pour vous et vos collègues, professeur. Ma sœur l'a choisi elle-même. "

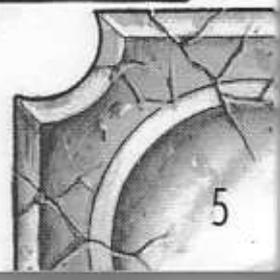
Ils ne lui jetèrent même pas un regard pendant qu'il remplissait les tasses d'un mélange de thé et de poison mortel. Faruk s'inclina et s'éloigna ensuite, laissant les Anglais à leur destin. Pour un Ange, l'assassinat conscient de cinq humains représentait toujours un sacrifice grave, même lorsque les ordres venaient directement d'un Archange.

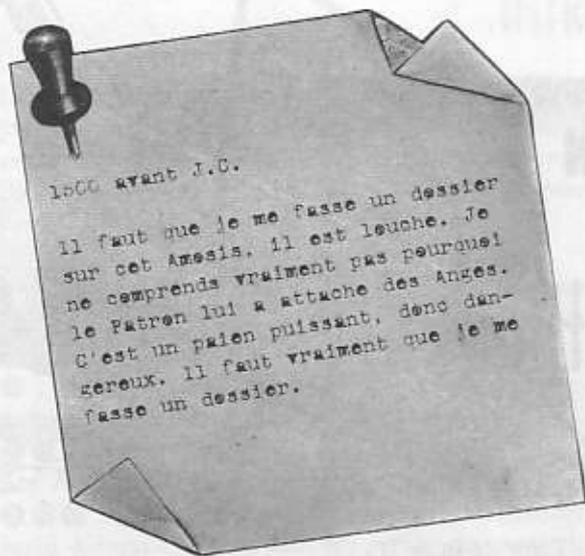
Restés sur la colline, les égyptologues commentaient leur plan de fouilles avec excitation.

" Je suis sûr, cher Lord, que nous découvrirons le temple d'Osiris d'un jour à l'autre. Si tant est qu'il existe, je partage la conviction que... ATTENTION ! DES COBRAS !!! "

Cinq énormes cobras venaient d'apparaître de derrière un rocher. Ils se jetèrent sur le groupe qui décala en tous sens, renversant le matériel, les cartes et le plateau de thé. Miraculeusement, personne ne fut blessé et les bêtes retournèrent au désert aussi énigmatiquement qu'elles en étaient sorties.

Deux jours après, à l'annonce de la découverte de Lord Boulington, le Herral Tribune titrait partout dans Londres : " Les dieux d'Égypte sont de retour "...





Background chronologique et historique

Naissance des dieux

Vers -3300, Ménès soumit le nord du Nil et unifia les royaumes de Bouto et du Nékhem pour créer l'Égypte et fonder la première dynastie thinite. Et c'est parti pour trente-cinq siècles de guerres, de pillages, de massacres, d'esclavage et de sacrifices dans ce qui est toujours l'un des plus grands royaumes ayant jamais existé sur Terre. Les Égyptiens vénèrent Ré, le Dieu Soleil. Ils se construisent au cours des âges un vaste panthéon de divinités. Et comme d'habitude quand des millions d'êtres rêvent en même temps de la même chose, cette chose finit par devenir réalité. D'abord dans les marches des rêves, puis petit à petit dans notre réalité, c'est-à-dire sur Terre. La persistance de l'Égypte, la force de ses dirigeants et la puissance de ses prêtres donnèrent même à ses nouvelles divinités une puissance sans comparaison avec tout ce que les hommes avaient réussi jusqu'alors. À tel point que Dieu, dans Sa grande jalousie, en prit ombrage et envoya son homme à tout faire de l'époque, Gabriel, trouver une solution pour calmer leurs ardeurs.

L'envoyé de Dieu sonne toujours deux fois

Après s'être pris plusieurs claques dans ce pays réticent à la parole divine, Gabriel en fit une affaire personnelle. Il fit venir de nombreux Anges qui infiltrèrent le clergé et commencèrent à saper l'influence d'Osiris et de ses petits copains. Dans le même temps, les forces du Mal avaient corrompu une partie du panthéon égyptien sous les traits d'animaux.

Ainsi, Bifrons se défoulaient en Anubis poilu à la tête de chacal en ressuscitant à qui mieux mieux. Le conflit du Bien et du Mal trouvait là un nouveau champ de bataille dont la troisième force locale devait tirer pendant quelques siècles une certaine tranquillité. Cependant, sous l'impulsion de l'Archange du feu, les troupes du Seigneur convertirent de nombreux humains dont le grand prêtre d'Amon, Amosis.

Promotion canapé

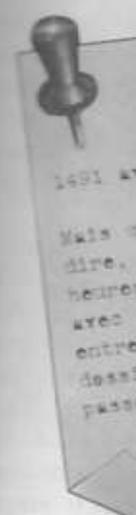
Amosis, particulièrement sage et avisé, possédait de nombreuses connaissances et maîtrisait de puissants pouvoirs païens lui permettant de contrôler la nature. Il aida les légions divines à combattre le Mal et les dieux de l'Égypte. Ce combat victorieux fut l'œuvre d'une vie au service du Tout-Puissant, qui curieusement s'attacha à ce serviteur cultivé et zélé. Il lui attacha des Anges pour l'assister. Au crépuscule de sa vie, alors qu'Amosis s'appêtait à aller rejoindre enfin son créateur et à trouver le repos, Dieu lui fit une proposition qu'il ne pouvait pas refuser : devenir immortel et continuer à le servir. Et c'est ainsi qu'Amosis devint Alain, propulsé directement Archange en -1490 par sa Grande Gériatrie. Alain s'entoura alors de serviteurs dévoués. Il les rassembla dans une fraternité qu'il nomma Hikaptha et dont les membres avaient pour principale mission de se débarrasser des gêneurs. Il porta enfin un coup fatal aux dieux de l'Égypte en faisant passer leur panthéon sur une Marche Intermédiaire dont il scella l'entrée à partir d'un temple interdit qu'il fit enterrer dans la vallée des Rois. On ne devait normalement plus en entendre parler. Dieu confia alors à Alain la tâche souvent ingrate de s'occuper des humains en leur fournissant ce dont ils avaient le plus besoin : de la bouffe. Il prit alors le titre d'Archange des cultures et commença à parcourir le monde, un sac de riz sur l'épaule.

Le retour des fils de la vengeance

Après la chute des Ptolémée, l'Égypte retomba dans l'oubli. L'arrivée de l'Islam tua même dans l'œuf tout espoir de renaissance tardive des vieux cultes. Et tout alla bien jusqu'au milieu du XIXe siècle où des aventuriers européens commencèrent à venir fouiller les vieilles pierres et déterrer les morts. Ils firent de nombreuses découvertes. Ils organisèrent de grandes expositions à travers le monde et l'impossible se produisit. L'imaginaire collectif se remit à fantasmer sur les dieux sanglants de l'Égypte antique. Les marches ayant légèrement bougé et "l'appel" venant d'ailleurs sur Terre, les vieux dieux tout pourris commencèrent à reprendre des forces et parvinrent à remettre enfin les pieds dans la réalité des humains. Leur come back ne resta pas inaperçu longtemps : ils revinrent en Égypte et commencèrent à se recréer des petits groupes d'adeptes.



La deux
Constatant
avec vite et
qualifiée po



Dieux d'Égypte

Une vingtaine de divinités antiques ont réussi à revenir sur Terre. Voici la liste des principaux chefs du panthéon. Cela vous permettra de les mettre en scène si le besoin s'en fait sentir. Les plus puissants sont comparables à des Princes-Démons. Ils encaissent les dommages de la même manière. Leurs avatars n'ont pas une tête d'animal s'ils le désirent mais peuvent se transformer à volonté.

AMON : aussi appelé Amon-Rê, il est représenté sous la forme d'un homme avec des cornes ou une tête de bélier. Il symbolise le soleil et le dieu suprême. Il est le chef des dieux et le plus puissant d'entre eux.

ANUBIS : représenté sous la forme d'un homme à tête de chacal, c'est l'un des dieux les plus anciens. Dieu des morts, il participe au jugement des âmes. Il sera supplanté dans ce rôle par Osiris (cf. plus bas).

ATON : il ne s'incarne jamais physiquement devant ses serviteurs. C'est l'astre solaire, le symbole de l'univers et du progrès.

HORUS : représenté sous la forme d'un homme à la tête de faucon. C'est le dieu des rois et du ciel. Il incarne la noblesse et la beauté.

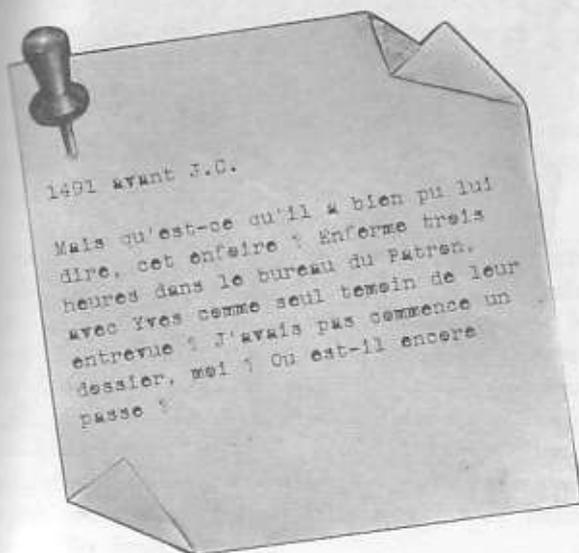
ISIS : représentée sous la forme d'une femme avec des cornes de vache. Elle est la Grande Magicienne de l'Égypte. C'est également la mère universelle.

OSIRIS : représenté sous la forme d'une momie portant les insignes du pouvoir, les deux sceptres, la barbe attachée et la couronne *Atef*. Il est sur le trône. C'est le dieu des forces végétales. Après sa résurrection, il est devenu le dieu de la mort et de la renaissance. Il possède la vie éternelle et fait revivre les morts. C'est le dieu du Bien, la pureté incarnée dans la vie naturelle.

SETH : il est le plus souvent représenté sous la forme d'un grand lévrier au museau effilé et à la queue raide et fourchue. C'est le dieu de la violence et du désordre, l'incarnation du mal. Ce n'est pas vraiment un dieu égyptien, il s'agit en fait de Bifrons qui est venu semer la zizanie pour de rire. Il est comme ça Bifrons, c'est un sacré farceur.

La deuxième couche

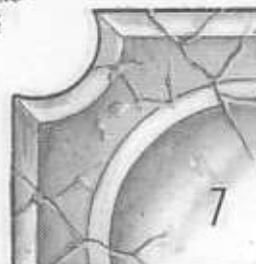
Constatant les dégâts, la hiérarchie angélique réagit assez vite et donna carte blanche à la personne la plus qualifiée pour résoudre ce problème : Alain, bien sûr.



Après enquête, Alain décida d'employer les grands moyens : il rappela sur Terre tous les Anges qui l'avaient aidé dans sa lutte de l'époque, auxquels il adjoignit quelques très rares nouvelles recrues. Ensemble, ils reformèrent secrètement Hikuptha. L'ancienne confrérie allait resservir. Alain rendit alors provisoirement à ses Anges les anciens pouvoirs païens qu'il leur avait enseignés puis ôtés dans le lointain passé. Tous jurèrent de trouver une solution pour se débarrasser rapidement de la nouvelle menace.

Jeu de cache-cache dans les pyramides

Seuls de rares initiés, pour la plupart des Anges de grade 3, font partie d'Hikuptha. Ils mènent une guerre secrète aux dieux de l'Égypte antique en essayant surtout de minimiser l'engouement qu'ils suscitent dans la société moderne. Les dieux, quant à eux, ont connu quelques belles victoires. Dans les années 50, ils ont rendu son indépendance à l'Égypte



te en conseillant Nasser. Cependant, leur pays est aujourd'hui " en voie de développement " comme on dit pudiquement des pays sous développés ; il n'est plus le leader de l'humanité comme il a pu l'être. Pourchassés par les forces du Bien, leur seul espoir est de rendre à l'Égypte une grande place internationale. Ils envisagent donc d'envenimer les rapports nord-sud pour provoquer un vaste conflit. Ils affament aussi les populations du tiers monde et poussent les pauvres à la révolte. En quelques années, ils ont su envenimer des conflits qui se réglaient et faire renaître des luttes enterrées dans le passé, comme le conflit rwandais dans lequel ils ont eu une influence déterminante. Leurs actions servent passablement les forces du Mal qui les laissent donc faire tout en les surveillant de loin. La tâche d'Hikuptha est ardue, elle doit être menée à bien.

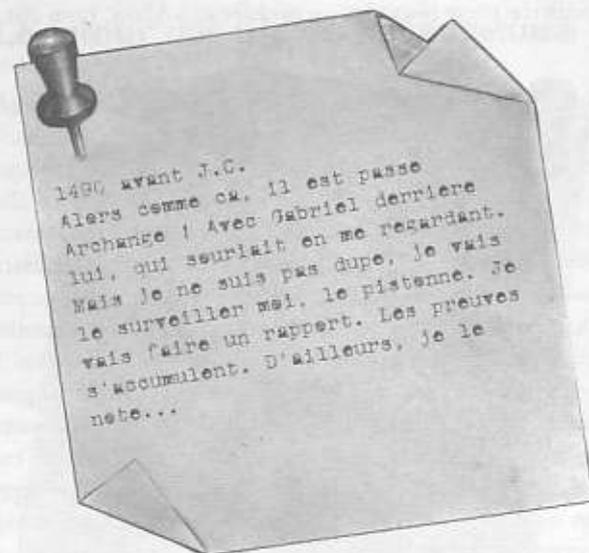
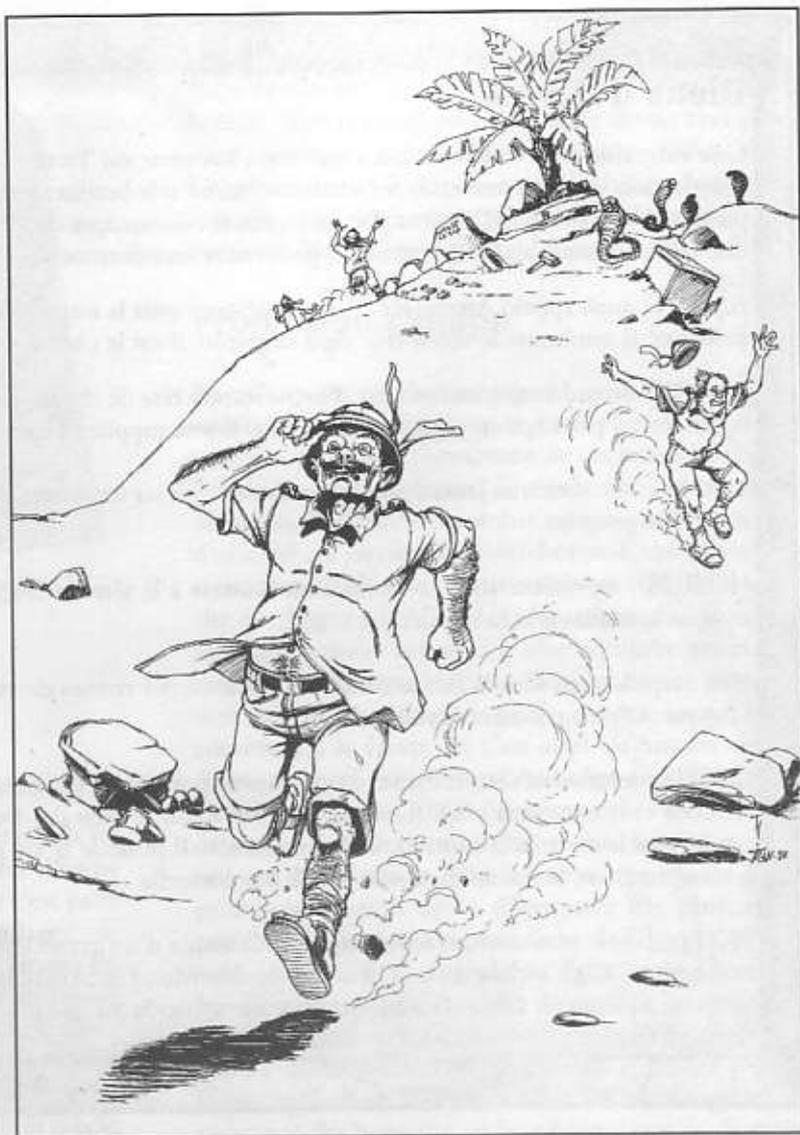
Intérêt pour le maître de jeu

Hikuptha est une organisation secrète qui rassemble une vingtaine de serviteurs d'Alain. Ils luttent contre les dieux de l'Égypte, les traquant partout sur Terre pour les tuer. Ils disposent pour ce faire de pouvoirs puissants accordés par leur Archange, mais qui sont d'origine païenne.

Le maître du jeu peut s'en servir pour introduire le panthéon égyptien dans ses scénarios. C'est particulièrement intéressant s'il emmène ses joueurs en Afrique ou mieux, en Égypte. Il peut aussi avoir dans son groupe un Ange d'Alain qui mène des missions en parallèle. Le fait que ce dernier possède des pouvoirs exotiques et assez sanglants pourra mettre la puce à l'oreille de ses compagnons.

La marche des dieux égyptiens

C'est un endroit grandiose et monumental. Une sorte de super Vallée des Rois géante, avec toujours des pyramides et des sphinx dans le lointain. Les seuls bâtiments qu'on y trouve sont des temples décorés, entourés d'obélisques et de statues géantes. Ils ne sont pas qu'un peu mytho. Un grand fleuve rappelant le Nil coupe la marche en deux. Ce fleuve est peuplé d'alligators.



Intérêt

Faire part
chasse aux
que la cha
d'arriver son
deux de
retour, ils
sont et
poussant
retrouver p
les combat
bons et à c
gner cela

Idées

Les élém
organiser u
panthéon é
sence, com

Vous pouv
agement
elle se cach
s'auront pa

Règle

Pour ce q
puissants c
d'exemple.
gypte. Ils p
de soleil br
une version
reparlerons
Troisième l

Pour ce qu
serviteurs, c
gore. Pour
mutiler, sac
souvent le
magie est
laquelle ces

Comment
d'Hikuptha
d'Alain. Le
personnage
ou augmen
(qu'il possè
cas, Alain "
poraïremen
ceptes d'au
contre des d

Intérêt pour les joueurs

Faire partie d'Hikuptha n'est pas une sinécure. La chasse aux dieux est ouverte et elle est plus compliquée que la chasse à la palombe cendrée. Il ne suffit pas d'avoir son permis pour en plomber à tour de bras. Les dieux de l'Égypte ont déjà perdu une fois. À leur retour, ils ont constaté stupéfaits l'avancée du christianisme et savent très bien que leurs adversaires sont puissants. Aussi ils restent discrets pour se protéger et retrouvent patiemment leur puissance. Les joueurs qui les combattent vont avoir accès à certaines informations et à certains pouvoirs très confidentiels : à eux de gérer cela au mieux.

Idées de scénario

Les éléments fournis ici sont assez nombreux pour organiser une campagne autour de la guerre contre le panthéon égyptien. Du style découverte de son existence, combat acharné, bannissement définitif.

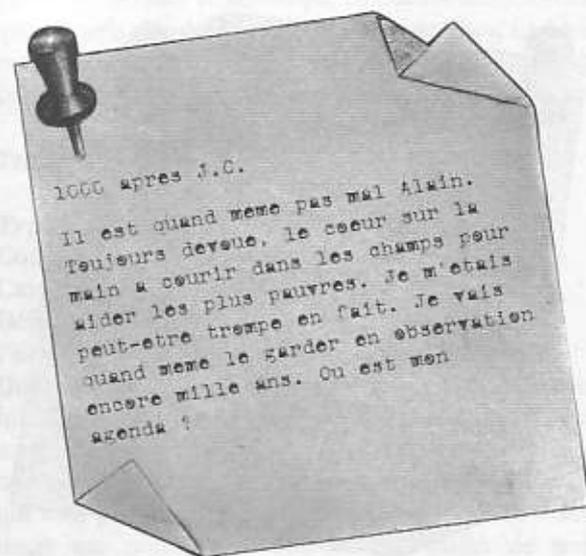
Vous pouvez aussi envoyer vos Anges enquêter sur les agissements d'Hikuptha. Ses mobiles sont complexes, il se cache et restera hermétique tant que vos joueurs n'auront pas compris qu'ils sont du même côté.

Règles

Pour ce qui est du panthéon égyptien, les dieux sont puissants comme les dieux vikings qui leur servent d'exemple. Leurs pouvoirs sont en rapport avec l'Égypte. Ils peuvent par exemple faire tomber des rayons de soleil brûlant, rendre stérile ou se transformer en une version géante de leur animal tutélaire. Mais nous reparlerons de tout ça en détail dans le guide de la Troisième Force.

Pour ce qui est des pouvoirs accordés par Alain à ses serviteurs, on tombe plutôt sur quelque chose de bien gore. Pour utiliser leurs pouvoirs, les Anges doivent se mutiler, sacrifier un peu de leur sang (au minimum) et souvent le sang d'animaux et même d'humains. Cette magie est très sale. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle ces pouvoirs sont interdits.

Comment les obtenir ? Appartenir à la secte d'Hikuptha et disposer d'un jet sur la table privilégiée d'Alain. Le jet n'est pas effectué mais, en échange, le personnage choisit un des pouvoirs décrits ci-dessous ou augmente le niveau d'un de ces pouvoirs spéciaux (qu'il possède déjà). Ajoutons aussi que dans certains cas, Alain "offre" lui-même quelques pouvoirs (temporairement ou non) à des Anges qui suivent les préceptes d'autres Archanges, s'ils risquent de lutter contre des dieux égyptiens.



1000 après J.C.

Il est quand même pas mal Alain. Teuiseurs devenu, le cœur sur la main à courir dans les champs pour aider les plus pauvres. Je m'étais peut-être trompé en fait. Je vais quand même le garder en observation encore mille ans. Ou est mon agenda ?

Animer la végétation

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : esquive.

Portée : (niveau fois 10) mètres

Description : ce pouvoir accorde à l'Ange qui le possède la capacité magique de faire pousser très rapidement des plantes et des branches afin d'immobiliser un adversaire. Pour utiliser ce pouvoir, l'Ange doit tout d'abord se flageller avec des ronces. Au moment où la première goutte de son sang touche le sol, le pouvoir produit ses effets. Le pouvoir permet d'entraver les actions de (niveau) victimes. Elles doivent toutes se trouver à portée. Chacune a droit à un jet de résistance (sous la forme d'un jet d'esquive) pour éviter les premières branches, avant qu'il ne soit trop tard. Un seul jet de volonté (celui de l'Ange) est opposé aux jets d'esquive des victimes. Le pouvoir dure (niveau) secondes, durant lesquelles le personnage ne peut plus agir physiquement (s'il possède une force supérieure ou égale à 5, il se libère la seconde suivante mais ne peut rien faire d'autre durant ce tour). Ses capacités mentales ne sont pas modifiées.

Animer une statue

Type : mental.

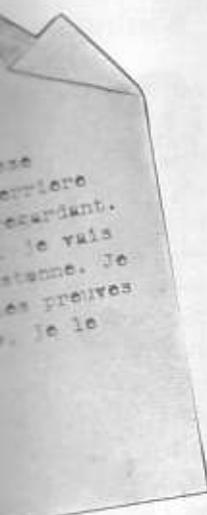
Coût : 3 PP.

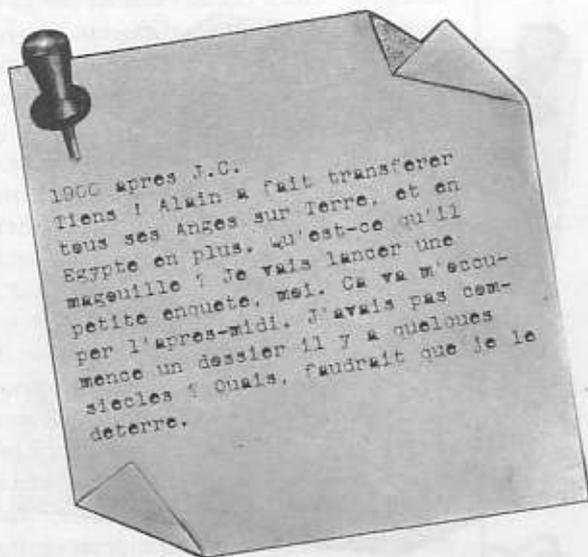
Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède d'animer une statue qu'il touche. Ladite statue doit être en pierre et doit avoir été sculptée il y a au moins deux cents ans. Pour produire





normalement ses effets, une goutte de sang frais doit être étalée sur la statue. La statue suit tous les ordres (télépathiques) que lui donne l'Ange et ce pendant (RU) minutes. À la fin de cette durée, la statue retourne là d'où elle vient et reprend sa forme d'origine. Si elle ne le peut pas, elle se brise en centaines de morceaux. La statue possède les caractéristiques suivantes :

Niveau	Force*	Agilité	Corps à corps	Protection	Domages**
1	2	1	1	1	-3
2	3	1	1	2	-2
3	3	2	2	3	-1
4	4	2	2	4	+0
5	5	3	2	5	+1
6	6	4	3	6	+2

* : arrivée à 0 point de force, la statue explose en centaines de morceaux et le pouvoir s'arrête.

** : modificateurs aux dommages lors d'une attaque au corps à corps réussie.

La statue est immunisée contre les attaques mentales.

Bâtons en serpents

Type : physique.

Coût : 2 PP par serpent.

Caractéristique : volonté.

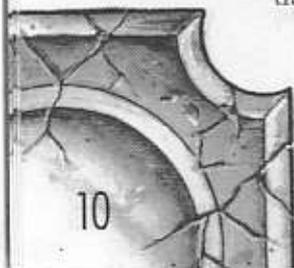
Défense : aucune.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède de transformer des bâtons qu'il touche en serpents très agressifs mais non venimeux. Il peut transformer (niveau) bâtons simultanément. Pour ce faire, il doit réussir son jet et se frapper jusqu'au sang avec lesdits bâtons. Les serpents sont indestructibles et "vivent" sous les ordres de

l'Ange pendant (RU) secondes.

Leurs caractéristiques sont les suivantes : corps à corps 3, dommages +1, force 3 et agilité 4.



Éclipse de soleil

Type : physique.

Coût : 10 PP.

Caractéristique : perception.

Défense : aucune.

Portée : vue.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède de créer une éclipse de soleil pendant (RU) secondes. Il ne peut utiliser son pouvoir que s'il a sacrifié un animal à sang chaud (mammifère de préférence) moins de dix minutes auparavant et s'il voit le soleil. Pendant l'éclipse (dont les effets ne sont normalement pas très importants pour des êtres vivants normaux), les serviteurs des dieux égyptiens (et les dieux eux-mêmes) subissent un malus de six colonnes à toutes leurs actions et les plus humains d'entre eux sont pris d'une peur panique, que le maître de jeu se fera un plaisir de simuler avec un bon roleplay.

Nuée de sauterelles

Type : physique.

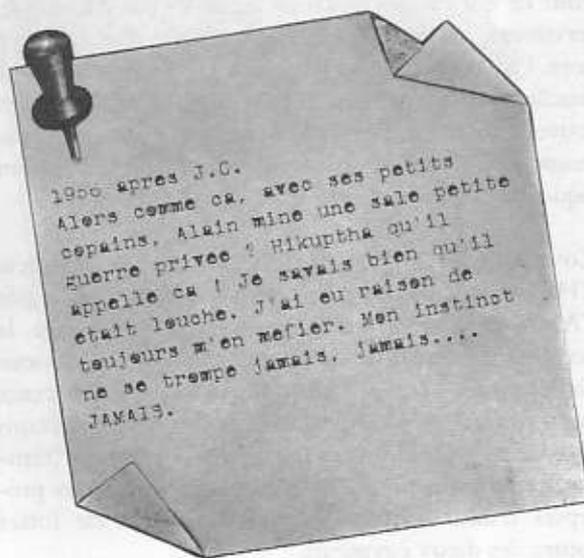
Coût : 5 PP.

Caractéristique : perception.

Défense : aucune.

Portée : (niveau fois 10) mètres de rayon.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède d'invoquer une nuée de sauterelles dans une aire d'effet dont il figure le centre. Les sauterelles apparaissent après 1d6 seconde(s) et restent (RU) minutes. Durant tout ce temps, les adversaires du personnages subissent un malus d'une colonne à toutes leurs actions physiques et de trois colonnes à toutes les actions mentales. Le seul moyen de faire disparaître les sauterelles est de les effrayer avec des flammes ou de les enfumer. Les sauterelles apparaissent dans l'aire d'effet, mais le laps de temps donné correspond au temps nécessaire



pour qu'il
personnage
sonnage de
ses points

Sables m...

Type : phy...

Coût : 3 P...

Caractéri...

Défense :

Portée : 1

Descripti...

le possède

les pieds c

duise ses

zone au m

sol est sab

ou du car

son jet, es

malus de

siques (to

état pend

temps, le



pour qu'il y en ait assez pour gêner les adversaires du personnage. Pour fonctionner correctement, le personnage doit manger une sauterelle avant de dépenser ses points de pouvoir.

Sables mouvants

Type : physique.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : force.

Défense : force.

Portée : 10 mètres.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède de créer une zone de sables mouvants sous les pieds de son adversaire. Pour que le pouvoir produise ses effets, le personnage doit être situé sur une zone au moins caillouteuse (c'est encore mieux si le sol est sablonneux), mais en aucun cas sur du béton ou du carrelage. L'individu, si le personnage réussit son jet, est immobilisé jusqu'aux genoux et subit un malus de quatre colonnes à toutes ses actions physiques (toute esquive est impossible). Il reste dans cet état pendant (RU) secondes. Si, au bout de ce laps de temps, le personnage paie (force de l'adversaire fois

3) PP, ce dernier reste bloqué définitivement, tandis que le sable se solidifie autour de ses jambes. Le libérer demandera un bon bout de temps, et de l'huile de coude. Bon courage !!!

Tempête de sable

Type : physique.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : force.

Défense : aucune.

Portée : (niveau fois 500) mètres de rayon.

Description : ce pouvoir nécessite un sacrifice humain (moins d'une heure avant l'utilisation du pouvoir) et provoque une immense tempête de sable centrée sur l'utilisateur du pouvoir. Tous les êtres vivants qui sont pris à l'intérieur subissent un point de dommage par minute et subissent un malus de trois colonnes à toutes leurs actions (sauf l'utilisateur du pouvoir). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'en extérieur, mais produit ses effets même s'il n'existe aucune source de sable dans les environs.

Transfert temporaire

Type : mental.

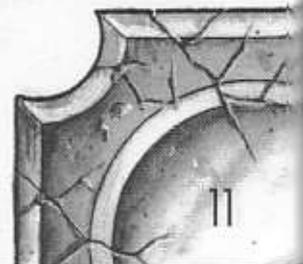
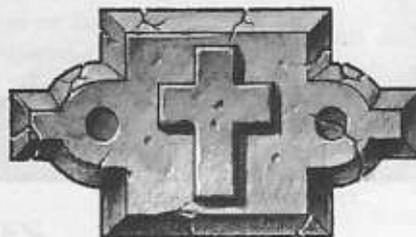
Coût : 10 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : (niveau fois 10) mètres de rayon.

Description : ce pouvoir nécessite un sacrifice humain (moins d'une heure avant l'utilisation du pouvoir) et permet de déplacer tous les êtres vivants de l'aire d'effet (centrée sur l'utilisateur du pouvoir) à la marche des dieux égyptiens (afin de pouvoir s'y bastonner tranquille, sans risquer d'attirer l'attention). Au bout de (RU fois 2) secondes, tout ce petit monde réapparaît dans le monde normal, comme si de rien n'était, sauf les serviteurs morts de dieux égyptiens qui restent sur la marche (cela évitera de se prendre la tête pour cacher les corps). Si ça vous rappelle un pouvoir possédé par un héros de télé japonais, ce n'est pas un rêve, c'est un cauchemar !!!





Maître Zombie

Adieu, mon ami ! Tu es un bon soldat, tu t'es battu avec courage et panache.

Des zombies en haillons sortent en chancelant de la bagarre qui fut chaude, puis se regroupent en grand nombre. Les yeux de Zombie Elvis, dont le visage est éclairé par les flammes proches, sont tournés vers le ciel. Il fredonne un gospel. Les autres zombies l'accompagnent en marmonnant (...).

Le volume de la musique augmente, tandis que la chanson se change en un rock violent et enlevé.

Zombie Elvis

One for the money ! Two for the show ! Three to get ready ! Now go ! Go ! Go !

Exécutant des enchaînements compliqués de mouvements de karaté, Zombie Elvis bouge exactement comme s'il descendait en scène à Las Vegas. Malheureusement, à cause de son état de décomposition avancée, des morceaux de son corps vont s'écraser sur l'objectif de la caméra. La tête de J.F.K, montée sur des pattes d'araignée, croasse à côté de l'amas d'excréments plus connu sous le nom d'Elvis.

Le générique de fin défile ; tout le monde est debout et tend les bras en jouant la scène de « We are the World » autour du nez qui saigne. Un SQUELETTE à plumes, décoré de motifs psychédéliques datant des années soixante, joue de la guitare électrique. Le squelette mord les cordes, puis jette la guitare dans le feu. Apparaît alors le mot :

FIN

“ Negrophobia ”, de Darius James, un des livres de chevet favoris d'Ange.

UNE PETITE FILLE PAS COMME LES AUTRES

Ange n'est pas un Archange comme les autres.

Peut-être ne le savez-vous pas, mais Ange était un être à part : l'enfant d'un Ange et d'un Démon, soit à la fois une succube et un incubé. En plus de cela, ses parents avaient eu la mauvaise idée de la faire grandir à l'aide d'un couffin spécial : un Berceau maudit, artefact magique très puissant et vénéré par un culte de vaudouisants d'Haïti.

Cette histoire vous a déjà été contée dans *Baron Samedi*, et je ne peux que vous y renvoyer. Pour ceux qui n'ont pas lu cette campagne, sachez que les vaudouisants ont vu en Ange (qui était à l'époque une toute petite fille) l'élue qu'ils attendaient pour que Baron Samedi s'incarne sur Terre. Ni les Anges, ni les Démons n'étaient d'accord pour que la fillette, dont les pouvoirs devenaient démesurés, ne tombe entre les mains d'une troisième force. Tout le monde se livra donc une bataille sanglante, comme il se doit. Au final, Ange fit son choix et demanda à se joindre aux Forces du Bien. Yves s'en réjouit, Dominique vit cela d'un tout autre œil.

Quoi qu'il en soit, depuis déjà sept ans, l'Archange des Convertis remplit son office au mieux. Et personne n'a rien trouvé à redire sur son travail.

UN CULTE DANS LES CHOUX...

Quant aux vaudouisants, ils continuent à vivre dans des coins reculés du monde et à croire en leur religion si particulière. Leur magie fonctionne toujours mais s'est beaucoup affaiblie, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, beaucoup de grands prêtres sont morts dans les circonstances qui ont entouré l'avènement d'Ange. Le nombre de croyants ayant diminué, la magie a perdu de son efficacité. D'autre part, le fait qu'Ange n'ait pas été Baron Samedi a ébranlé la foi de plus d'un fidèle. Et enfin le Berceau fut détruit, lui qui contenait une grande part du pouvoir des Békés haïtiens. Ces derniers sont donc devenus bien rares et beaucoup moins puissants qu'ils ne l'étaient auparavant. À tel point qu'il leur devient très difficile d'utiliser leurs pouvoirs hors de leurs pays d'origine.

DES PRATIQUES PAS TRÈS CATHOLIQUES

Depuis sept ans qu'elle est Archange, Ange commence juste à savoir quels sont ses bons subalternes, ceux

en qui elle peut avoir confiance, ceux qui doivent être des agents de Dominique et ceux qui sont trop bêtes pour qu'on leur confie un secret. Il n'y en a qu'une poignée (cinq ou six) en qui elle ait pleinement confiance. Ce sont tous des Grade 3, efficaces, présents depuis au moins cinq ans dans son équipe. À ces quelques serviteurs, Ange a fait un présent très particulier.

L'Archange des Convertis n'a pas oublié son passé, ni ce dont elle est issue. Avant même de devenir Archange, alors que ses pouvoirs grandissaient, elle connaissait déjà tous les secrets de la magie vaudou et pouvait l'utiliser avec une rare efficacité. Bien sûr, ces pratiques magiques sont totalement prohibées par la hiérarchie angélique, puisque fondées sur des croyances impies. L'Archange n'a donc théoriquement pas le droit de s'en servir, ce qui ne l'empêche pas d'en conserver la pleine maîtrise.

Or, depuis un an, après des missions particulièrement bien réussies, il arrive que l'Archange gratifie ses Anges favoris (ceux dont il a été question plus haut) d'un pouvoir vaudou. L'Archange n'en parle jamais aux heureux bénéficiaires, mais ceux-ci voient peu à peu apparaître leurs nouvelles capacités. Celles-ci sont accompagnées d'une série de rêves très explicites, décrivant les rituels à associer aux pouvoirs. Ce petit cadeau se fait dans le dos de la hiérarchie, chacun sachant que c'est totalement illégal. L'Ange récompensé d'un pouvoir de ce type n'est pas piégé, condamné malgré lui à se mettre dans le collimateur de Dominique & Co. S'il décide d'ignorer le pouvoir et ne l'utilise pas durant deux semaines, celui-ci disparaît aussitôt (le pouvoir, pas l'Ange). Cette disparition est définitive. Venant d'un monstre de tolérance comme Ange, c'était tout de même la moindre des choses !

Jusqu'à présent, les Anges ainsi récompensés n'ont jamais craché dans la soupe. Par contre, ils se sont tous demandés quelles étaient les motivations de leur Archange pour prendre un tel risque ? Certains lui ont demandé. Elle a répondu qu'il n'y avait pas de danger lorsqu'il n'y avait pas de renard dans le poulailler. Ce n'est pas la réponse qu'ils attendaient, mais c'était clair et net : quand on a des possibilités, pourquoi s'en priver ?

Précisons au passage que tous les autres serviteurs d'Ange ne sont absolument pas au courant. Cela signifie, surtout, que si un des Anges de votre groupe est au service de l'Archange des Convertis, il n'a jamais entendu parler de ce qui est décrit ici.

BUT WHY, WHY, WHY ?

Pourquoi Ange prend-elle un tel risque ? Tout d'abord, quel risque ? Si une rumeur vient à circuler à propos de ces pouvoirs vaudou (ce qui a déjà peu de chances d'arriver !), il lui suffira de claquer des doigts pour les faire disparaître. Et zou, fin de la rumeur. Si effectivement ces pratiques mettent Ange dans une position contraire aux préceptes de Dieu et aux règles du grand Jeu, elles n'ont en revanche rien de définitif ou d'irréparable. Rien donc qui risque de la compromettre franchement.

En fait, l'organisation d'Ange est très récente et l'Archange manque d'éléments efficaces. Elle a besoin de leaders exemplaires, capables de gérer des hommes quelle que soit la situation. Bref, elle a besoin de se créer un noyau dur pour monter le niveau général de ses serviteurs. Les Anges vaudouisants ont un avantage certain, qui leur permettra d'être en quelque sorte son unité de choc, le fer de lance de ses troupes.

Ce n'est pas la seule raison qui pousse Ange à agir ainsi. À vrai dire, l'Archange n'a jamais totalement renié ses origines. Soit, elle a choisi le Bien, mais elle sait d'où elle vient et à qui elle doit une part de son pouvoir. D'ailleurs, ce pouvoir, elle se demande bien pourquoi elle n'en profiterait pas. Après tout, elle l'a à portée de main et il peut être utile à la lutte contre ceux d'en face.

Ange se permet donc de petits écarts de conduite parce qu'elle n'accepte pas qu'on réduise ses capacités. Tout cela a aussi un petit air de nostalgie...

TERRES SACRÉES ET PÈLERINAGES IMPIES

Depuis quelques années, les pouvoirs liés au vaudou fonctionnent avec de plus en plus de difficulté hors des terres où est née cette religion. C'est imputable à la baisse constante du nombre de croyants vaudou. Hors de ses berceaux d'origines (Haïti, les Antilles, les Caraïbes...), le vaudou est tellement minoritaire que ses effets magiques deviennent difficiles à mettre en pratique. Les Békés n'y parviennent qu'au prix de grands efforts. De même, les Anges qui disposent de ces pouvoirs savent qu'ils sont plus difficiles à utiliser que leurs capacités angéliques. Seule Ange en personne semble ne pas être affectée par la distance qui la sépare des terres où certaines âmes croient encore au vaudou. Elle utilise ses pouvoirs vaudou sans aucune gêne.

Les Anges vaudouisants ont bien compris que les pays exotiques où le vaudou a vu le jour sont de véritables réservoirs de foi. De foi vaudou bien sûr ! Là-bas, les pouvoirs fonctionnent au maximum et demandent moins d'efforts. Chacun des Anges vaudouisants se rend régulièrement (tous les trois mois environ) en Haïti, histoire de faire le plein en s'imprégnant des croyances locales. Ils ramènent avec eux de nombreux grigris ou canaris, chargés en quelque sorte de la foi des fidèles du cru. Grâce à ces pèlerinages et à ces objets, ils parviennent à faciliter l'utilisation de leurs pouvoirs vaudou sur le sol européen. Cela ne dure cependant pas très longtemps car loin de leurs propriétaires les objets perdent tout sens et toutes vertus.

Il ne faudrait pas qu'un Ange de Dominique tombe sur un de ces grigris... Cela ferait désordre.

ET MES JOUEURS ?

NAN ! Nan, nan et nan ! N'insistez pas ! Les Anges de vos joueurs ne pourront pas avoir de pouvoirs vaudou. Pourquoi ? Parce que, comme on vient de le dire (mais vous lisez ou vous regardez les dessins ?), il faut compter parmi les cinq ou six Anges de Grade 3 que l'Archange des Convertis a choisis. Sauf erreur de ma part, vos Anges ne font pas partie du lot *. En revanche, il est possible que votre équipe rencontre un de ces Anges hors du commun. C'est même là que réside tout l'intérêt de leur consacrer ces quelques pages.

* : si vos personnages-joueurs ont réussi la campagne *Baron Samedi*, ils pourraient finalement peut-être bien en faire partie. Et si vous ne connaissez pas cette extension mais que ce qui vient d'être décrit ici vous tente, demandez à votre maître de jeu de se lancer dans l'aventure. Vous ne le regretterez pas (et vos personnages-joueurs non plus). Reste à expliquer le pourquoi ce retour en arrière (un petit voyage dans le temps n'a jamais fait de mal à personne... si c'est pour la bonne cause).

Voici seulement quelques conseils, relatifs à l'usage des Anges dotés de pouvoirs vaudou. Tout d'abord, ils sont très rares et agissent individuellement. De plus, ce sont des Grade 3 : hors de question donc de les rencontrer au cours d'une mission de routine pour débutants. Ensuite, n'oubliez pas qu'ils sont extrêmement prudents. Il y a de grandes chances pour que vos Anges ne découvrent jamais leurs pouvoirs supplémentaires.

Face à un de ces Anges, votre groupe supposera sans doute l'existence de sorciers vaudou (imaginaires bien sûr !), histoire d'expliquer certains phénomènes. C'est l'intérêt des Anges vaudouisants : ils donneront une atmosphère d'exotisme et de mystère à tous les scénarios où vous les ferez intervenir.

les pays
écrivains
-bas, les
mandent
isants se
iron) en
nant des
ombreux
de la foi
et à ces
de leurs
ne dure
proprié-
rtus.

ombe sur

es Anges
oires vau-
ent de le
sins ?), il
Grade 3
erreur de
ot *. En
encontre
ne là que
quelques

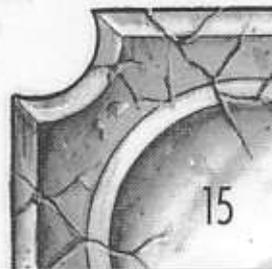
mpagne
peut-être
pas cette
t ici vous
se lancer
t vos per-
liquer le
ge dans le
est pour

usage des
abord, ils
de plus, ce
e les ren-
our débu-
émement
vos Anges
entaires.

osera sans
aires bien
nes. C'est
eront une
les scéna-



l'histoire de la civilisation
de la préhistoire à l'époque
moderne. L'art de la sculpture
est un des aspects les plus
importants de la culture humaine.



C'EST L'HEURE DE LA BÉKÉ LES PETITS...

Les sorciers vaudou, appelés " Békés ", sont des humains comme les autres mais disposent de pouvoirs particuliers liés à leur religion. Ils sont donc créés normalement (avec 10 points de caractéristique et 6 points de talent), mais disposent de 8 points de pouvoir qu'ils récupèrent à raison d'un toutes les 24 heures. Inutile de préciser que ces Békés sont tous natifs de pays exotiques où le vaudou est une institution (comme en Haïti par exemple).

Ces pouvoirs nécessitent souvent la mise en place d'un rituel long, parfois macabre. Il inclut le plus souvent l'utilisation d'aromates, de poudres, de grigris ou de dépouilles d'animaux. Par ailleurs, tous les pouvoirs décrits ici (cette liste n'a rien d'exhaustif et est, comme qui dirait, une petite " mise en bouche "...) ne produiront leurs effets que si, bien entendu, le personnage réussit son jet de pouvoir. La difficulté de celui-ci dépend directement du temps qu'a passé le Béké (ou l'Ange) en dehors d'une zone où la religion vaudou est encore forte, en fonction du tableau suivant :

Le lanceur du sort se trouve dans une zone vaudou Moyen
Le lanceur du sort a quitté une zone vaudou
depuis moins de deux mois Difficile
Le lanceur du sort a quitté une zone vaudou
depuis plus de deux mois Très difficile

Un Béké maîtrise un nombre de pouvoirs différents égal à sa volonté + 2. Les Anges vaudouisants au service de la jeune Archange des Convertis peuvent quant à eux cumuler jusqu'à trois pouvoirs vaudou, rarement plus. Par ailleurs, il n'est pas impossible que l'Archange offre temporairement un de ces pouvoirs à des Anges qui ne sont pas membres de son organisation (cf. la section consacrée aux Anges d'Ange). Comme il se doit, l'apparition de ceux-ci sera précédée d'une série de rêves qui font office de " mode d'emploi ". Tout ça pour dire que vos Anges, ou des Anges PNJs, pourront à l'occasion être momentanément (pour 1d6 jour(s) le plus souvent) gratifiés d'un des pouvoirs suivants.

QUELQUES POUVOIRS VAUDOU...

Prison cauchemar

Type : mental.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) kilomètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'emprisonner l'âme d'un être humain dans ses rêves. La victi-

me doit dormir et se trouver dans l'aire d'effet du pouvoir. Si le personnage réussit son jet de pouvoir, la victime ne parviendra pas à se réveiller (ou ne pourra être réveillée) pendant les (niveau) semaine(s) à venir (sauf si le Béké meurt.). Son corps sera comme plongé dans un coma profond, tandis qu'elle sera condamnée à errer dans l'effroyable Monde des Cauchemars de Beléth (qui n'est autre que la Marche des Rêves vue sous un autre angle).

Durée du rituel : quatre heures (le temps d'entrer en transe, sur la compil' " les meilleures percussions exotiques "...).

Canari

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) kilomètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'ensorceler un Canari, c'est-à-dire un petit pot de terre destiné à recevoir l'âme d'un être humain. Il devra ensuite choisir une victime dans l'aire d'effet du pouvoir. Si celle-ci vient à mourir si le personnage réussit son jet de pouvoir, l'âme de sa victime n'ira pas au Purgatoire (ni même en Enfer ou au Paradis) : elle restera emprisonnée sur Terre, dans la petite poterie !

Durée du rituel : cinq heures, le temps de faire une poterie, de pisser dessus, de déverser trois litres de sang de coq... Et après, le reste de la nuit pour nettoyer l'appart'.

Poudre de Mort

Type : mental.

Coût : 6 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : force.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une dose de poudre magique. Lorsque la victime ingère cette poudre, elle se transforme en mort vivant en 1d6 jour(s). Peu à peu, son aspect physique et ses capacités intellectuelles se dégradent. Au terme de cette transformation, la victime devient un zombie similaire à ceux créés grâce au pouvoir " zombie " d'*In Nomine Satanis* (même si, techniquement, elle n'est pas morte). Ce zombie répond aveuglément aux ordres du Béké.

Durée du rituel : quinze jours, le temps de faire pourrir des viscères de serpents, de collectionner des rognures d'ongles, de piler des aromates, de râper des os...

Visions morbides

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : (niveau) mètre(s).

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des hallucinations dans l'esprit d'une victime pendant (RU) minutes. Celle-ci est alors prise de vertiges et de visions morbides (la bouffée qui se transforme en vers de terre, la sensation d'avoir ses tripes sur les pieds, etc.) si pénibles que toutes les actions qu'elle entreprend subissent un malus de trois colonnes.

Durée du rituel : cinq minutes, le temps de jouer avec des grigris et d'hypnotiser sa victime...

Forme animale

Type : physique.

Coût : 4 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en une nuée de rats (1d66 rats pour être précis) pour (niveau) minute(s). Durant cette période, il ne peut attaquer, ni réellement être attaqué physiquement, mais peut par contre être la cible d'attaques psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en rats. Attention ! si l'utilisateur est assommé ou

sonné mentalement, les rats s'endorment au bout de (niveau) seconde(s). À partir de ce moment, il lui faut (1d6 - niveau) minute(s) pour se reconstituer. Attention (bis) ! si plus de 20% des rats sont tués ou séparés des autres, c'est la mort.

Durée du rituel : cinq secondes, le temps de réciter une formule et de jeter un grigri au sol.

Voyage dans les Ombres

Type : mental.

Coût : 8 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

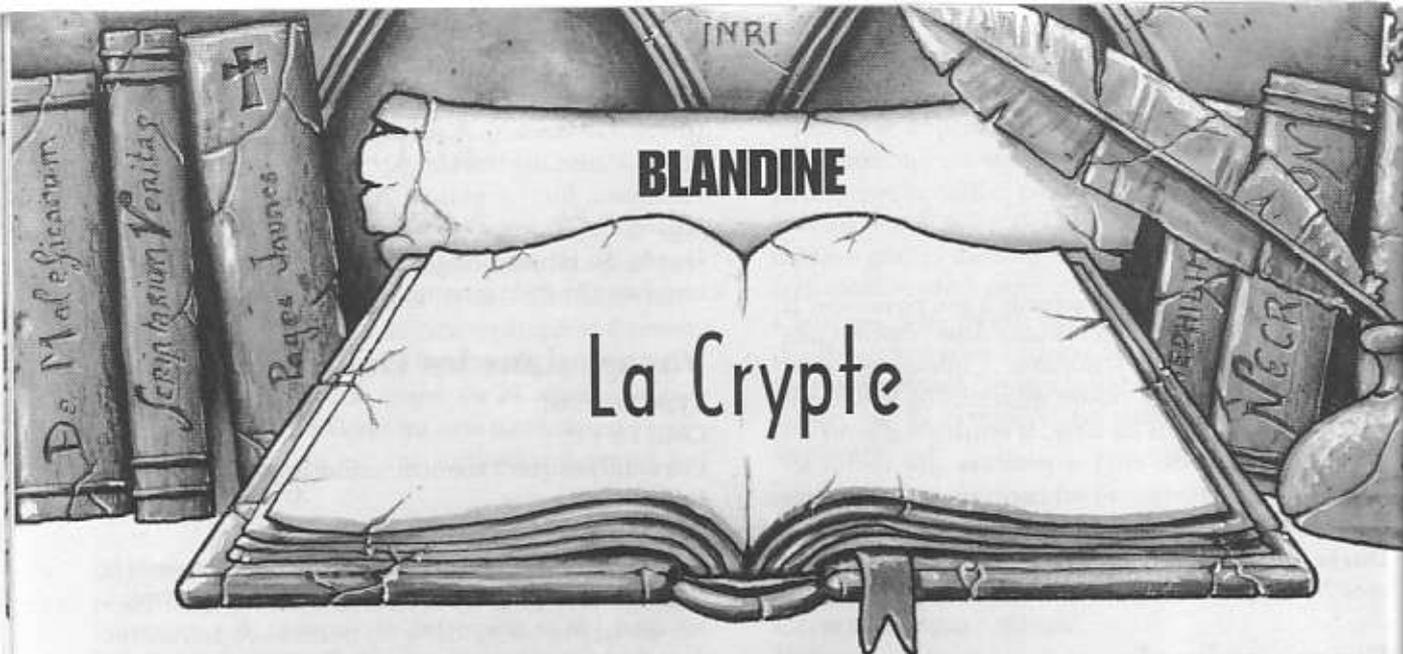
Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre (de se téléporter, en somme). Il y a cependant deux conditions à remplir. Premièrement, l'utilisateur doit savoir où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre, qu'il doit avoir vu au moins une fois. Deuxièmement, sa destination doit être plongée dans l'obscurité ou, tout du moins, dans une zone d'ombre très dense. Si ce n'est pas le cas, le pouvoir ne produira pas ses effets, mais les PP sont perdus. Attention ! une rematérialisation dans une matière solide entraîne la mort.

Durée du rituel : deux heures, le temps d'invoquer les esprits des ombres et de faire une cérémonie avec des bougies dans des crânes, en ingérant trois souriceaux vivants...





Chronologie

“ On voit bien que c'est pas vous qui vous coltinez le ménage ! ”

Cette phrase, Blandine l'a répétée mille fois lors des conseils entre Archanges, dès qu'on lui reprochait des incidents survenus dans la Marche des Rêves.

Apparition de créatures fantastiques issues de fantasmes humains se matérialisant sur Terre, résurgence de divinités antiques et de mythes enfouis dans l'inconscient collectif, détournement de préceptes divins à des fins maléfiques ou intrusions démoniaques, prise de contrôle de territoires oniriques par des sorciers... Tous ces maux (et bien d'autres) prenaient naissance dans la Marche des Rêves pour causer des effets désastreux dans la réalité et dans l'esprit des brebis égarées (pas les animaux... les humains évidemment). Bien souvent, faute de s'être aperçue à temps du danger, Blandine intervenait trop tard. La palme, en terme de “ bordels oniriques ”, comme les qualifie Dominique, fut “ l'incident Hornet ” (cf. l'extension *Mors Ultima Ratio*). Et bing ! chaque fois que de tels phénomènes se produisaient, Joseph se faisait un malin plaisir de souligner que la Marche des

Rêves relevait de la compétence de Blandine. Fatiguée de se plaindre et de se heurter en permanence à l'indifférence de ses pairs, l'Archange décida de prendre le taureau par les cornes et la tête de lit par les roulettes.

Un soir d'insomnie, la nuit du 14 juillet 1992 pour être plus précis, Blandine dressa le bilan des différents “ incidents ” apparus sur la Marche des Rêves et son constat fut clair : en fait, tous ces problèmes venaient des rêves des humains.

Ou, devrait-on plutôt dire, du manque de contrôle des rêves humains. Blandine dut se rendre à l'évidence : il était temps de créer une brigade d'intervention des rêves, une sorte de police de la Marche des Rêves, prête à intervenir en permanence pour modifier des rêves susceptibles de devenir dangereux, supprimer les rêves prêts à prendre corps dans la réalité ou combattre les infiltrations maléfiques.

Blandine sélectionna ses meilleurs éléments, ceux qui étaient les plus familiarisés avec la Marche des Rêves. La mission de ces Anges s'avérait des plus difficiles : plongés perpétuellement dans le monde des rêves, ils se devaient de surveiller des endroits clés de la Marche. Ces points, appelés “ antichambres ”, sont des sortes de portes d'entrée dans la Marche. C'est là que prennent naissance les rêves et les fantasmes les plus résistants. La plupart n'arrivent pas à franchir l'antichambre et disparaissent aussitôt que le “ rêveur ” cesse de dormir.

Mais certains, les plus puissants, réussissent à imposer leur existence sur la Marche. Certaines antichambres communiquent également avec la Marche des Cauchemars et des Marches intermédiaires qui en sont l'émanation (comme l'univers



Gothic Horror de Beleth, par exemple). C'est par là que peuvent surgir des Démons ou des sorciers disposant du sort adéquat.

Les tâches des Brigades d'Intervention Oniriques (nom officiel de ces Anges de Blandine) sont donc multiples.

Mais le problème le plus ardu de cette organisation est d'ordre logistique. En effet, pour pouvoir être en permanence dans la Marche des Rêves, les Anges de Blandine doivent être plongés dans un sommeil profond, " en stase " quelque part sur Terre... Or, quitte à énoncer une lapalissade, il n'est pas facile de se protéger d'une agression physique lorsqu'on est endormi ! De plus, pour pouvoir mettre fin à un rêve, il faut pouvoir identifier rapidement sa source, c'est-à-dire l'humain qui fait ces rêves, afin de les modifier. Ce qui implique que les Anges des Brigades d'Intervention Oniriques doivent être disséminés dans différents coins de la planète.

Il fallait donc trouver des endroits sûrs, inviolables par les Démons, où les corps physiques des Anges ne seraient jamais dérangés.

Après mûre réflexion, Blandine jugea que les seuls endroits qui rassemblaient ces critères étaient les églises. Oui, mais où entreposer discrètement les corps... eh bien, dans les gisants, ces sculptures funéraires représentant des personnages (saints et autres serviteurs de Dieu exemplaires) en position couchée. Qui penserait à fouiller dans ces vieilles tombes réparties dans une myriade de vieilles églises de campagne ou de lieux saints oubliés de tous ? C'est suite à ce choix de cachette (tenu secret, même de la hiérarchie angélique) que l'organisation de Blandine trouva son nom de code : la Crypte.

Autre problème posé par ces corps en stase : leur entretien. En effet, un corps qui n'est pas nourri, lavé et qui ne fait aucun exercice finit par mourir. Il fallait donc trouver un moyen ingénieux et discret pour que quelqu'un s'occupe de ces corps en stase. Le problème fut résolu par Blandine, qui octroya à ces Anges un pouvoir intéressant, celui de provoquer des crises de somnambulisme chez des humains endormis non loin du lieu où ils reposent. Durant la période où l'humain est soumis à ce pouvoir, il rejoint le lieu où est caché l'Ange, le nourrit, le

soigne et le masse. Durant toutes ces activités, le corps de l'Ange reste en stase. Puis, une fois ses tâches effectuées, l'humain quitte l'endroit sans aucun souvenir de ce qu'il a fait... comme un somnambule.

Notons tout de même que ces " somnambules " n'ont pas une force surhumaine et qu'il leur faut souvent utiliser de biens curieuses méthodes pour nourrir les membres de la Crypte. En effet, chaque gisant possède un mécanisme secret (dont l'Ange à nourrir explique le fonctionnement à son serviteur) qui permet d'ouvrir le " caisson " en appuyant juste sur quelques boutons. C'est beau la technique !!!

La Crypte est en activité depuis 1994. Très vite, son efficacité dans sa mission de surveillance de la Marche des Rêves s'est imposée aux Archanges. Blandine pouvait enfin dormir sur ses deux jolies oreilles... On allait enfin lui foutre une paix royale. Mais voilà qu'arrive septembre 1997, avec ses révélations sur certains égarements, ses changements de règles du Grand Jeu et son retour vers une lutte acharnée contre le Mal. Dans ce climat de paranoïa aiguë et de préparatifs, les Archanges les plus fanatiques demandent (ordonnent serait plus juste) à Blandine de modifier la mission initiale de la Crypte, pour faire de ses membres de véritables commandos chargés d'espionner à grande échelle les pensées des serviteurs de Satan, voire de porter la guerre dans la Marche des Cauchemars. Joseph et Dominique exigèrent même que Blandine mette à leur disposition personnelle un squad des Brigades d'Intervention Oniriques pour accomplir les missions qu'ils jugeraient importantes.

Blandine opposa un niet catégorique à tout cela, expliquant que cela foutrait de nouveau le souk dans la Marche des Rêves, la transformant en un champ de bataille supplémentaire et de surcroît incontrôlable, sur lequel personne n'était sûr de gagner. Le conflit s'envenima entre les Archanges fanatiques et Blandine. Il a fallu l'intervention d'Yves pour que cette motion du Conseil soit rejetée. Mais certains Archanges ont de la suite dans les idées...



Les notes de Dominique

« La Crypte, c'est le surnom que se donnent les membres des Brigades d'Intervention Oniriques. La Crypte porte bien son nom... Une organisation obscure et mystérieuse dont le pouvoir donne le frisson. Car qui contrôle la Marche des Rêves contrôle l'esprit humain. Comment alors ne pas être tenté d'utiliser ce pouvoir... Pour faire le bien, évidemment ! Et forcément, il faut que cela tombe sur un Archange mollasson... Blandine ! Quelle ironie. J'ai toujours souhaité que la Crypte fasse partie de mes responsabilités. J'avais donc moi-même mené une petite enquête sur l'étendue des activités de la Crypte.

Primo, ses membres sont choisis parmi les plus fidèles serviteurs de Blandine. Leurs dossiers personnels font état de multiples interventions dans la Marche des Rêves : certains ont même passé plus de temps dans ces contrées que sur Terre. Un record !

Puis, une fois sélectionnés, ces Anges disparaissent purement et simplement de la circulation. Ce qui ne facilitait pas mon enquête.

Que font-ils ? Comment agissent-ils dans la Marche des Rêves ? Je n'en sais rien car leur travail est invérifiable. Toujours est-il que, depuis 1994, peu d'incidents liés à la Marche des Rêves ont eu lieu. Si je m'écoutais, je dirais que Blandine a passé des accords avec Beleth... D'ailleurs, en repensant à l'affaire Hornet, j'ai trouvé la conduite de Blandine trop conciliante vis-à-vis de Beleth... Enfin, passons !

Les seules fo
nement, c'est
ge, un autre
démocratique
arme... Et
professions

Cloche
memb

"Je rêve pas
je veux dire
affaire de
prendre po
sible... Mais
attaché à
mes autors
des Rêves c
suis chargé
Fantastique
pâles, face à
une person
qu'il est un
noter, hist
ques : dans
lis, alors to
de gras av
sable, on
moment, j'e
dar dans le
remises dan
lisme faran

Parfois, c'e
par exemple
contrôle so
cher de pass
blat à Gar
Araucel. Ils c
bles dégr
C'estait l'ar
Buis Mag
sieur que c
imposer ce
Biologique.
dans le gar

là, j'ai péto

J'ai créé un
je suis parti
sers ont fa

Les seules fois où les Anges de Blandine réapparaissent, c'est quand ils meurent. Chose étrange, on assiste à une recrudescence des activités démoniaques dans toute une région lorsque cela arrive... Et notamment dans le domaine des profanations de lieux de culte. »

Clochette, membre de la Crypte

« Je rêve parfois que je suis quelqu'un de réel... Je veux dire évoluant dans la réalité. L'envie me tenaille de retourner dans mon corps, d'en prendre possession, de rencontrer des gens réels... Mais, je suis bloquée, là, en face d'une antichambre. Remarquez, il y a pire : Blandine nous autorise à choisir l'endroit de la Marche des Rêves où l'on désire être affecté. Moi, je suis chargée de surveiller la lisière du Monde Fantastique... Je me suis conçu un joli petit palais, face à antichambre. De temps en temps, une personne ayant la puissance nécessaire rêve qu'il est un lutin ou Peter Pan... Je le laisse entrer, histoire de parler avec lui. Ben oui, quoi : dans La Marche des Rêves, je suis une fée, alors tous les rêveurs viennent tailler le bout de gras avec moi... On fait des farandoles, on vole, on joue avec les arbres. Au bout d'un moment, j'exauce leurs souhaits (c'est pas trop dur dans le Monde Fantastique) et puis je les renvoie dans la réalité. Au bout de la trois millième farandole, c'est plus aussi sympa qu'avant.

Parfois, c'est moins rose. La semaine dernière par exemple, un sorcier et un Démon de Beleth contrôlé sont venus. J'ai pas réussi à les empêcher de passer l'antichambre. Le sorcier ressemblait à Gargamel et le Démon de Beleth à Azraël. Ils commençaient à me foutre des nains bleus déguisés en rapeurs un peu partout. C'était l'invasion, ils avaient presque annexé la Forêt Magique. Si je les avais laissé faire, je suis sûre que cet enfoiré de sorcier aurait fini par imposer ce rêve au beau milieu du bois de Boulogne. Ces dames auraient dû se reconvertir dans le gardiennage de Schtroumpfs.

Là, j'ai péte un plomb : j'ai altéré leurs rêves !

J'ai créé un escadron de chevaliers étincelants et je suis partie leur foutre une branlée. Les chevaliers ont facilement éclaté les nains bleus, bien

aplatis par la charge des chevaux. J'ai pas eu trop de mal à congédier le Démon de Beleth, qui s'est fait bouffer par ma Guivre. Le sorcier a été beaucoup plus rétif. Il a fallu que je transforme les arbres en Ents, afin de l'immobiliser, avant de l'attaquer avec trois nuées de pixies. Et il arrêta pas de gueuler en plus : " J'te meule de deux, j'te meule de deux... ". Le connard intégral. S'il avait continué, je lui balançais une fireball en pleine face. Je plains mon collègue qui se charge du monde space opéra : les Klingons et Dark Vador débarquent tous les deux jours ! Heureusement que la Force est avec lui... »

La Crypte pour le meneur de jeu

La Crypte peut devenir un excellent prétexte pour une campagne sur la Marche des Rêves. Petit univers dans l'univers d'INS/MV, la Marche des Rêves peut également intervenir dans de nombreux scénarios, où l'intrigue et le combat peuvent se dérouler à deux niveaux : dans la réalité et dans le monde des rêves.

De plus, comme on peut le constater à travers les différentes extensions d'INS/MV, il est assez fréquent que les deux univers, l'onirique et le réel, se percutent et, l'espace d'un moment, n'en forment qu'un seul. C'est typiquement un cas dans lequel la Crypte peut (et surtout doit) intervenir pour rétablir l'ordre normal des choses.

Si faute de pouvoir maîtriser la " réalité " des rêves, des Anges " normaux " se pètent les dents dès qu'il s'agit d'agir dans les rêves, un Ange de la Crypte résoudra ces problèmes avec une facilité déconcertante.

De même, s'il arrive que la Marche des Rêves vienne perturber le monde réel pour y imposer sa logique, l'inverse est également plausible. Le monde réel peut s'imposer dans la Marche des Rêves, rendant les pouvoirs du membre de la Crypte inopérant.

Sans compter les multiples interventions de Démons et de sorciers qui se servent des mondes du rêve pour influencer les humains ou imposer leur vision du monde.

mi les plus
rs dossiers
erventions
ont même
es que sur

s disparais-
irculation.

ils dans la
ar leur tra-
ue, depuis
des Rêves
dirais que
Beleth...
ornet, j'ai
conciliante



La Crypte pour les joueurs

Il est tout à fait possible pour un joueur d'interpréter un membre de la Crypte. Quoiqu'il faille quand même être vicieux pour vouloir jouer un personnage coincé dans un gisant 24 heures sur 24... Cela doit également être palpitant pour les autres joueurs (" Qu'est-ce tu fais ? Je bouge sur le flanc droit... Super ! "). Mais bon, si rien n'empêche de jouer un membre de la Crypte, le devenir implique de remplir certaines conditions et certains désagréments.

L'Ange doit postuler au moment de son passage au grade 3. À partir de ce moment précis, au lieu de prendre le titre normal de Maître du sommeil, il devient Sentinelle des rêves. Cette

distinction lui permet de faire partie intégrante du monde des rêves et le fait bénéficier d'un bonus de deux colonnes à toute action dans l'univers onirique de la Marche des Rêves et des Cauchemars. Ce bonus est majoré de trois points si, en plus de tout le reste, il est propriétaire du rêve en cours. Mieux encore, une Sentinelle des rêves qui meurt dans le monde onirique ne perd pas de points de volonté et peut revenir dans le monde onirique 24 heures plus tard.

A contrario, plus le personnage-joueur est puissant dans le monde des rêves, plus il devient faible dans le monde réel. Mais la dégradation est beaucoup plus rapide. Ainsi, pour dix années passées sur la Marche des Rêves, l'Ange subira une colonne de malus à toutes ses actions dans la réalité.



ante
d'un
dans
des
trois
rié-
une
nde
é et
ures

uis-
ent
tion
nées
bira
dans



CHRISTOPHE

Opération : île aux enfants

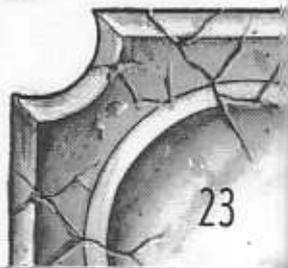


- " Si tu me tapes encore, je vais tout dire à monsieur Drumond.
- Mais oui, sale petit gros, va tout moucharder à mon papa. D'abord c'est même pas ton père c'est que le mien.
- Qu'est-ce qui se passe encore, Arnold ? Arrête d'embêter ta sœur.
- Mais Willy, je te jure que c'est elle qui me tape.
- Laisse-nous, j'ai des choses à lui dire en privé pour sa future carrière. Va plutôt voir la grosse qui fait des cookies dans la cuisine, à l'étage en dessous, je te trouve un peu maigre aujourd'hui.
- Bon d'accord. "

Depuis qu'ils avaient été adoptés, Arnold faisait tout pour souder cette famille, mais rien ne marchait. Derrière leur caractère éminemment sympathique, son frère et sa sœur présentaient chacun des tares que le petit garçon, accessoirement Ange de Christophe de grade 3, n'arrivait pas à comprendre. Son frère vendait de la drogue aux petits dans la cour du lycée, sa sœur adoptive fumait en cachette et ne pensait qu'à se faire culbuter par tous les mâles venus, y compris Willy, et la grosse dame de la cuisine faisait toujours des gâteaux trop gras et ne voulait même pas dire son nom. Quant à leur père adoptif, monsieur Drumond, il ne le trouvait pas très sérieux de rentrer à la maison à seize heures tous les jours, au lieu de travailler comme les autres pères de famille jusqu'à dix-huit heures trente.

Arrivé dans la cuisine sans faire de bruit, Arnold surprit la grosse en train de se remplir un grand verre de JB qu'elle avala en deux rasades. Dégoûté, il ressortit aussi sec. En plus, la vieille était alcoolique ! En remontant dans sa chambre, il perçut des bruits de sommier ponctués par des râles saccadés. Hors de lui et impuissant, il décida d'agir d'une manière radicale. Si ces gens se comportaient mal, c'est qu'ils n'avaient pas conscience de la vraie voie. Ceux-là étaient perdus, mais en les dressant un peu, Arnold comprit qu'il pourrait en sauver d'autres, beaucoup d'autres. En deux coups de fil à la hiérarchie l'affaire était bouclée, Christophe et Didier ayant personnellement donné leur accord. Une série télé allait être montée de toute pièce à partir de caméras cachées dans l'appart. Se découvrir devant des millions de spectateurs risquait d'avoir un bon impact sur cette famille comme sur de nombreuses autres. Les rires enregistrés feraient le reste du travail.

Heureux de son boulot, Arnold sortit acheter un bon MacDo en chantant : " Personne dans le monde ne marche du même pas et même si la Terre est ronde on ne se rencontre pas... "





L'enfant est l'avenir de l'homme

Christophe aime les enfants, tous les enfants. Les riches, les bien portants, les moches, les gentils, les facétieux, les sournois... Le seul problème en fait avec les enfants, ce sont les adultes. C'est un défaut des enfants, c'est comme ça, ils ont des parents et on n'y peut rien. Mais Christophe n'avait pas toujours considéré ce phénomène comme une fatalité, un mal nécessaire, contre lequel il n'y aurait rien à faire. Il avait même au début essayé de convaincre Dieu que la Terre serait beaucoup plus paisible si on se débarrassait une fois pour toutes de tous les adultes, mais le patron lui avait expliqué que non, c'était impossible, que les enfants n'avaient pas de poils sur la zigounette et le pilou-pilou, que ça ferait des difficultés rapport à la reproduc-

tion... " Ouah eh, t'es con toi ", avait répondu Christophe " Et les cigognes alors, c'est des canards sauvages ou quoi ? ". Il avait dit ça pensant que papy comprendrait l'allusion aux enfants du bon Dieu qu'il faut pas trop prendre pour des jambons, vu qu'il voyait pas ce que venaient faire les poils dans cette histoire de reproduction et que l'Immaculée Conception, c'est pas fait pour les moules, mais le vieux n'avait pas apprécié du tout et il avait envoyé Christophe sur les roses. L'Archange avait fait chou blanc.

Pou pouf, pensa Christophe qui avait déjà le sens de la formule, c'est vraiment trop injuste. Bien décidé à ne pas en rester là, il s'assit sur son pot pour se vider l'esprit et asseoir le fondement de son action pour les siècles futurs. On ne pouvait empêcher les enfants de devenir des

adultes, soit, alors on devait pouvoir empêcher les adultes de faire souffrir les enfants. Mais comment, nom de Lui de bordel de Lui, comment...?

L'île aux Enfants

Christophe avait bien conscience qu'il ne pouvait pas soustraire tous les enfants à la misère ou aux mauvais traitements, mais il était cependant bien décidé à faire quelque chose pour les cas les plus désespérés. Et puisqu'il lui était interdit de supprimer les parents, il devait donner à ces chers petits anges les moyens de se défendre... Chers petits anges.... Mais oui, mais c'est bien sûr, jubila-t-il! Qui, mieux qu'un Ange de Christophe pouvait fournir l'assurance qu'un enfant vivrait heureux !!!

Bien sûr c'était interdit, bien sûr il fallait théoriquement un adulte chrétien et consentant pour que le transfert des âmes puisse s'opérer, oui bien

sûr... Et obliger un enfant à travailler dans les mines, le battre avec une ceinture cloutée ou pire, le priver de Danette au chocolat, c'était pas interdit ça peut-être ? Sa décision était prise : il allait mettre secrètement sur pied une équipe d'Ange de grade 3 chargés de repérer les mômes dont les parents sont les plus cruels, puis d'investir les corps des pauvres petits pendant quelques années, le temps de dresser un peu leurs vieux et de donner aux enfants la chance de repartir du bon pied dans la vie. La question de savoir comment s'y prendre pour convaincre les petits de prêter leur corps à un Ange ne se posait même pas puisque, par bonheur, ses serviteurs hauts gradés possédaient tous le don d'inspirer la confiance aux bambins. Il fallait par contre trouver un endroit où installer l'âme des petits dont le corps serait investi. Impossible de les envoyer en colonie de vacances au Paradis. D'abord parce que le Paradis c'était plein de vieux schnocks plus chiants qu'une voiture radiocommandée sans les piles, et puis surtout parce que son plan ne serait pas resté secret très longtemps. Non. Il fallait autre chose. Un endroit joyeux, avec des arbres à bonbons qui ne donnent pas de caries, des magasins de jouets en libre service 24 heures sur 24 et des maîtresses d'école déguisées en Casimir qui font la classe en chanson. Ce qu'il lui fallait, c'était une île aux enfants !

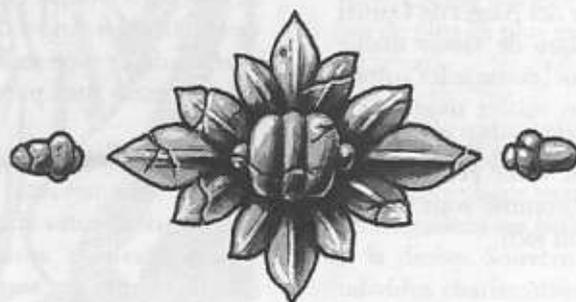
Le pays joyeux des enfants heureux

L'Archange Christophe se mit donc en quête d'une Marche accueillante et suffisamment paumée sur laquelle il pourrait mettre son pro-

jet à exécution. Sa quête fut longue mais il trouva finalement le lieu idéal. Restait à aménager l'endroit avec goût pour que les locataires s'y sentent bien et y coulent des jours heureux. Christophe y consacra une année entière, année pendant laquelle il disparut presque totalement de la circulation, un comble quand on s'appelle Christophe. Il y aurait d'ailleurs bien consacré encore plus de temps si ses serviteurs ne l'avaient pas alerté que son absence prolongée commençait à faire jaser. Il avait pris un gros risque, mais le résultat en valait la peine. Quelques semaines plus tard, l'opération " Île aux Enfants " pouvait commencer...

Pour le maître de jeu

Les enfants choisis par les Anges du service " Casimir " pour passer quelques années sur l'Île aux Enfants sont tous des enfants dont les situations familiales sont particulièrement critiques : enfants battus, violés, réduits en esclavage... Les " Casimirs " doivent occuper l'essentiel de leurs années d'incarnation (généralement jusqu'à ce que leur corps hôte entre dans l'adolescence) à redresser la situation de la famille toute entière et, si possible, de son entourage pour que lorsque l'enfant réintègre son corps, il trouve une famille unie et stable. De leur passage sur l'Île, les enfants ne conservent théoriquement aucun souvenir... Mais théoriquement seulement. Il arrive en effet que, parvenus à l'âge adulte, leurs rêves soient agités d'images étranges figurant une île paradisiaque sur laquelle poussent des arbres à bonbons...





De tous les Archanges et Princes-Démons d'INS/MV, c'est certainement Daniel qui a été le plus maltraité par la dernière édition. S'apercevant qu'il comptait dans ses rangs des brebis qui n'avaient pas tout bien compris de son message idéologique, il s'est lancé dans une grande croisade de nettoyage (et je vous épargnerai le bon petit gag de Daniel qui lave plus blanc, ce serait trop facile). Les frères contre les frères, les soldats contre les soldats est une bonne façon de résumer ce qui se passe en ce moment chez les Daniel. Eux qui noyautaient depuis plusieurs dizaines d'années toutes les organisations et groupuscules fascistes et racistes de la Terre, certains se sont brûlés les ailes en approchant un peu trop près de leaders peut-être plus charismatiques que leur supérieur (Daniel) ou en tout cas dont le message était bien plus clair.

Passer ses soirées dans le virage Boulogne du Parc des Princes en faisant le salut nazi pendant 90 minutes pour aller ensuite éliminer les fascistes, il y a de quoi s'y perdre, vous en conviendrez. Peser le pour et le contre, accepter la dérision et la provocation comme une façon de brouiller les cartes, ne sont pas des notions faciles à appréhender pour des Anges un peu ras-du-front.

Donc, ce qui est certain, c'est que des Anges de Daniel sont passés à l'ennemi. Plutôt que de savoir quelle puissance ils ont (ce sont des Daniel comme les autres) ou si on peut les incarner (vous voulez mon avis ? NON ! Même pas pour rire. Surtout pas pour rire), étudions plutôt d'où ils peuvent venir et quelle est l'étendue des dégâts (comme vous allez le voir, ce n'est pas joli joli).

Voyage au pays de la haine ordinaire

Traiter un Ange de Daniel de "raciste" ou de "nazi" est chose aisée mais c'est se masquer la face devant une réalité bien plus complexe et confuse. Ce qui est aussi évident (sauf pour ceux qui les mettent tous dans le même panier et qui sont souvent aussi cons que ceux qu'ils combattent), c'est que tous ces groupuscules, même s'ils partagent *a priori* les mêmes idées, sont loin d'être alliés ("Heureusement !", hurleront les petits malins au fond de la classe). Même si les noms sont un peu choisis au hasard, tous les groupuscules ci-dessous existent... sur notre bonne vieille Terre à nous.

Les Strait-edgers : ce mouvement "idéologique" et musical est né aux États-Unis au début des années 80. Ces skinheads se distinguent des autres par un signe de reconnaissance fort (une grande croix noire dessinée ou tatouée sur le dos de la main droite) et par une idéologie aussi simple que rentre-dedans : pas de drogue, pas de boisson, pas de cul (pour la baston, c'est marrant, ils en parlent pas). Ils sont pour la plupart des fans d'une musique hardcore distillée par des groupes new-yorkais tels que Gorilla Biscuits ou No for an answer. 100% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Ils sont pratiquement aussi purs que les plus purs des Laurent.

Les intégristes religieux : même si la plupart de ces groupes sont noyautés par Laurent, il leur arrive de recruter des brutes afin d'assurer leur service d'ordre lors d'opérations aussi dangereuses que palpitantes (comme briser les serrures d'une église abandonnée pour aller y donner une messe en latin). 95% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Surtout parce que dans "intégriste religieux", il y a "religieux".



Les anticommunistes : ici, y a pas de mal. Daniel est et restera anticommuniste (alors que le pape lui-même discute le bout de gras avec Fidel Castro). 90% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. À noter, malheureusement, qu'un Daniel qui commence à goûter au fruit défendu (celui de la haine comme moyen d'expression) sera certainement tenté d'aller un peu plus loin et aura donc plus de chances de changer de camp.

Les supporters : les Daniel utilisent souvent comme couverture le fan de base d'une équipe dont les supporters sont... comment dire... taquins. Même si les clubs anglais sont les plus connus (depuis le drame du Heysel), on en trouve aussi beaucoup en Allemagne et dans tous les pays nordiques en général. Le PSG et son COP Boulogne restent une couverture de choix pour qui souhaite incarner un Ange de Daniel dans une campagne se déroulant presque uniquement en France. 80% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Ils ont compris que tout cela ne servait que de provocation afin de passer à la télé plus souvent (maintenant, en plus, faut obligatoirement avoir un pit-bull).

Les fans : même si les Daniel apprécient la musique " Oi " pour sa technique musicale et la profondeur de ses lyrics (je plaisante Greg !), ils ne prennent pas les chants de Skrewdriver pour argent comptant et n'ont pas été longs à choisir un camp lorsque Daniel a sonné le rassemblement. 80% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Les autres doivent être sourds.

Les " phacochères " : présents dans presque toutes les organisations décrites ici, les phacochères sont de grosses brutes qui n'adhèrent à aucune idéologie en particulier et qui sont là uniquement pour bastonner. Même si 80% des phacochères skinheads sont passés redskins lorsque la mode les a fait passer de l'autre côté du manche (de pioche), il en reste quelques-uns dans les partis d'extrême droite et les clubs de foot du monde entier. 75% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Les autres ont suivi les leaders charismatiques de la Terre Creuse qui leur ont fait croire que Daniel devenait de plus en plus mou (ils vont vite voir que ce n'est pas le cas).

Les partis nationalistes : ici comme ailleurs (et dans le monde entier), les Anges de Daniel ont été envoyés en première ligne pour noyauter tous les partis qui lorgnaient un peu trop vers la droite de la droite. Souvent dirigés par des individus charismatiques, les partis d'extrême droite ont creusé terriblement le fossé qui sépare les " bons " Daniel des " mauvais ". 50% des Anges de Daniel incar-

nés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. À noter que ces partis comptent aussi un grand nombre d'Ange de Daniel au conseil offensif (Laurent en particulier).

Les associations anti-avortement : l'attitude plus qu'absente de Daniel sur le sujet a fait que la plupart des Daniel intégrés dans ces groupes ont tourné casaque, même si ces associations comprennent plus de Laurent que de Daniel. 40% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Une simple prise de position de Daniel sur le sujet devrait parvenir à faire rentrer au bercail un paquet de Daniel, et ce sans donner un seul coup de batte magique.

Les " vikings " : ce paragraphe regroupe tout ce que la Terre compte comme groupuscules qui défient la puissance des Vikings tout en gommant bien soigneusement tous leurs défauts (car, finalement, ce sont bien de grosses brutes barbares, saoules dès le matin et qui puent de la gueule, comme le savent ceux qui ont lu l'extension *Berserker*). La plupart des groupes de musique skins utilisent l'imagerie viking (runes, marteau, hache) pour rendre leur message plus fort et plus facile à assimiler. 30% des Anges de Daniel incarnés dans un être humain de ce type sont restés sous ses ordres. Les autres trouvaient Daniel bien trop mou depuis pas mal de temps.

Les racistes : ah ! le mot est lâché. Que ce soit les groupes White Power américains, les Hammer Skins européens ou tous les connards du reste du monde, les racistes sont partout et c'est ici que l'on trouve les derniers Daniel de l'univers de *Magna Veritas*. Complètement absorbés dans leur idéologie, rares (5%) sont ceux qui n'ont pas changé de camp. Ceux qui restent sont soit de sacrés comédiens (et gare à eux s'ils se font choper) ou de bien curieux vilains petits canards...

Le Ku Klux Klan : théoriquement, aucun Ange de Daniel n'est officiellement membre du KKK et le seul fait d'en faire partie était déjà une cause de chute vers les Enfers même avant l'affaire " Terre Creuse ". Aucun Ange de Daniel incarné dans un être humain de ce type n'est resté sous ses ordres. Et ils étaient même certainement déjà partis (Renégats) depuis un moment.

Les néo-nazis : encore un cran au-dessus du KKK (comme si c'était imaginable), les néo-nazis ont le terrible défaut d'être présents dans presque tous les pays européens, même, et surtout, dans les pays qui ont le plus souffert des exactions du IIIème Reich (va comprendre Charles...). Quoi qu'il en soit, chez eux non plus il n'y a officiellement aucun Ange de Daniel dans leurs rangs.

Les nazis : comment ça ? Ben oui : les Anges étant " en théorie " immortels, il se peut que certains Daniel aient servi dans les armées de l'Axe durant la Seconde Guerre mondiale. Ceux qui ont lu *Berserker* savent ce que le Bien et le Mal pensent du IIIème Reich : il est donc évident que tout Daniel qui en faisait partie est depuis bien longtemps un Renégat. Certains font même partie des leaders les plus puissants des soldats de la Terre Creuse.

Intérêt pour le joueur

Jouer un Ange de Daniel qui revient de l'Enfer et qui doit se mettre à fréquenter des gens normaux après avoir passé plusieurs années avec des skinheads est un rôle riche en roleplay. Il va lui falloir réapprendre à parler normalement, à s'imprégner avec encore plus de soin du principe même des forces du Bien et choisir la façon dont il agira la prochaine fois qu'il rencontrera ses anciens " amis ". C'est un rôle à multiple facettes, qui peut donner l'occasion de créer un personnage avec un background riche et une personnalité complexe. Have fun !



ange de
et le seul
ute vers
reuse".
humain
étaient
puis un

du KKK
nt le ter-
les pays
ai ont le
a com-
ux non
niel dans

es étant
s Daniel
Seconde
avent ce
h : il est
artie est
ns font
soldats

er et qui
x après
s est un
à par-
plus de
hoisir la
ontrera
facettes,
onnage
é com-



" Ouais tu vois, c'est trop cool parce que tu peux avoir le hellgun au niveau 9. Le truc c'est qu'il faut choper ce gros con d'ange dès que tu entres dans la salle. Il va essayer de t'amadouer en te proposant de l'aide pour les niveaux suivants, mais tu t'en cognes vu que quand tu l'auras buté, tu pourras le fouiller pour récupérer le plan et la blue card. Donc tu passes son speech, tu cliques, tu cliques, et quand tous les textes ont défilé, tu le claques ! Faut pas se poser de question : tu sors la sulfateuse et tu l'allumes. Fais juste gaffe à l'arroser de loin parce que sa grosse tête d'ange va exploser et si t'es trop prêt, tu morfles. C'est de la saloperie ces machins-là. Y t'parle et quand tu le plombes, y te pète à la gueule. Avec la 3DFX en 800*600 et la correction gamma au max tu vois les bouts de cervelle angélique qui volent partout, ça l'fait à mort !

- Ah... oui... bien sûr... Et ça s'appelle comment ce jeu ?

- " Final Hell 3D ". C'est vraiment trop puissant ! Là, ils ont sorti la version on line. Le net c'est trop bien tu vois, parce que tu peux éclater la tronche des anges en équipe, y jouissent grave de chez grave, surtout que j'ai trouvé les cheat codes alors avec...

Oui bon... ben faut que j'y aille maintenant. Allez, salut ! "

Didier était atterré. Certes, il n'était pas né de la dernière goutte et il ne découvrait pas aujourd'hui l'existence de la lutte entre le Bien et le Mal. Non, ce qu'il découvrait c'est à quel point ceux d'en face avaient pris une longueur d'avance dans l'utilisation des médias modernes. Et ça c'était proprement insupportable ! Tous ces jeunes cons désœuvrés qui passaient leurs nuits à éclater des anges sur Internet, il ne pouvait pas croire qu'il s'agissait là d'une pure coïncidence. Il y avait baléine sous gravillon et il fallait réagir, vite !

" Allô, oui, c'est moi... comment ça " qui moi " ? Qui veux-tu que ce soit pau' tanche, le pape ? J'ai pas de temps à perdre avec les procédures de sécurité, on se retrouve à l'agence France Télécom du XIIème dans une heure, tu prévois les autres par le canal habituel. "

Une heure plus tard, Didier avait devant lui la crème de ses serveurs, tous des Anges de grade trois qui avaient fait leurs preuves et qu'il avait chargés depuis plusieurs années d'investir le réseau. Visiblement, ils n'avaient pas fait leur boulot et Didier était hors de lui.

" Bon, comme je dis parfois, dans communiquer, il y a niquer, sauf que là c'est nous qui sommes en train de nous faire mettre profond par les cornus et il faut que ça change. Pas la peine de me regarder avec des yeux ronds parce que j'ai dit un gros mot ! C'est rien à côté de la grosse tête que je vais vous faire si vous ne remettez pas un peu de sainteté dans cette

satanée toile. Je veux des hommes à nous dans toutes les sociétés qui comptent, je veux tous les jeux vidéo disponibles sur mon bureau demain matin, je veux les adresses de tous les sites suspects et je veux que vous vous incarniez dans tous les corps dont les têtes sont pensantes et qui auront une influence sur l'avenir du bazar. Des questions ?

- Euh... oui chef, moi. Comment on fait pour s'incarner dans des corps dont les têtes ne sont pas consentantes ?

Un ange passa...

Didier se racla la gorge, toussa, tripota machinalement son portable pour se donner une contenance...

- Attendez... rassurez-moi, vous n'allez pas me dire qu'il n'y a pas un seul bon chrétien parmi les décideurs ?

- Ben... ça faisait plusieurs mois que Caroline et moi on était sur la piste d'un manager de la Silicon Valley qui avait fait toutes ses communions et qui paraissait plein d'avenir, mais il vient de se convertir au bouddhisme. À part lui, non vraiment, je vois pas.

Je vois. Il faut donc trouver un moyen de convertir quelques-uns de ces mécréants à la vraie foi. Quelqu'un a une idée ?

- Arrêtez-moi si je dis une bêtise mais pourquoi ne pas utiliser une vieille idée à vous patron : je veux parler du principe des chaînes de lettres. Vous savez, ces lettres qu'on reçoit et qu'on doit photocopier en trente-six exemplaires pour les envoyer à trente-six destinataires sous peine d'être frappé par un funeste destin. Il suffirait qu'on change un peu le contenu, du style : " Dieu existe, croyez en lui et vous serez riche et puissant, refusez la main qu'il vous tend et il vous arrivera malheur, amen. "

- Y'a de l'idée coco, continue...

- Le type reçoit la lettre, il la fout à la poubelle, et hop le lendemain son disque dur plante et il perd deux mois de travail. Coïncidence, pense le type. Sauf que le surlendemain, c'est le moteur de sa Chevrolet qui tombe en radeau. Ah, pense le type, tiens, faut voir. Le sur-surlendemain, c'est sa chaîne hi-fi, puis son frigo... Au bout d'une semaine, on renvoie une lettre disant que dans Sa grande clémence Dieu a décidé de lui donner encore une chance et que s'il décide de croire en lui la chance tournera. Là, le type devrait commencer à réfléchir. Le dimanche suivant, il se pointe à la messe et le lundi matin, miracle, il trouve un Banco gagnant sur le trottoir. Le soir venu, il fait sa prière et le mardi, hop, nouveau cadeau. Au bout d'un mois, le type devrait être prêt à cueillir ou je ne connais plus les hommes...

- Génial. Vous avez compris les autres ? Alors au boulot. "

" Monsieur, un prêtre demande à vous voir. Il dit qu'il vient rapport à une lettre que vous avez reçue il y a un mois..."

- Dieu soit loué ! Annulez tous mes rendez-vous et faites-le entrer.

- Bien monsieur Gates... "

LES CHRÉTIENS NE SONT PLUS CE QU'ILS ÉTAIENT...

Le S.R.C., ou Service de Recrutement des Corps, existe depuis toujours, depuis que la lutte entre Bien et Mal se joue sur Terre. Depuis la Guerre même, c'est pour dire si c'est un vieux machin ! Au tout début, c'est Yves qui se chargeait de cette tâche ingrate, qui prenait beaucoup trop de temps sur son planning déjà bien chargé. Il délégua donc cette responsabilité à Didier quelques siècles après que celui-ci ne passe Archange. À l'époque, le jeune Didier en fut ravi.

Aujourd'hui il s'en mord les doigts.

Pour tout le monde, la recherche des corps d'accueil pour les Anges est une chose

banale, nécessaire mais sans difficulté particulière. Tous les Archanges sont de cet avis et, jusqu'à maintenant, Didier a toujours assuré. Même Dominique, d'habitude un peu regardant, n'a jamais rien reproché au S.R.C. Bref, c'est un rouage efficace et ordinaire de la grande machine angélique...

Dans les faits, tout n'est pas si rose ou, en tout cas, pas si simple. Pour les Démons, il est facile de trouver des corps d'accueil : il suffit d'attendre qu'un pauvre type se prenne une poutrelle métallique sur le coin de la tronche et c'est marre. Ensuite, pour la répartition dans la population, il n'y a pas de problème : qu'on soit chômeur, pompier, scientifique ou ministre, on a toujours l'occasion, à un moment ou un autre de sa journée, de se faire écraser le crâne par une poutre de chantier. Comme c'est le hasard qui gère les lâchés de poutres, on peut incarner des Démons dans toutes les couches de la société.

Côté angélique, le choix des corps d'accueil a toujours été soumis à des conditions sévères. L'être doit être consentant. De manière plus précise, l'être humain doit être un croyant qui accepte de laisser son enveloppe corporelle à un Ange, pour la gloire de Dieu. En échange (car tout cela reste tout de même un vil marchandage !), l'âme du fidèle va direct au Paradis. Plus besoin de flipper en pensant aux flammes de l'Enfer, à la file d'attente au Purgatoire, à la réincarnation en babouin, etc.

Jusqu'au XXème siècle, trouver un chrétien convaincu était chose aisée : il y en avait partout, et on pouvait les choisir à l'église lors de la messe du dimanche. Une fois qu'on repérait un client, on mettait deux semaines à le sonder, une petite illumination et hop, une nouvelle incarnation. Les gens étaient tellement croyants que les refus étaient rarissimes et qu'on trouvait des grenouilles de bénitier à tous les niveaux de la société (ménagère, enseignant, bourgeois...). Bref, il y avait tellement de chrétiens dans les rues qu'il fallait faire gaffe de ne pas leur marcher dessus. On se pen-



chait pour en ramasser un si besoin, et tout se faisait en douceur. Durant cette époque bénie, les affaires tournaient si bien qu'à peine un quart des Anges de Didier étaient nécessaires pour pourvoir en corps d'accueil l'ensemble des Forces du Bien.

Et puis, peu à peu, la société moderne et urbaine a précipité le christianisme dans les chiottes. J'exagère un peu, mais entre les mœurs de nos grands-parents et les nôtres, il y a un monde. Les gens n'ont plus la foi. Bien sûr, il reste toujours des croyants, mais ils sont concentrés dans des couches très particulières de la population : vieux, prêtres, bourgeois, royalistes, enfants de l'aumônerie... Si Didier devait se contenter de piocher dans cette réserve, les Anges ne pourraient s'incarner que dans des mémés, des bourgeois ou des ados en mal de mysticisme. Ce n'est ni sérieux, ni pratique.

Heureusement, les deux millénaires (presque...) de christianisme ont laissé des traces. Les hommes restent donc facilement impressionnables et, mis au pied du mur, se souviennent des vieilles leçons de catéchisme. Alors là, tout de suite, preuves en main, ils retrouvent leur foi et sont prêts à abandonner leur enveloppe charnelle en échange du Paradis. C'est ce qui permet à Didier de continuer à offrir un grand choix de corps dans lesquels

s'incarner. Mais c'est aussi une pratique un peu tendancieuse car ces humains devraient théoriquement être des " croyants ". Là, ils le deviennent dans les deux dernières minutes !

Il faut dire que personne ne cherche à comprendre les problèmes rencontrés par Didier, alors celui-ci se débrouille avec les moyens du bord. Aujourd'hui, il rame pour trouver des corps d'accueil intéressants et le S.R.C. occupe la moitié de ses troupes, plus quelques Anges de Blandine.

COMAN KI FON ?

La procédure de recrutement d'un corps d'accueil a toujours été la même depuis le début. C'est une technique efficace qui a fait ses preuves depuis longtemps. Ses étapes n'ont jamais été modifiées, seule la durée de son exécution a évolué au fil des siècles.

Tout commence par une mise en observation de l'humain repéré. Cette période de filature doit permettre de mesurer le degré de foi du sujet. À la belle époque, ce jugement se faisait en quelques jours. Actuellement, il faut trois semaines à une équipe du S.R.C. pour mesurer l'engagement religieux réel d'un individu.

Pendant la semaine qui suit, les Anges du S.R.C. sont assistés par un Ange de Blandine. Ce dernier se charge de visiter régulièrement les rêves de l'humain choisi, pour vérifier qu'ils ne recèlent aucun vice ou aucun doute religieux.

Si l'humain répond toujours aux exigences, il est peu à peu mis en contact avec des événements paranormaux (hallucinations, intuitions, etc.). Ces bizarreries sont en fait des tests. Elles permettent de mesurer l'équilibre psychique de l'humain. Ce serait dommage qu'il pète un câble au dernier moment, le bougre... Cette période dure environ de deux à cinq jours.

Les deux dernières étapes sont décisives. Tout d'abord, l'Ange de Blandine insère des séquences de " révélations " (sur les Anges, les Forces du Bien, etc.) dans les rêves de l'humain, histoire de préparer le terrain. Quelques jours plus tard, on procède à une " illumination ", éveillée cette fois, à grand renfort de pouvoirs visuels.

Si avec ça, le chrétien de base (ou le beauf de base...) n'est pas persuadé qu'il a un rôle à jouer

dans la lutte contre le Mal, on ne peut plus rien pour lui. Le lendemain, les Anges du S.R.C. prennent contact avec l'humain et lui révèlent tout. Mais tout, TOUT : les Anges et les Démons sur terre, les Archanges, les kiwis, les... Ils lui proposent ensuite le petit deal. Là, deux solutions. Si l'humain accepte, l'opération est un succès et son corps est libéré dans les vingt-quatre heures. S'il refuse, les Anges du S.R.C. effacent tout de sa mémoire (grâce à un Ange de Blandine et à son pouvoir de Rêve Divin.), leur entretien comme toutes les étapes précédentes. L'homme n'en a alors plus aucun souvenir. Il y a bien sûr des exceptions, et quelques rares humains gardent des souvenirs sous forme de " flashes ". Mais cela reste exceptionnel. En tout cas, Didier n'est pas au courant...

LE GUIDE DU PARFAIT RECRUTEUR

Les équipes du S.R.C. sont généralement composées de deux Anges de Didier et d'un Ange de Blandine. Ils peuvent être de tous les grades, selon leur ancienneté dans la maison. Les nouveaux sont formés par les anciens et, en cas de pépin, peuvent toujours se référer au " Guide du parfait Recruteur ", le livre de méthode et de procédure du S.R.C. Rien ne s'oppose donc, en théorie, à ce que vos Anges fassent partie du S.R.C. Il serait cependant préférable que vous prévoyiez une campagne dans ce seul but.

LES FORTES TÊTES...

Comme le laisse supposer la nouvelle d'introduction à ce chapitre, il arrive que les Forces du Bien aient besoin d'incarner des Anges dans des corps d'humains qui ne sont pas croyants du tout, mais alors pas du tout. C'est même un cas de figure de plus en plus courant. Dans ce cas, les membres du S.R.C. sont obligés de jouer sur la limite des règles éthiques : il leur faut immiscer le doute dans l'esprit de l'humain, lui faire faire des rencontres hors normes, le faire parvenir à une certaine prise de conscience, le faire assister à des miracles si besoin est... Et des rêves, beaucoup de rêves... Ces pratiques transformeraient n'importe quel sceptique en catholique fanatique en quelques mois ! Et c'est bien le problème... Les proportions dans lesquelles ces règles de déontologie sont violées dépendent de chaque unité du S.R.C., en fonction du tempérament de ses membres. Didier ferme les yeux s'il juge qu'il y avait urgence et réprimande le reste du temps : il



ne faut pas que ce cirque devienne une habitude. Quant à Dominique, il n'a pas réellement le temps de s'occuper du S.R.C. C'est une chance, car il serait certainement déçu par ce qu'il y découvrirait... On a tous nos illusions...

ANDY, DIS-MOI OUI...

Il est possible que vos Anges travaillent avec (ou dans) le S.R.C. À plusieurs reprises, il sera alors de leur ressort de contacter un humain pour obtenir son corps. Les règles qui suivent vous permettront de connaître la réaction de tout individu à qui on proposerait ce marché.

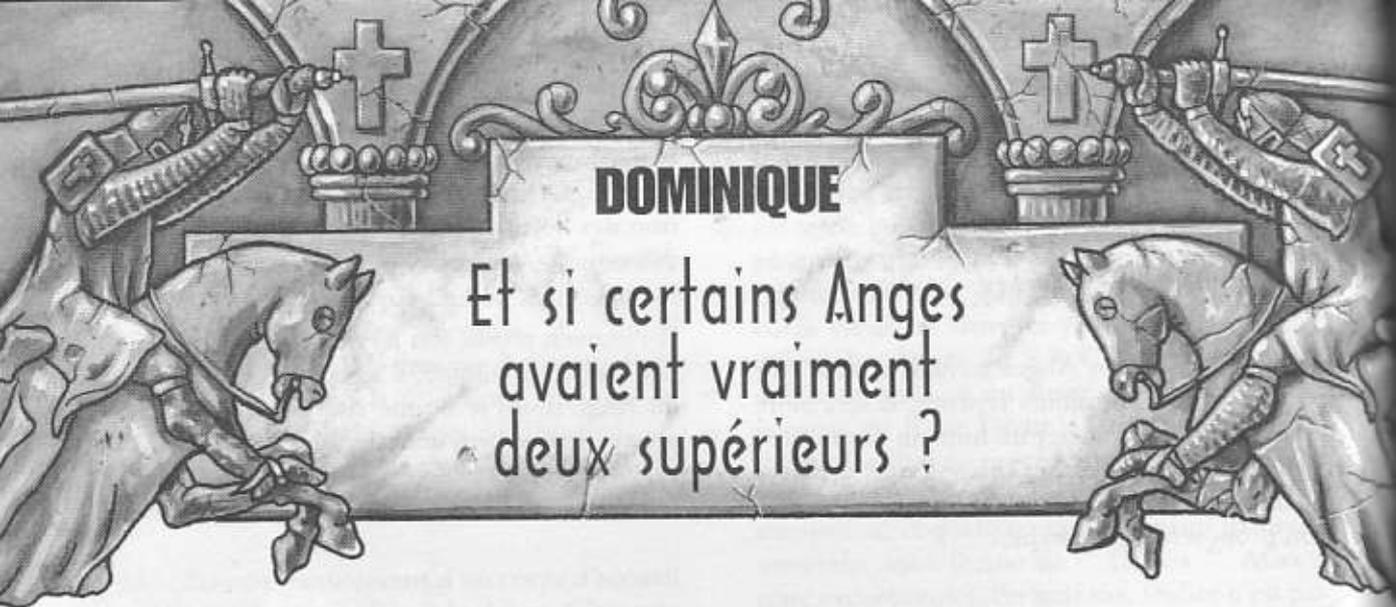
Lorsqu'un humain se voit proposer de céder son corps à un Ange (suite aux procédures habituelles), il est nécessaire de lui faire faire un jet de volonté. Ce jet difficile doit être modifié en fonction des bonus/malus indiqués dans le tableau ci-dessous.

Si l'humain réussit son jet de volonté, il refuse. S'il rate son jet de volonté, il accepte et cède son corps à un Ange (non, je ne me suis pas trompé : un jet réussi entraîne bien un refus et un jet raté l'inverse).



L'humain a moins de vingt ans	malus d'une colonne
L'humain a entre vingt et trente ans	bonus d'une colonne
L'humain a plus de cinquante ans	malus d'une colonne
L'humain est chrétien depuis son plus jeune âge	malus de deux colonnes
L'humain s'est converti lui-même	malus d'une colonne
L'humain est devenu athée de lui-même	bonus d'une colonne
L'humain a toujours été athée	bonus de deux colonnes
L'humain est d'une autre religion monothéiste	bonus de trois colonnes
L'humain est d'une autre religion polythéiste	bonus de cinq colonnes
L'humain est très cartésien	bonus d'une colonne
L'humain est plutôt superstitieux	malus d'une colonne
L'humain est Européen	malus d'une colonne
L'humain est Américain	malus d'une colonne
Par étape manquante dans la procédure	bonus d'une colonne





DOMINIQUE

Et si certains Anges
avaient vraiment
deux supérieurs ?



Canada Dry, c'est pour ça que ça désaltère.

La créature approchait. Fred entendait le raclage sinistre de ses écailles sur les rails du métro. Acculé dans cette voie de garage, la jambe en compote et couvert de son propre sang, l'Ange était désespéré. Les soldats de Dieu et les trois Anges qui l'accompagnaient étaient sûrement tous retournés au Paradis. Il n'allait pas tarder à les rejoindre s'il ne trouvait pas quelque chose, vite.

Du haut de ses trois mètres et de ses deux cent vingt kilos de chitine, de muscles et de griffes, Rifax regarda le petit Ange tout cassé qui se terrait au fond de la galerie. Il les avait tués trop vite et regrettait de ne plus pouvoir s'amuser avec eux. Il faudra qu'il se plaigne à Baal de la mauvaise qualité des Anges. Il allait finir celui-là en en profitant bien, au moins.

Fred dévisagea le Démon qui prenait son temps pour arriver jusqu'à lui en poussant des grognements immondes. S'il voulait le vaincre, il devait tenter le tout pour le tout. Mais une invocation n'était pas possible car on était lundi et les Archanges ne tenaient pas à être dérangés en plein conseil. En revanche, on pouvait toujours faire appel à leurs pouvoirs. Il se redressa et, de la voix la plus forte qu'il put, prononça la sentence.

" Créature du Malin, vermine sans nom qui répand le malheur sur ton passage, fils du bâtard cornu je te condamne au nom du Seigneur. Une seule vérité celle de Dieu, une seule sanction la mort. J'en appelle à la Juste Lame de Dominique...

- ??? C'est pas plutôt " de Laurent d'habitude " ? Et puis c'est bidon t'as même pas d'épée. "

Sans se décourager, Fred fit sa prière et en appela à tous les saints. Alors, dans ses mains, une épée de lumière apparut. Elle était parfaite et brillait d'un éclat, d'une pureté sans pareil. D'un geste souple, il se fendit et pénétra l'armure de Rifax un peu à gauche du sternum. Le Démon de combat regarda son torse sans comprendre et disparut sans un cri. Fred sourit. Ça peut servir d'avoir deux patrons.

Backgr

Raisons

Depuis le d
poussable de
vérifier l'int
se ses subor
nique. Tout
nées puis t
maîtres. Et n
surpris. C'e
La croix que
car elle l'ob
ner le péche

C'est co

L'un des m
d'un group
c'est-à-dire
que tout va
les méthod
cas de fau
conséquenc
bon savon
souvent no
l'agent infil
se méfier. L
qu'il conn
ser pour un
Ça ne mar
très difficil
vement d'a
même ave
Archange
même, cer
et Domini
activités. L
tout le m
d'autres An
les rangs d

Pour le
deman

Tout a cor
chômage t
peuples fé
retrouvés
du nouve
transcripti
nistratifs
pour des
viteurs). L

Background

Raisons et sentiments

Depuis le début du grand jeu, Dominique est responsable de la "propreté" du paradis. Aussi, pour vérifier l'intégrité des serviteurs de Dieu, il a organisé ses subordonnés comme une véritable police politique. Toutes les techniques possibles ont été imaginées puis utilisées pour débusquer les éventuels traîtres. Et ne me regardez pas comme ça avec cet air surpris. C'est déjà une preuve de votre culpabilité. La croix que porte l'Archange de la justice est lourde car elle l'oblige à soupçonner l'innocent et à exécuter le pécheur.

C'est comme le shampoing 2 en 1

L'un des moyens courants est d'introduire au sein d'un groupe d'Ange en mission un élément pur, c'est-à-dire un Ange de Dominique, pour vérifier que tout va bien. L'Ange fait ensuite son rapport sur les méthodes et la mentalité de ses collègues et, en cas de faute, Dominique prend les sanctions en conséquence qui se traduisent le plus souvent par un bon savon et une ou deux limitations. Mais il est souvent nécessaire de fournir une couverture à l'agent infiltré. Sinon, les Anges déviants risquent de se méfier. Il faut dire qu'il est malin, Dominique, et qu'il connaît tous les trucs. L'agent se fait donc passer pour un Ange aux ordres d'un autre Archange. Ça ne marche cependant pas à tous les coups. Il est très difficile d'infiltrer un groupe composé exclusivement d'Ange aux ordres d'un même Archange, même avec la meilleure des couvertures. Un Archange connaît en effet tous ses serviteurs. De même, certains Archanges eux-mêmes sont louches et Dominique veut avoir des informations sur leurs activités. L'idée géniale qui lui permit de mystifier tout le monde fut de recruter des Anges servant d'autres Archanges et d'introduire des gens à lui dans les rangs des autres.

Pour les réclamations, demander Georges

Tout a commencé lorsque Georges s'est retrouvé au chômage technique, après le génocide très réussi des peuples féériques. Ses serviteurs se sont également retrouvés à la rue et ont été réaffectés sous les ordres du nouvel homme fort du paradis : Laurent. La transcription des dossiers et les changements administratifs ont été confiés aux Anges de Dominique pour des raisons d'effectif (Yves n'a que peu de serviteurs). L'Archange s'est alors aperçu qu'il restait de

la place dans les cases "supérieur" et "possibilité d'invocation". Il a donc glissé quelques-uns de ses hommes dans les rangs de ceux de Laurent. Il l'a fait juste pour voir. Il pourrait toujours prétexter une erreur administrative si quelqu'un le lui faisait remarquer. Mais personne ne s'en rendit compte et certains Anges de Dominique se mirent à servir Laurent. Seulement voilà, il est très rare qu'un nouvel Archange soit nommé et que Dominique puisse magouiller dans les dossiers pour inclure des hommes à lui dans les nouveaux effectifs. Il a donc envisagé une autre solution pour parvenir au même résultat. Il appelle ça une offre d'emploi.

Proposition indécente

Est-ce que vous coucheriez avec Dominique pour cent mille dollars ? Sûrement pas. Mais quand vous êtes un Ange pur de pur, il arrive que vous soyez dégoûté par ce que vous voyez et que vous ne compreniez pas comment le Très-Haut puisse tolérer de telles choses. Dans ces cas-là, il y a, heureusement pour vous, une oreille attentive prête à vous écouter. Et cette oreille, c'est Dominique. Enfin, façon de parler. L'Archange de la justice vous propose alors de continuer à servir votre supérieur tout en passant aussi sous ses ordres. Et voilà. Dans la case "supérieur", Dominique rajoute son petit nom. Il classe votre dossier dans le casier "Retenu pour examen par moi-même" et colle un coup de tampon "confidentiel" dessus. Quand on lui demande de fournir le dossier, il donne une photocopie illisible et épurée. En pratiquant cette technique depuis plusieurs centaines d'années, Dominique a maintenant quelques serviteurs infiltrés pour de bon chez chacun des autres Archanges.

Intérêt pour le maître de jeu

Il était toujours difficile d'incorporer un espion dans vos groupes de joueurs. Maintenant, c'est possible car tout le monde sans exception peut "en être", comme on dit. Si les Anges de votre groupe ont quelque chose à se reprocher, ils vont devoir se méfier de tout et de tout le monde. De même, si l'un de vos personnages-joueurs va se plaindre à Dominique des exactions d'un de ses petits camarades, vous pouvez très bien lui proposer de rejoindre l'Archange de la Justice. Rien de tel alors qu'un agent double pour semer le trouble dans votre campagne. Enfin, vous l'aurez cherché. Dominique a réussi l'exploit de placer des serviteurs à lui chez les autres. Mais il est possible qu'un ou deux autres Archanges aient magouillé eux-mêmes pour se rajouter un serviteur. Nous vous fournissons

donc plus bas les règles pour les Anges "bi", c'est-à-dire ceux qui ont deux supérieurs. Pour le jeu, cela va aussi vous permettre de mettre vos personnages-joueurs bi dans des situations embarrassantes où leurs deux supérieurs leur donneront des consignes différentes. À eux de résoudre ces problèmes en leur âme et conscience.

Intérêt pour les joueurs

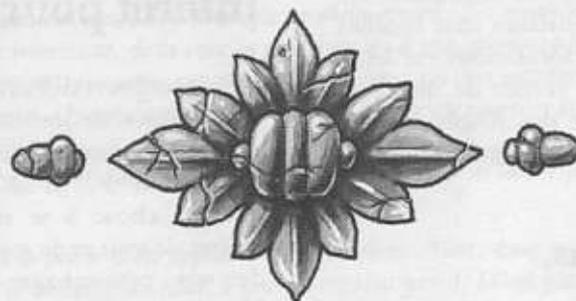
Vous allez enfin pouvoir jouer avec des bi-classés. Un rêve qui devient réalité. Merci qui ? Regardons ensemble ce que vous allez peut-être gagner si vous évaluez bien la vitrine. En entrant au service de Dominique, vous allez avoir tout loisir de l'invoquer. Vous bénéficierez des grades qu'il accorde à ses serviteurs et des pouvoirs qui leur sont attachés. Vous pourrez aussi posséder le pouvoir privilégié "Jugement" qui fait la joie des petits Démons et des grands. Et nous rajoutons aujourd'hui pour ce dernier volet de la semaine la chance d'être récompensé (et puni) par deux supérieurs au lieu d'un ! Alors le juste prix ? Le seul problème, c'est que vous ne pouvez pas aller demander à Dominique d'entrer à son service, comme ça, cash. Non, il faut que l'Archange vous juge digne de la lourde tâche qu'est le service de la Justice. Seuls les êtres purs, aux états de service irréprochables, auront cette chance. Alors examinez

bien votre conscience et demandez-vous franchement si vous le méritez.

Système de jeu

Finalement, un bi-classé, c'est pas si puissant que cela, puisqu'un personnage-joueur de ce type ne sera jamais récompensé deux fois à la fin de chaque aventure (une fois par supérieur). Le bon plan, c'est que pour une récompense donnée, il pourra se tourner soit vers son supérieur "normal", soit vers Dominique. Il pourra bien entendu disposer des pouvoirs spécifiques des deux supérieurs (cf. nouvelle). Dans le même ordre d'idées, il pourra recevoir les distinctions des deux supérieurs, mais il aura intérêt à garder secrètes celles de Dominique (ou les utiliser à l'abri des regards indiscrets). Quand je dis qu'il devra faire attention, c'est pour pas éveiller les soupçons de ses camarades - rapport à sa couverture - parce que si ces mesquins camarades le dénoncent, ils se tourneront vers Dominique... et donc c'est pas si grave que ça.

En ce qui concerne l'utilisation de deux pouvoirs spécifiques en même temps, c'est pas qu'on veut pas prendre en compte toutes les possibilités, mais là je suis un peu pressé. Faut qu'y aille...



Conv Disc

- Alo
- Fra
- et
- Tu
- Ma
- cette
- Tu
- C'
- pable
- Mo
- t'en
- ??
- Bo

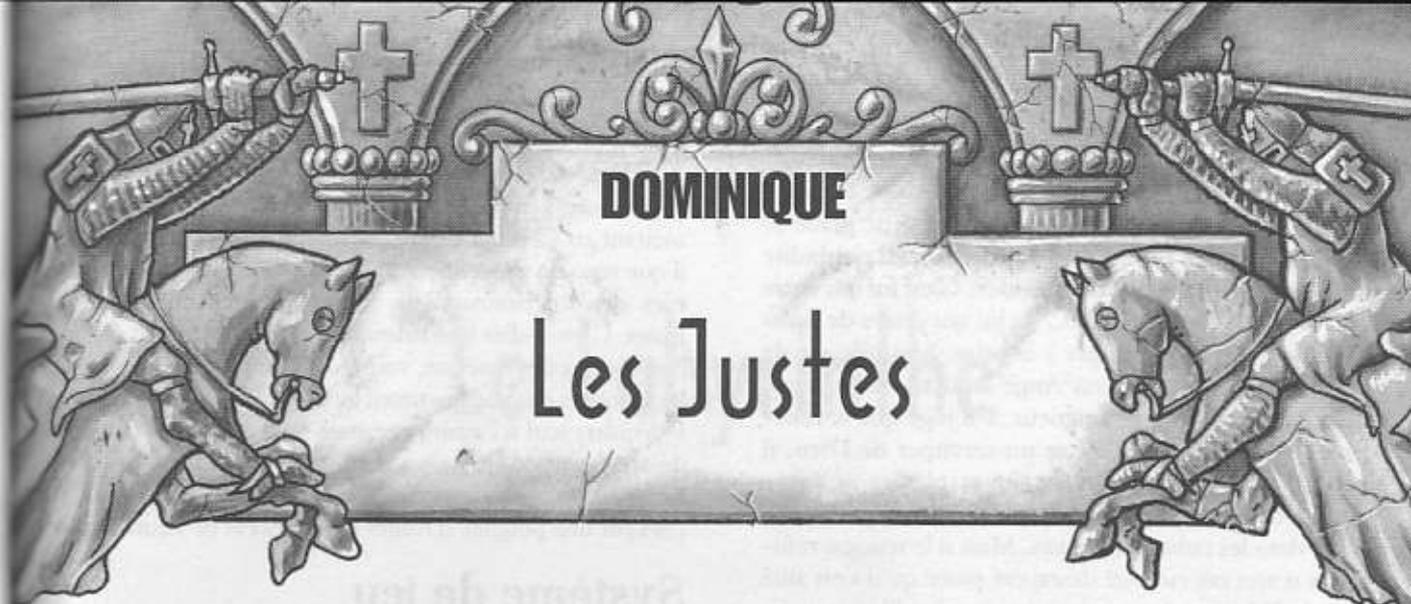
Back

Un re

Depuis le
bonne da
manucur
paradis es
les dévia
préferent
Cependa
emmene
lissait fa

puissant que
type ne sera
chaque aven-
in, c'est que
se tourner
soit vers
disposer des
rs (cf. nou-
pourra rece-
mais il aura
ique (ou les
quand je dis
éveiller les
couverture
dénoncent,
onc c'est pas

ix pouvoirs
on veut pas
s, mais là je



Conversation entre Andromalius, Prince du Jugement, et Malphas, Prince de la Discorde

- Alors comme ça il paraît qu'en haut, Dominique n'a plus de problème avec les renégats ?
- Franchement, qu'est-ce qu'il avait besoin de me narguer avec ses Justes ? « Et mes Justes ont fait ça, et mes Justes ont tué ça... » et gna gna gni et gna gna gna...
- Tu t'es fait Dominiquer, si je puis me permettre ce charmant néologisme...
- Mais c'est normal ! Chaque fois que j'essaye de monter une organisation à peu près cohérente dans cette turne, y en a toujours un qui vient foutre le souk ! C'est l'enfer.
- Tu l'as dit bouffi.
- C'est facile pour Dominique de mettre au point une escouade d'élite. Moi je suis entouré d'incapables qui pensent qu'à faire les cons... Tu vois ce que je veux dire...
- Moi, à ta place, je monterais un boys band, les " Pas Justes ". Ou les " Juste Pas ". Qu'est-ce t'en penses ?
- ??? ? !!! DÉGGGGAAAAAAAAGGEE
- Bon, bon, puisque tu me prends de haut, je dirai plus rien pour t'aider... Non, je plaisantais.

Background

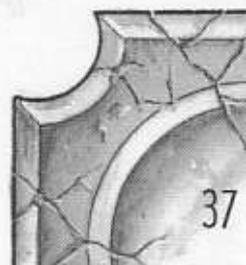
Un renégat, ça trompe, ça trompe...

Depuis le début des temps - et ça remonte à loin ma bonne dame - les renégats sont une épine dans le pied manucuré de Dominique. Chaque Ange qui quitte le paradis est pour lui un échec personnel. Heureusement, les déviants sont rares et l'immense majorité des Anges préfèrent rester dans la lumière et la chaleur divines. Cependant, ceux qui partent ont tendance à vouloir emmener leurs copains. Ils n'hésiteraient pas, si on les laissait faire, à semer le doute dans les rangs bien alignés

des troupes du Seigneur. C'est donc bien à contrecoeur que Dominique a dû prendre des mesures en créant une section spéciale chargée de traquer et d'anéantir les renégats. Ils forment l'élite des serviteurs de l'Archange de la Justice, dont les louanges sont chantées tous les dimanches par les chœurs du Paradis et de Saint-Pierre de Rome. On les appelle les Justes.

Les deux font la paire

Dans sa grande intelligence, l'Archange de la Justice a choisi lui-même les Justes et leur a dispensé un enseignement spécial pour leur permettre de surmonter



toutes les épreuves et les crises de conscience qu'ils risquaient d'endurer. Plus que quiconque, les Justes ont une haute idée des devoirs des Anges envers Dieu et ses créatures. Une escouade de Justes est toujours composée de deux Anges de Dominique de grade 3. L'un d'entre eux est appelé " la balance ". Il symbolise l'équité et l'impartialité de la Justice. C'est lui qui entre en contact avec le renégat. C'est lui qui essaye de trouver une solution pacifique à la crise. Son rôle est de comprendre comment un Ange a pu se fourvoyer et quitter le troupeau du Seigneur. S'il juge que le renégat est toujours digne d'être un serviteur de Dieu, il peut lui proposer la confession et plaider sa cause auprès de Dominique pour que l'égaré reprenne sa place dans les cohortes divines. Mais si le renégat refuse ou si son cas est jugé désespéré parce qu'il s'est allié avec le Démon, des sorciers ou parce qu'il a commis des péchés capitaux impardonnables, le second Juste entre en scène. Dominique le nomme " le glaive ". C'est le symbole de la juste punition et son rôle est simplement de tuer le renégat le plus rapidement possible pour que son âme aille pourrir en Enfer. Les glaives de Dominique ne sont pas les individus les plus tolérants que l'on puisse rencontrer. Ils ont en revanche le mérite d'être très efficaces.

Intérêt pour le maître de jeu

Comme vous l'avez compris, les Justes sont les limiers ultimes de Dominique. Ils sont très peu nombreux, c'est-à-dire une dizaine. Leurs missions sont à la fois très simples, quand il s'agit de se débarrasser de cas désespérés représentant un danger et manquant de discrétion, et très compliquées lorsqu'il s'agit de retrouver des Anges puissants qui sont passés renégats en effaçant toute trace. Dominique espère toujours récupérer les bons éléments et peut pardonner (oui, vous avez bien lu) à ceux qui feraient preuve d'un repentir sincère. Ne sont-ce pas les préceptes mêmes de notre Seigneur ? Les rapports entre les binômes que forment les Justes sont parfois difficiles. En effet, la balance voudrait toujours être sûre que tout a été tenté avant de condamner, alors que le glaive trouve souvent que la culpabilité ne fait aucun doute et qu'il est temps de passer au châtement final. Si vos joueurs deviennent renégats et s'ils ont le malheur de faire parler d'eux, ils vont tôt ou tard se retrouver avec des Justes sur le dos. Ce sont des adversaires formidables qui ne lâcheront jamais prise et qui suivront leur proie jusqu'au bout du monde et même chez Auchan, s'il le faut vraiment. Ils ne doivent pas intervenir tant que vos joueurs restent dans les limites acceptables que vous leur avez fixées.

Mais s'ils déçoignent, ils auront la possibilité de choisir : revenir se faire taper sur les doigts ou en finir à plus ou moins long terme avec la vie.

Intérêt pour les joueurs

Il est bien sûr possible de jouer des Justes si votre maître de jeu vous y autorise et a la bonté de créer des scénars mettant en scène ce genre de personnages. Encore faut-il que vous ne soyez que deux joueurs et que vous incarniez deux personnages se pliant aux restrictions des Justes. C'est-à-dire une balance et un glaive. Si vous êtes confronté à des renégats, vous pouvez aussi en informer les autorités qui transmettront au bureau de Dominique. Il décidera seul si l'affaire que vous soulevez vaut la peine qu'on s'y attarde. Si c'est le cas, il enverra des Justes. Sinon, il se contentera de quelques sections lourdes dirigées par une poignée d'Anges de Michel et de Laurent.

Système de jeu

Les Justes reçoivent un petit bonus (trois colonnes) à l'invocation de Dominique s'ils en font la demande en même temps (pas au dixième de seconde près... soyez cool). Selon les cas, ils préféreront peut-être se la tenter deux fois de suite, avec des chances moindres. C'est à eux de voir. Tout cela n'empêche pas que cette invocation doit être pleinement justifiée sous peine de tirage d'oreille dans les grandes largeurs. Dans le même ordre d'idées, le pouvoir de Dominique (" Justice " pour les amnésiques) peut être utilisé par les deux Justes en même temps, sur la même cible. Ils doivent se trouver à moins de deux mètres l'un de l'autre et avoir un moyen de se concerter sur la cible à choisir (dans le cas contraire, une épée apparaît dans la main de chaque Juste, mais le pouvoir fonctionne normalement - et pas avec les bonus décrits ci-après). La puissance de l'épée est de +(niveau+5) et apparaît dans la main du glaive. Sa précision est de +2 et chaque Juste doit dépenser ses 5 PP.



Backg

On sait

Il y a déjà p
ne se limite
rieurs. Ils o
tas de cor
secrètes et
vous en cor
et Androm
vegarder la
server l'esp
ne tourne
Kobal. Pou
de la situa
point un c
avouables a
a le téléph
de Domin
aux Enfers
Anges tra
Dominiqu
Andromal

Je ne s

Dans leur
deux patre
mettre en
organisati
toutes sor
Démons.
tâche d'ob
éléments.
d'Androm
Nom de
les très r

de votre maître
des scénars
Encore faut-
vous incar-
rictions des
Si vous êtes
en informer
Dominique.
vaut la peine
des Justes.
ourdes diri-
e Laurent.

onnes) à l'in-
demande en
près... soyez
se la tenter
dres. C'est à
ette invoca-
ne de tirage
même ordre
e " pour les
es en même
ver à moins
moyen de se
ntraire, une
mais le pou-
c les bonus
e est de
re. Sa précé-
es 5 PP.



Background

On sait quand on entre...

Il y a déjà plusieurs siècles que les Anges et les Démons ne se limitent plus à servir bien sagement leurs supérieurs. Ils ont même tendance à tremper dans tout un tas de combines et d'organisations plus ou moins secrètes et interdites. La lecture de ces pages devrait vous en convaincre, si ce n'est pas déjà fait. Dominique et Andromalius se sont attaché depuis toujours à sauvegarder la pureté de leur camp. Ils l'ont fait pour préserver l'esprit du Grand Jeu et éviter que la plaisanterie ne tourne à la mauvaise blague, au grand dam de Kobal. Pour arriver à garder un contrôle même limité de la situation, les deux frères ennemis ont mis au point un certain nombre de moyens plus ou moins avouables au fils du temps. Parmi les plus connus, il y a le téléphone rouge, une ligne directe entre le bureau de Dominique au Paradis et le bureau d'Andromalius aux Enfers. Ce que l'on sait moins, c'est que certains Anges travaillent directement sous la direction de Dominique et qu'ils sont en contact très fréquent avec Andromalius.

Je ne sais rien, mais je dirai tout

Dans leur obsession de contrôle et de connaissance, les deux patrons de la justice surnaturelle ont décidé de mettre en commun leurs informations sur les sectes, organisations, groupuscules ou encore associations de toutes sortes qui regroupent des Anges et/ou des Démons. Dominique a donc eu l'idée d'affecter à cette tâche d'observation quelques-uns de ses plus brillants éléments. Avec une grappe des meilleurs Démons d'Andromalius, ils sont regroupés dans un service. Nom de code : le Labyrinthe. Et ce pour symboliser les très nombreux méandres qui lient entre eux

nombre d'êtres surnaturels. Bien entendu, une telle organisation est encore beaucoup plus secrète que ne l'a été le Bureau en son temps. Sa tâche n'est jamais d'agir, mais simplement d'informer Dominique et, accessoirement, Andromalius de tout ce qui se passe. Les membres du Labyrinthe ont toutes les accréditations et peuvent aller fouiller partout, sauf sur le bureau de Dieu, et encore.

Chéri, je sors acheter des clopes...

Les membres du Labyrinthe sont plus que des agents de liaison. Ils interrogent directement l'Archange et le Prince sur les sujets les plus divers. Étant débordés, ces derniers peuvent avoir laissé passer quelque chose, et le Labyrinthe est là pour ne rien perdre. Ils archivent donc tout sur tout le monde et font des rapports réguliers pour répondre aux questions de leurs patrons. Le nombre de membres de l'organisation est très réduit et leur activité de surveillance, qui se veut exhaustive, est bien loin de l'être. Il est en effet impossible de fliquer tout le monde, tout le temps, quand on n'est qu'une poignée. Cependant, le travail accompli est remarquable. Le Labyrinthe a des pouvoirs très étendus car ses agents savent énormément de choses. Les plus grands secrets sont assez souvent sur leur bureau dans les vingt-quatre heures. Les membres de cette organisation peuvent faire appel aux Justes quand ils le désirent : ces derniers iront alors faire le ménage sans poser de questions.

Modus operandi

La communication entre les deux camps est très difficile. Elle doit rester cachée aux yeux de tous, y compris des autres Archanges. Les agents du Labyrinthe sont donc sur Terre quasiment en permanence. Ils ne peuvent pas utiliser les lieux de



rencontre classiques des forces du Bien et du Mal. De plus, ils ont tendance à se méfier des bibliothèques et conservent toutes leurs archives sur ordinateur. Ils rencontrent l'Archange et le Prince aussi souvent que possible et passent le reste de leur temps à espionner les autres Anges et Démons. Ils ont pour consigne de ne jamais intervenir. Ils peuvent donc laisser des " collègues " se faire massacrer. Cependant, il arrive que des informations, du matériel ou même des renforts parviennent au bon moment et au bon endroit sans explication rationnelle. C'est un petit coup de main du Labyrinthe. Pour des raisons de sécurité, il n'y a pas de planque fixe ni de quartier général. L'organisation utilise simplement des camionnettes camouflées du type sous-marins policiers. Les Anges ont chacun une vie " normale " pour être insoupçonnables. Ils vivent cependant dans une ambiance de paranoïa permanente car ils sont en contact avec tout ce qui se fait de plus glauque dans le monde.

Intérêt pour le maître de jeu

Le Labyrinthe peut avoir de très nombreuses utilités. Il permet de remettre un groupe de joueurs sur la bonne voie à tout moment. Il peut aussi servir de cavalerie quand tout le reste paraît perdu. Vous pouvez aussi l'utiliser pour instiller chez vos joueurs un léger frisson d'angoisse. En effet, il y a toujours quelqu'un qui peut savoir ce qu'ils ont fait. N'hésitez pas à leur donner l'impression qu'ils sont observés de temps à autre. Bien entendu, une telle collusion entre les deux camps est absolument inacceptable : le problème, c'est que le seul organisme qui a spécifiquement pour but de lutter contre les organisations inacceptables, c'est le

Labyrinthe lui-même. Il est très difficile pour les joueurs de faire partie du Labyrinthe. Il est même presque impossible qu'ils en aient un jour connaissance, sauf si l'un d'entre eux est un grade 2 ou 3 au service de Dominique et s'il cache quelque chose. La nature exacte des rapports qu'entretiennent les Anges du Labyrinthe avec les forces du Mal est encore plus confidentielle. Ceux qui en apprendraient un peu trop risqueraient d'être exécutés puis de se retrouver aux archives du Paradis pour deux ou trois millénaires de classement minutieux des cantiques divins.

Intérêt pour les joueurs

Les joueurs ne peuvent pas faire partie de cette organisation. Ils peuvent en revanche en être les jouets sans le savoir. Il est en effet fréquent que des missions confiées par Dominique à des équipes d'Anges le soient sur requête du Labyrinthe. Les joueurs pourront alors entrevoir le sommet de l'iceberg. S'ils mènent à bien la tâche qui leur a été confiée, il se peut qu'ils soient régulièrement chargés de collecter des informations sans pour autant que cela débouche sur quoi que ce soit. Cela suffira peut-être à leur mettre la puce à l'oreille. Si vos joueurs font partie de groupes interdits et/ou secrets, ils vont devoir jouer au chat et à la souris avec le Labyrinthe. S'ils ne sont pas suffisamment discrets, vous devrez considérer qu'ils ont été identifiés par le Labyrinthe et qu'ils sont maintenant sous surveillance. À vous de voir quelles conséquences cela peut entraîner. Cela peut aller du simple rapport consigné dans les archives à une note barrée d'un " à lire absolument " sur le bureau de Dominique...



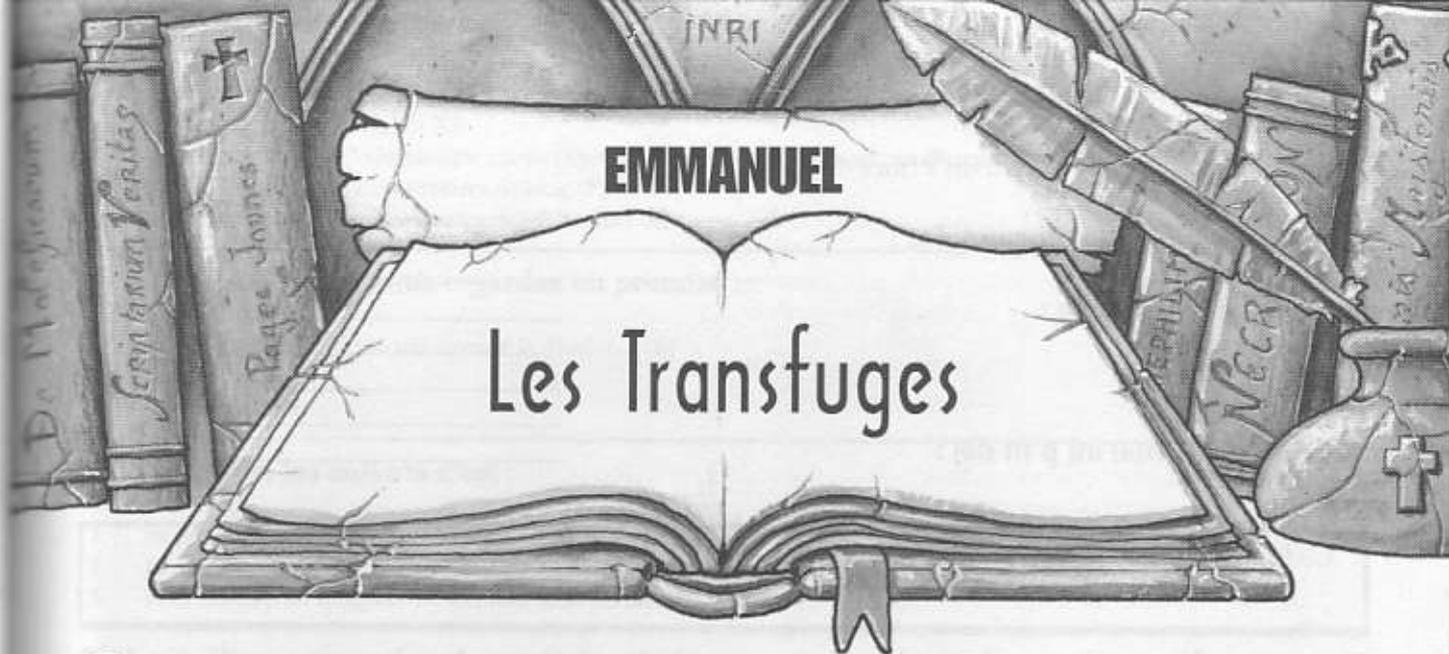
Les Anges
groupes de
peine dis
racisme, l
donnent d
tis d'extre
hommes
la rhubar
venus po
teurs vic
frappe, la
frottant a
le ventre.

Ces Anges
plaisirs in
sexe... Pa
côté su
Démons.
différenc
ces raison
plus nom
passer da
tout le C
celui-ci n
s'en sorti

Quoi qu
(que cha
bien gar
toi au p
proverbe
échelle,
une fois
d'Emma

ur les
même
ssan-
u ser-
natu-
es du
plus
u trop
r aux
es de

gani-
ans le
ifiées
t sur
alors
en la
oient
tions
ne ce
ce à
redits
ouris
dis-
tifiés
sur-
cela
port
" à



Les Anges d'Emmanuel s'infiltrèrent dans les groupes de Démons et simulent avec une joie à peine dissimulée la méchanceté, l'hypocrisie, le racisme, la cruauté et toutes ces petites choses qui donnent du piment à la vie, sans lesquelles les partis d'extrême droite ne seraient pas (comme les hommes d'affaires aussi, les fabricants de glace à la rhubarbe, ou même les supporters de foot venus pour le Mondial 98 à Paris, ou les correcteurs vicieux qui guettent la moindre faute de frappe, la bave aux lèvres, les yeux rougeoyants, se frottant avec leur dico, une envie de meurtre dans le ventre... Mais je m'égaré).

Ces Anges prennent souvent peu à peu goût à ses plaisirs interdits (l'hypocrisie, la méchanceté, le sexe... Pas la correction de textes). De plus, ayant côtoyé successivement des équipes d'Anges et de Démons, ils se rendent souvent compte que la différence n'est pas toujours évidente. C'est pour ces raisons que les Anges d'Emmanuel sont bien plus nombreux que les autres lorsqu'il s'agit de passer dans le camp adverse. C'est une évidence, tout le Conseil le reproche à Emmanuel, mais celui-ci nie les faits et truque les statistiques pour s'en sortir.

Quoi qu'il en soit, Dominique veille au grain (que chacun veille à son grain et les vaches seront bien gardées, dit le célèbre adage. D'où : Adage-toi au proverbe, j'enlève l'échelle. Bien qu'un proverbe n'ait pas nécessairement besoin d'une échelle, sauf s'il fait des travaux peut-être. Mais une fois de plus je m'égaré). Bien sûr, les Anges d'Emmanuel ne sont pas les seuls à chuter (loin de

là ! Et puis après tout, tout le monde a le droit de tomber, que ce soit d'une échelle ou d'ailleurs), mais ils le font souvent avec moins de discrétion, parfois même avec un sourire d'amusement (mais entre nous on s'en fiche car depuis qu'il existe des films sur les banlieues on le sait, " ce qui compte ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage "). Résultat : lorsqu'ils sont découverts, on retrouve parfois sur eux des preuves compromettantes, qu'ils n'ont pas pris la peine de dissimuler.

Le formulaire qui suit doit être fourni par les Forces du Mal, aux Anges désireux de changer de camp. Visiblement, ce questionnaire permet de dresser le profil du transfuge et de l'orienter vers un Prince-Démon adapté.

Intox ou pas, Dominique a déjà classé dans ses rapports (quelque part entre ses grains, ses vaches et ses échelles) une quarantaine de formulaires TRANSFUGE 003 ET. 4., tous retrouvés dans les affaires personnelles des traîtres. Pour information, tous ceux récupérés sur des Anges d'Emmanuel, profilaient ces derniers dans la catégorie " manipulateur mesquin ", ou direct chez Abalam.

Si vous avez parmi vos joueurs des Anges (d'Emmanuel ou d'ailleurs...) qui désirent changer de camp, le formulaire suivant vous aidera à déterminer quel Prince-Démon pourra éventuellement accepter de les recruter...

FORMULAIRE TRANSFUGE 003 ET. 4. Service Orientation

Motif : affectation au service d'un Prince-Démon.

Couverture humaine du candidat : _____

Adresse : _____

Ancien nom angélique : _____

Ancien Archange : _____

Grade : _____

Plat préféré : _____

Nombre de kiwi(s) au p'tit dèj : _____

Cadre réservé à l'Administration Démoniaque

Vous serez désormais sous les ordres de : _____

Votre supérieur direct vous contactera sous quinze jours. Il sait où vous trouver.

Comment remplir ce formulaire

La You-You vous a déçu : c'est normal. Pas de bien, pas de filles, pas de rails de coke ou de voitures de sport ? Juste du vin coupé à l'eau, un nuage à la place de la bite, des vitamines et une R5 : c'est normal. Et en rejoignant nos forces, vous avez fait le bon choix. Fuck the You-You, et désormais votre vie sera rock'n'roll. Si ce questionnaire est arrivé entre vos mains, vous avez déjà prouvé votre valeur, vous avez déjà changé de camp, goûté au côté obscur de la force, bref, retourné Thérèse...

Si vous n'avez pas passé les tests préliminaires (liver votre ancien groupe aux services de Bifrons, envoyer une lettre de démission à votre Archange en le traitant de tante, tuer un humain, passer trois mois en mission sous la surveillance d'un inspecteur d'Andromalius, etc.), vous n'êtes pas encore autorisé à remplir ce questionnaire. Vous mettez déjà votre nez dans des affaires qui ne vous regardent pas, comme quoi votre intégration dans nos rangs est mal barée.

Autrement, pour chacune des questions suivantes, cochez la case qui correspond le plus à votre tempérament. Répondez avec le sérieux qui vous caractérise (on ne se refait jamais totalement...) car le résultat de ce test-vérité décidera de votre affectation auprès d'un Prince-Démon en particulier. De toute manière, vous ne pouvez QUE bien tomber. Ça vous change, pas vrai ?*

** le test-vérité est une invention de Nybbas, qu'on utilisait pour tester les agents secrets russes durant la Guerre Froide. Ce procédé ingénieux fut par la suite récupéré par de nombreux magiciens féminins.*

1 - Quel est votre film préféré :

- Christiane F., 13 ans, droguée, prostituée (D)
- Mon curé chez les nudistes (B)
- Platoon (E)
- Re-animator (H)

2 - Quel est votre héros préféré :

- Bart Simpson (D)
- Vampirella (H)
- Freddy (G)
- Judge Dredd (E)

3 - Quelle est votre émission TV préférée :

- La chance aux chansons (G)
- Les rendez-vous de l'entreprise (A)
- le regretté Collaro-coco-boy (B)
- La Famille Addams (H)

4 - Quelle est votre lecture préférée :

- Kafka (G)
- Sade (C)
- Gaston (B)
- Télé Z (D)

5 - Vous

- mang
- pouv
- avoir
- avoir

6 - Chez

- le m
- sa bi
- ses b
- son

7 - Pour

- tend
- trop
- facile
- assez

8 - La m

- l'inf
- le tr
- le C
- le p

9 - Pour

- il se
- ça v
- on p
- mé
- soy

10 - Lor

qu'est-c

- le la
- les r
- les a
- des
- cro
- ah l

11 - Po

- Vill
- Vill
- Vill
- Vill

* pour répo

12 - Sa

- de
- au
- de
- de
- de

13 - Se

- Un
- Un
- Un
- Un

5 - Vous préférez :

- manger vingt kilos de kiwis (C)
- pouvoir enfin dire : " Dominique : deux (Yves et Georges) qui le tiennent, un (Laurent) qui le... " (E)
- avoir des dents de dix centimètres de long (F)
- avoir du sang d'opossum entre les doigts de pied (B)

6 - Chez une femme, vous regardez en premier :

- le menu (C)
- sa bit... heu, non. Je me suis trompé là. Pardon... (E)
- ses bijoux (D)
- son placenta (B)

7 - Pour vous, les enfants c'est :

- tendre (F)
- trop facile à casser, ou pas assez solide (E)
- facile à manipuler (A)
- assez malin pour imaginer un éléphant dans un boa (H)

8 - La meilleure invention de ce siècle, c'est :

- l'informatique (A)
- le triptyque sacré : la TV, les chips et Intervilles (D)
- le CAC 40 (D)
- le presse-kiwis (C)

9 - Pour vous, la faim dans le monde :

- il serait temps de la localiser avec plus de précision, parce que là, ça reste encore très flou.... (F)
- ça vous coupe l'appétit (C)
- on pourrait en faire quelque chose. Il n'y a pas de raison qu'Alain tire la couverture médiatico-humanitaire à lui tout seul ! Et rien qu'en plantant des navets en plus ! (A)
- soyons optimistes : c'est déjà moins grave que la fin du monde (E)

10 - Lorsque vous étiez assez disjoncté de la caboche pour bosser avec la You-You Power Force, qu'est-ce qui vous faisait le plus rire :

- le langage qui gazouille, genre piaf (H)
- les matchs du PSG, virage de Boulogne (E)
- les Anges de Michel qui passaient cinq heures à graver une croix au couteau sur chacune des trente balles de leur chargeur de M-16, simplement parce que leur leader leur avait fait croire qu'elles toucheraient mieux comme ça (A)
- ah bon ? c'était pas vrai pour les croix sur les balles ? (F)

11 - Pour vous, Yves, Michel, Christophe, Alain, c'est * :

- Village People avec, respectivement : l'Indien, le policier, l'ouvrier à grosses moustaches et le loubard (F)
- Village People avec, respectivement : le policier, l'ouvrier à grosses moustaches, le loubard et l'Indien (H)
- Village People avec, respectivement : l'ouvrier à grosses moustaches, le loubard, l'Indien et le policier (G)
- Village People avec, respectivement : le loubard, l'Indien, le policier et l'ouvrier à grosses moustaches (B)

* pour répondre à cette question vous être prié de faire un effort d'imagination.

12 - Savez-vous qu'en rejoignant les Troupes du Cornu vous risquez :

- de changer de couleur d'aura, pour passer du bleu (pour les petits garçons) au rouge (pour les petites filles). C'est sa Grande Gériatrie qui a décidé. Mesquin pour un papy, non ? (H)
- de manger des kiwis, beaucoup de kiwis.... (C)
- de jouer enfin à Final Hell 3D (G)
- de @#0“¶s“““¶[àèèictÛ””qıÜß[““sl...“”ı=¶&*é]OÇ“èlÿè- (B)

13 - Selon vous, il y a plus de différences entre :

- Un Ange de Dominique et un Démon d'Andromalius (A)
- Un Ange de Novalis et un Démon de Nog (G)
- Un Ange de Janus et un Démon de Valefor (C)
- Un Ange de Daniel et un Démon de Gaziél (D)

14 - Une vieille dame acariâtre vous insulte dans la rue car vous venez malencontreusement de la heurter. Cette fois, personne ne vous retient (pas même vos scrupules). Que faites-vous ?

- vous attrapez son caniche, puis vous l'empalez sur une antenne de voiture (le caniche, pas la vieille dame) (H)
- vous faites mine d'être effrayé, puis vous vous écroulez au sol en simulant l'infarctus (G)
- vous criez haut et fort que vous êtes scandalisé, que cela ne se fait pas de traiter les gens de "sale nègre juif" parce qu'on a été bousculé... Qu'il serait temps de réaliser que le gouvernement de Vichy a disparu. D'ailleurs, les cinq jeunes noirs de banlieue que vous prendrez à partie seront certainement de votre avis... (D)
- vous lui mettez un bon coup dans la colonne, histoire de lui bloquer ces foutues vertèbres à cette vieille poufiasse (F)

15 - Un Ange qui vous connaissait autrefois vous reconnaît dans la rue. Il vous aborde et discute avec vous. Visiblement, il n'est pas au courant de la petite modification que vous avez apportée au programme que le Sénile de service vous avait concocté. Que faites-vous ?

- vous l'invitez au Kentucky Fried Chicken cinq fois par semaine, jusqu'à ce qu'il meure d'intoxication alimentaire (C)
- vous lui demandez ses coordonnées, puis les envoyez aux services de Kronos (A)
- vous l'entraînez dans un coin discret pour le buter aussi sec (E)
- vous lui demandez de l'argent pour vous dépanner, puis vous l'amenez chez vos collègues de Bifrons, histoire de lui faire sa fête jusqu'au bout de la nuit (F)

15 bis (question subsidiaire) - Un humain vous a invité à son mariage (sombre rigolade), en tant que témoin. Au moment où le prêtre interroge la fiancée, pour savoir si elle accepte d'être l'épouse du plouc qui vous a invité, celle-ci répond d'un NON massif qui engendre une stupeur générale. Que faites-vous ?

- vous proposez qu'on la passe au détecteur de mensonges, histoire de vérifier (A)
- vous accusez la famille de la fille d'être à l'origine de cette décision, provoquant une émeute générale dans l'église (F)
- vous souriez, en repensant au rêve qu'elle fait chaque nuit à cause de vous depuis un mois, ce rêve où elle arrive à l'hôpital pour son quinzième avortement, parce que son compagnon ne veut toujours pas garder le bébé (G)
- vous la jetez sur l'autel en relevant sa robe, puis la sodomisez, prétextant que si elle ne veut pas qu'on lui passe la bague au doigt, au moins elle se sera fait péter l'anneau (B)

Remarque(s) : _____

Résultats

Vous avez un maximum de A : vous êtes plutôt du type " sérieux et rationnel ". Votre supérieur sera sans doute Andromalius, Kronos ou Vapula.

Vous avez un maximum de B : vous êtes plutôt du type " à la masse ". Vous faites certainement partie des rares fans de Village People qui auront précisé dans la rubrique " Remarque(s) " que nous avons fait une erreur, en omettant un des membres de ce quintette mythique. DONC, votre supérieur sera sans doute Abalam, Kobal ou Asmodée.

Vous avez un maximum de C : vous êtes plutôt du type " dans la famille vices en tout genre, je voudrais... ". Votre supérieur sera sans doute Andrealphus, Haagenti, Morax ou Nog.

Vous avez un maximum de D : vous êtes plutôt du type " manipulateur mesquin ". Votre supérieur sera sans doute Malphas, Mammon, Nybbas ou Valefor.

Vous avez un maximum de E : vous êtes plutôt du type " bourrin pro ". Votre supérieur sera sans doute Baal, Belial, Gaziél ou Ouikka.

Vous avez un maximum de F : vous êtes plutôt du type " bourrin golio " (ne vous méprenez pas, ce n'est qu'une métaphore administrative. Enfin, un code pour classer les dossiers, parce que ça coûte cher. Enfin, c'est pour l'argent. Je t'expliquerai...). Votre supérieur sera sans doute Bifrons, Crocell ou Furfur.

Vous avez un maximum de G : vous êtes plutôt du type " From the Deep ". Votre supérieur sera sans doute Beleth, Baalberith ou Vephar.

Vous avez un maximum de H : vous êtes plutôt du type " fan club satanique, avec les instruments et le look, coco ! ". Votre supérieur sera sans doute : Samigina, Scox, Shaytan, Caym, Uphir ou Malthus.

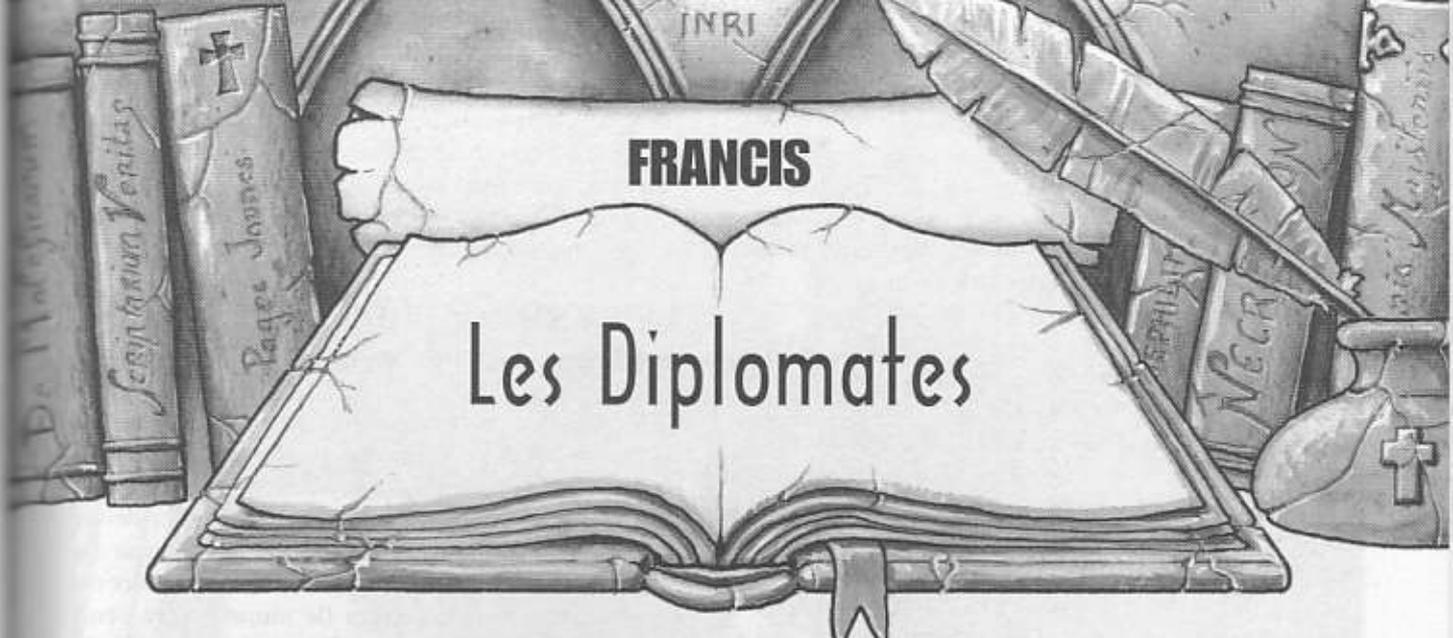


Ils sont le...
tables solo...
sang-froid...
manipulat...
mènent à...
soient : ce...
armes, dir...
dans les y...
initiés, ce...
lent " les

DOMI SONT (le burea

Dominic...
Diplomat...
Archange...
mates de...
Francis de...
est très bi...
modèles...
est la con...
vanter de...
diplomati

Si Dom...
Diplomat...
dale : par...
rapproch...
rique et...
Dominic...
compris...
parfois n...
les Diple...
similaire...
avec ceu...
les Diple



FRANCIS

Les Diplomates



Ils sont le fer de lance des troupes de Francis. De véritables soldats de la négociation, des hommes d'un sang-froid à toute épreuve, des psychologues et des manipulateurs hors pair. Ces Anges expérimentés mènent à bien les opérations les plus périlleuses qui soient : celles qui consistent à aller parlementer, sans armes, directement avec l'ennemi, à regarder la Bête dans les yeux pour lui faire entendre raison. Les rares initiés, ceux qui connaissent leurs activités, les appellent "les Diplomates".

DOMI ET NIQUE SONT DANS UN BUREAU... (le bureau tombe à l'eau...)

Dominique ne soupçonne pas l'existence des Diplomates. D'ailleurs, il n'est pas le seul : aucun Archange, mis à part Francis, ne sait que ces diplomates de choc sont en service. Seuls les Anges de Francis de Grade 2 ou plus sont au courant, et le secret est très bien gardé. Pour eux, les Diplomates sont des modèles, de véritables exemples : devenir Diplomate est la consécration de toute une carrière. Qui peut se vanter de maîtriser mieux qu'eux l'art brillant de la diplomatie ?

Si Dominique venait à apprendre le rôle des Diplomates, il devrait théoriquement hurler au scandale : parlementer avec l'ennemi, la Bête, c'est déjà se rapprocher d'elle. Tout cela est évidemment très théorique et fait sourire lorsqu'on se souvient que c'est Dominique himself qui avait ouvert le Bureau. Il avait compris qu'une collaboration Anges/Démons était parfois nécessaire. Cela dit, ne créons pas d'amalgame : les Diplomates ne remplissent pas du tout un rôle similaire à celui du Bureau. S'ils parlementent parfois avec ceux d'en face (pour régler une situation de crise), les Diplomates ne sont en revanche aucunement un

service de renseignements proposant aux Démons un travail d'équipe. Chez les Diplomates, le principe c'est d'embobiner l'ennemi, pas de travailler dans son camp.

Il est difficile de savoir ce que ferait réellement Dominique s'il apprenait la vérité. Peut-être accuserait-il Francis de trahison, histoire de renforcer sa couverture d'inquisiteur inflexible. Peut-être se contenterait-il de regarder l'organisation en souriant, estimant qu'elle est après tout assez utile tant que personne ne la découvre. Peut-être même en favoriserait-il les activités, jugeant qu'il trouvera parmi les Diplomates un nombre important de recrues potentielles s'il décide un jour de remonter le Bureau. Qui sait ? Yves.*

* Il y a un truc : dans *INS/MV3*, chaque fois que quelqu'un termine une phrase ou un paragraphe par " Qui sait ? ", on peut TOUJOURS répondre " Yves ". Essayez, vous verrez.

DIPLO, DOCUS ET MACIE SONT DANS UN BATEAU...

Les premiers Diplomates ne sont apparus que très récemment, il y a une dizaine d'années. Auparavant, la lutte entre Bien et Mal était trop disputée, excluant des méthodes aussi subtiles. De plus, Francis ne disposait pas d'Anges assez expérimentés pour mener de telles missions et, surtout, n'avait pas encore eu l'idée d'inventer les Diplomates.

Ce n'est qu'à la fin des années 80 qu'il imagina possible d'envoyer des hommes parlementer de front avec l'autre camp. L'idée lui vint surtout lorsque ses services étaient chargés de maîtriser un Démon forcé en plein pétage de plombs ou

de récupérer un Ange séquestré par une équipe démoniaque. Dans ce cadre, des Anges pouvaient tout à fait tenter de parlementer, histoire de régler le problème autrement que par le bain de sang d'usage. Après tout, c'était mieux pour tout le monde, non ? Ce type d'opérations se présenta à plusieurs reprises et reste aujourd'hui le lot quotidien des Diplomates.

Ces derniers entrèrent en service en de telles occasions. Francis les sélectionna personnellement, parmi ses meilleurs éléments. Ce sont les mêmes qui œuvrent aujourd'hui, bien que leurs activités se soient diversifiées et ralenties. Ils sont une dizaine, mais ne constituent pas un groupe soudé. Ils travaillent chacun de leur côté. Certains se connaissent et s'apprécient, sans plus. En revanche, les Diplomates jouissent d'un support logistique (les Télécoms et les Snipers) qui n'est mis en place que pour eux et qui constitue quant à lui une organisation unique.

Si les autres Archanges avaient l'esprit un tant soit peu ouvert, les Diplomates auraient pu devenir une aide potentielle pour tous les services angéliques. Cependant, Francis se doutait qu'il aurait des comptes à rendre en prononçant les mots " parlementer " et " Démons " dans la même phrase. Il décida donc de garder l'existence Diplomates secrète et de ne s'en servir qu'à son usage personnel.

L'illégalité (vis-à-vis de la hiérarchie) dans laquelle travaillaient les Diplomates avait une contrepartie avantageuse : puisque personne n'y regardait, Francis pouvait étendre leurs activités à des secteurs que certains auraient jugés tendancieux. Peu à peu, les Diplomates menèrent des opérations de plus en plus subversives : signature de trêves lors de mission incluant un ennemi commun, prise de contact avec des Démons Renégats, etc.

Depuis ces cinq dernières années, chaque Diplomate ne remplit plus guère que trois ou quatre missions spéciales par an. Compte tenu de leur coût (l'investissement en support logistique est énorme) et du fait que bon nombre de ces situations de crise pourraient être résolues avec une balle bien ajustée, on peut se demander si les Diplomates sont rentables. La réponse est non. Francis continue pourtant de les subventionner pour deux raisons.

La première, c'est qu'effectivement quelques rares missions ne peuvent être menées que par les Diplomates (mais c'est très exceptionnel !). La seconde, c'est que les Diplomates sont un vrai coup de pub, une campagne de communication bien orchestrée. Ces agents sont la vitrine glorieuse que présente Francis à tous ses serviteurs, pour les galvaniser. Ils incarnent l'idéal auquel aspire

tout Ange de Francis, et doivent servir de modèles irréprochables. C'est là leur vrai rôle. Il manquait aux troupes de Francis cette fierté qui rend des soldats efficaces : il leur fallait des figures emblématiques et les Diplomates remplirent ce rôle. Et oui ! Chez Francis tout est toujours affaire de communication !

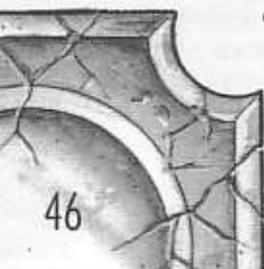
LE SYNDROME DE STOCKHOLM (me frappe pas, j'suis ton copain...)

Si les activités des Diplomates se sont considérablement réduites depuis cinq ans, ce n'est pas par hasard. À la fin de l'hiver 1983, un incident arriva lors d'une mission menée par un Diplomate. Ce dernier devait raisonner un Démon de Bifrons en pleine crise de démence, qui avait pris en otages trois caissières et un ministre dans un Félix Potin (le ministre était venu chercher du café). Au lieu de remplir son rôle, le Diplomate péta un câble à son tour : il utilisa son pouvoir d'Alliance pour rendre les otages plus coopératifs, aida le Démon à vider la caisse, le laissa buter deux caissières et partir, puis raconta n'importe quoi dans son rapport. Tout fut découvert et, lorsqu'on l'interrogea sur sa conduite, l'Ange se trouva con, incapable d'expliquer rationnellement son comportement.

À partir de cette date, les dérapages de ce genre se multiplièrent : des Diplomates devenaient moins prudents et se faisaient surprendre par négligence ; d'autres laissaient fuir les Démons ou passaient avec eux des accords inéquitables ; certains allèrent même jusqu'à éprouver de la sympathie pour les Démons en général (ils seraient passés Renégats si Francis lui-même ne les avait pas remis dans le droit chemin)...

Mais pourquoi ces Diplomates se mirent à disjoncter si sévèrement ? Avez-vous déjà entendu parler du " syndrome de Stockholm " ? C'est ainsi qu'on nomme ce comportement bizarre rencontré chez des otages, et qui consiste à ce que ceux-ci s'attachent à leurs ravisseurs et aillent parfois jusqu'à adhérer pleinement à leur cause. C'est une réaction courante, qu'on a observée au cours de nombreuses prises d'otages. C'est à cause de cela, aussi, que certaines victimes ayant échappé à des serial killers se mettent à gérer leur fan club ou luttent toute leur vie durant pour la libération de leur bourreau. Ceux qui ne me croient pas et qui pensent que j'invente n'auront qu'à se plonger dans des ouvrages de psychologie ou de criminologie.

Mais comment ça marche ? C'est en fait très basique. C'est un simple réflexe de survie. Inconscient bien sûr, mais un réflexe de survie tout de même. La victime cherche à s'attirer la sympathie de son tortionnaire et finit par se mettre dans son camp. Pourquoi ? Tout bonnement pour faire comprendre au ravisseur qu'il n'a aucun intérêt à lui faire du mal, puisque après tout ils sont bons amis. Si, si, c'est très con, et je schématis-



modèles
quait aux
lats effi-
es et les
Francis

OLM

dérable-
r hasard.
rs d'une
er devait
crise de
es et un
ait venu
rôle, le
on pou-
opératifs,
er deux
moi dans
interro-
ncapable
nt.

se mul-
rudents
tres lais-
eux des
jusqu'à
général
e ne les

oncter si
u "syn-
mme ce
tages, et
rs ravi-
ement à
a obser-
C'est à
es ayant
leur fan
bération
as et qui
dans des

basique.
bien sûr,
victime
naire et
? Tout
eur qu'il
près tout
hémati-



se un peu, mais c'est le principe. Après tout : ça vous viendrait à l'idée à vous de taper sur un de vos copains ? Non. Eh bien c'est pour cela que la victime se range du côté de son ennemi et qu'elle fait tout pour le lui faire comprendre.

Bien sûr, le syndrome de Stockholm n'apparaît que dans des situations extrêmes, particulièrement éprouvantes, et mettant en jeu la vie de la victime. Le degré d'allégeance

que porte alors la victime à son ravisseur est très variable et dépend directement de sa constitution psychique (celle de la victime). Les effets peuvent aller de la simple sympathie, à une adoration (née de la terreur) qui durera toute une vie, en passant par une aide momentanée.

Pourquoi je parle de tout ça ? Parce que depuis quelques années, à vrai dire depuis que certains Diplomates ont grillé une Dunit, Francis commence à se demander si les Anges peuvent être sujets au syndrome de Stockholm. Si c'est le cas, cela expliquerait les dérapages, mais cela remettrait aussi en cause l'existence des Diplomates.

En effet, si on regarde de près, les Diplomates remplissent toutes les conditions pour développer le syndrome. Ils vivent dans des situations de stress en permanence et se jettent droit dans les griffes de Démons qu'ils sont obligés de côtoyer avec comme seules armes leurs belles paroles et... Et rien d'ailleurs. Autant dire qu'ils sont chaque fois à la merci des Démons. Alors, à votre avis, les Anges peuvent-ils être victimes du syndrome de Stockholm ?

LES OPÉRATIONS

(Une OP avec treize invités, ça porte la poisse)

On distingue deux types d'opérations auxquelles un Diplomate peut être affecté : celles qui incluent des humains et celles qui ne mettent en jeu que des agents angéliques et démoniaques. Les premières sont dites " avec invités ", les secondes " sans invités ". On ne parle d'opérations avec (ou sans) " otage " que lorsqu'un Ange est retenu prisonnier.

Voici les missions confiées le plus souvent à un Diplomate. Les noms de code sous lesquels elles sont répertoriées sont utilisés par l'administration.

Forcené(s) : il arrive souvent que des Démons particulièrement violents soient pris d'une crise de folie et qu'ils commencent à tirer sur tout ce qui bouge. Ils finissent en général par se retrancher dans un lieu clos, avec des otages. Un Diplomate est alors envoyé sur place, pour tenter de raisonner les Démons. Il peut utiliser de nombreuses méthodes : les intimider en leur parlant de la réaction qu'aura leur hiérarchie, leur proposer de passer Renégats, s'échanger contre les " invités "... Au final, toutes les propositions sont toujours bidon et la plupart des Démons finissent avec une balle de Sniper dans le crâne.

Échange : il arrive quelquefois qu'un groupe de Démons prenne en otage un Ange et exige en échange la libération d'un Démon capturé (ou tué) quelque temps

auparavant. Ce sont alors des Diplomates qui organisent " l'échange ", même si celui-ci est souvent truqué ou factice. L'essentiel est que l'Ange kidnappé soit récupéré vivant. Il arrive exceptionnellement que cet échange soit réellement effectué et qu'un Démon retrouve sa liberté contre celle d'un Ange.

Transfert : lors de missions diverses, les Anges de Francis repèrent parfois des Démons susceptibles de devenir Renégats. Ils les signalent alors à leur hiérarchie. Lorsque l'aide d'un de ces Démons devient utile, on envoie un Diplomate à sa rencontre pour le convaincre de changer de camp. En général, le désir de ces Démons a été bien pressenti et ils passent Renégats dans les vingt-quatre heures. Francis les confie alors à l'Archange Ange, non sans leur avoir magiquement fait tout oublier de leur rencontre avec les Diplomates (c'est possible car les Démons sont consentants : cela fait partie des " conditions " pour être acceptés...). Francis n'a bien sûr jamais fait mention à Ange du rôle joué par les Diplomates.

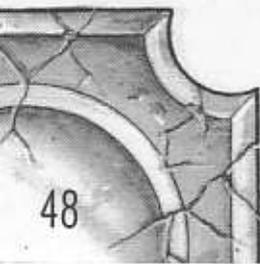
Cessez-le-feu : il n'est pas rare qu'une équipe d'Anges et une équipe de Démons se retrouvent sur une même enquête, relative à une troisième force. Dans ce cas, il est souvent préférable que les deux groupes fassent une trêve, sans pour autant collaborer. On fait alors appel à un Diplomate pour contacter l'équipe de Démons et lui soumettre les termes du cessez-le-feu.

SNIPERS & TÉLÉCOMS

Les Diplomates ne pourraient agir sans l'aide de deux groupes d'Anges spécialisés au service de Francis. Ces petites organisations sont toutes deux constituées d'une dizaine de membres réguliers. Ils fournissent le soutien logistique nécessaire à toutes tractations avec des preneurs d'otages ou des forcenés et *a fortiori* avec des Démons.

Les Snipers : les Snipers sont une unité de tireurs d'élite, habitués à travailler ensemble. Ce sont tous des Anges calmes et minutieux, experts au tir avec fusil à lunette. Ils sont toujours présents lors des opérations, cachés sur les toits avoisinants, prêts à intervenir en cas de problème. Si le Diplomate n'a plus la situation en main et si sa vie est en danger, ces tireurs ouvrent le feu pour abattre les Démons dans les délais les plus brefs. Ils essaient de ne pas blesser d'éventuels " invités ", mais s'ils tirent c'est que la méthode douce a déjà échoué.

Les Télécoms : ceux qu'on surnomme les Télécoms sont des Anges experts en appareillage de surveillance. Lors des opérations, ils se chargent de mettre en place sur le Diplomate les micros, mini-caméras et autres gadgets permettant de suivre en direct sa prestation dans la fosse aux serpents. Si c'est nécessaire, ils s'oc-



cupent aussi
lignes téléph
rique pour a

NOTES

Il y a peu d
contre des l
et il est mèn
nario à
quelques d

Tout d'abor
dans une m
les services
la peine d'y
appel aux s
niers sont p
une missio
jamais ou a
le. À vrai
" écartés "
consistera
dossier un
de quoi il
preuves po

GASP DANS

Tant mien
dans votre
2, il n'est p

S'il est de
Diplomate
" légende
existence
bien enter
dence se
manière, t
sonne n'e
disparaitre

Cependant
parler au
donne le
qu'il ne se
Francis ve
les balan

* : tout c
ge-joueur
s'en tirer
ment de
de ne plu

cupent aussi de couper des alarmes, de dériver des lignes téléphoniques ou de pirater un réseau informatique pour avoir accès aux caméras de surveillance...

NOTES AU MENEUR

Il y a peu de chances que votre groupe d'Ange rencontre des Diplomates. C'est tout de même possible, et il est même tout à fait envisageable de créer un scénario à cette seule occasion. Voici simplement quelques conseils pour vous faciliter la tâche.

Tout d'abord, les Diplomates ne pourront intervenir dans une mission que si celle-ci a été commanditée par les services de Francis. Autrement, ce n'est même pas la peine d'y penser ! Ensuite, si un de vos Anges fait appel aux services des Diplomates (ou bien si ces derniers sont pressentis pour remplacer votre équipe sur une mission foireuse), vos joueurs ne les croiseront jamais ou alors n'obtiendront jamais leur identité réelle. À vrai dire, vos Anges seront comme qui dirait "écartés" de l'affaire. Pour eux, la suite du scénario consistera alors à découvrir la raison de ce transfert de dossier un peu cavalier. Faites en sorte qu'ils devinent de quoi il s'agit, mais qu'ils n'obtiennent pas assez de preuves pour en référer aux autorités compétentes.

GASP ! J'AI UN FRANCIS DANS MON GROUPE !

Tant mieux, c'est plus rigolo ! Si vous avez un Francis dans votre groupe, regardez son Grade. En dessous de 2, il n'est pas au courant : rien ne change pour lui.

S'il est de Grade 2 ou plus, il a entendu parler des Diplomates. Ces derniers sont considérés comme une "légende vivante" dans les services de Francis, et leur existence n'est révélée qu'aux hauts responsables. C'est bien entendu top secret, et ceux qui sont dans la confiance se savent sous le sceau du secret. De toute manière, tout le monde admire les Diplomates et personne n'est assez imprudent pour risquer de les faire disparaître.

Cependant, si votre Ange avait la mauvaise idée d'en parler autour de lui, jetez un d6. Le résultat vous donne le nombre de jours qu'il lui reste à vivre, avant qu'il ne se fasse abattre par quelques-uns des Snipers*. Francis veille au grain et a de nombreux informateurs : les balances sont très vite repérées et éliminées.

* : tout cela reste très théorique puisqu'un personnage-joueur intelligent ou très puissant peut peut-être s'en tirer vivant... le temps de disparaître complètement de la circulation, voire de changer de camp (ou de ne plus avoir de camp du tout).

En revanche, votre Ange peut demander l'aide d'un Diplomate si la situation dans laquelle il se trouve est appropriée. La procédure à suivre est assez simple : il lui suffit d'appeler sa hiérarchie (du côté de Francis, donc nécessairement dans le dos de ses petits camarades de jeu) et de lui exposer les faits. Si l'administration juge que le travail relève des talents d'un Diplomate, l'affaire sera retirée à votre groupe dans les heures qui suivent (par le biais de diverses magouilles bureaucratiques). Un Diplomate s'occupera alors de la mission et votre Ange de Francis gagnera un pouvoir supplémentaire à la fin du scénario (en remerciement, de la part de son service). Ses collègues n'en sauront rien, mais n'auront peut-être pas apprécié...

RÈGLES SPÉCIALES : TU L'AS VU MON SYNDROME !

Il est temps de vous dire si, oui ou non, les Anges et les Démons peuvent être victimes du syndrome de Stockholm. Eh bien, oui, et même deux fois oui.

Seuls les Diplomates en souffrent car les situations dans lesquelles ils se fourrent sont vraiment exceptionnelles. On pourrait penser que les Anges d'Emmanuel, par exemple, devraient aussi subir les effets de cet automatisme psychique. Ce n'est pas le cas car les rapports qu'ils entretiennent avec les Démons ne sont pas identiques.

Contrairement aux Diplomates, les Anges d'Emmanuel ont été préparés à ces expériences extrêmes et, surtout, ont de quoi "se dissimuler". Ils ne sont pas en conflit avec les Démons, mais sont cachés dans leurs rangs : il n'y a pas d'opposition directe (ou alors de toute manière l'Ange n'y survit pas longtemps) et pas de rapport de force. Tant qu'il s'y prend bien, l'Ange n'a même pas à se sentir en danger. Pourtant, les Anges d'Emmanuel "tombent" souvent de l'autre côté ? C'est exact, mais c'est pour une toute autre raison : c'est parce qu'ils y prennent goût ! C'est un autre problème...

À l'inverse, les Diplomates se présentent aux Démons en tant qu'Ange (donc comme des ennemis), et sans arme. Bref, ils se mettent littéralement à la merci de leurs adversaires, même si c'est pour la bonne cause. À force de se livrer ainsi sans défense, ils deviennent de plus en plus fragiles et risquent de développer le syndrome lors d'une situation de "négociation".

Francis s'est longtemps demandé si la nature angélique des Diplomates ne pouvait pas les préserver du syndrome de Stockholm. En fait, c'est le contraire ! Ce réflexe de survie est bien plus fort chez eux qu'il ne l'est chez des humains. Pourquoi ? Car, en théorie, l'opposition naturelle qu'il y a entre



eux et les Démons (le Bien et le Mal) fait que leur interlocuteur leur est toujours farouchement hostile. Les chances de parvenir à trouver " un terrain d'entente " avec l'ennemi en sont diminuées d'autant. Cela favorise l'apparition du réflexe naturel, qui consiste (en désespoir de cause) à se ranger dans le camp adverse.

Vous trouverez ci-dessous les règles relatives au syndrome de Stockholm. Elles s'appliquent bien sûr aux Diplomates, mais aussi à tout Ange se trouvant dans une situation de " négociation directe " avec l'ennemi (c'est-à-dire un Démon, un Renégat ou un Viking particulièrement hostile ; les Psis, les Sorciers et les Vaudouissants sont d'une nature trop humaine pour constituer un danger suffisant pour déclencher le syndrome).

Chaque fois qu'un Diplomate (ou un autre Ange) est en négociation avec un ou plusieurs ennemis, il doit tenter un jet de volonté (Moyen). On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes) :

Si le Diplomate réussit son jet de volonté, il pourra agir à sa guise durant toute la durée de la négociation. Il pourra utiliser normalement tous ses arguments, et tous ses pouvoirs.

Si le jet de volonté est un échec, le Diplomate est victime du syndrome de Stockholm. Le meneur de jeu devra alors jeter un d6 sur la table suivante, pour déterminer ses effets exacts :



d6	Effets
1 Baisse de prudence
2-3 Respect incongru
4 Sympathie
5 Adoration momentanée
6 Adoration



Situation :	Mod.
Le Diplomate a déjà mené plus de trois négociations dans sa carrière :	- 2
Le Diplomate a déjà mené plus de cinq négociations dans sa carrière :	- 3
Le Diplomate a déjà mené plus de dix négociations dans sa carrière :	- 8*
Absence de l'équipe de Télécoms :	- 2
Absence de l'équipe de Snipers :	- 2
Par " invité " (humain) :	- 1
Par " otage " (Ange) :	- 1
Par Ange (non otage) présent :	+ 2
Par Ange Renégat présent :	- 1
Par Viking présent :	- 1
Par Démon présent :	- 2
Par Démon de Combat présent sous sa forme naturelle :	- 4
Par Avatar d'Archange (non otage) présent :	+ 6
Par Avatar de Prince-Démon présent :	- 6
Par Archange (non otage) présent :	+ 10
Par Prince-Démon présent :	- 10

* : ce n'est pas une faute de frappe, eh, eh, eh..

Note : ces règles ont été conçues pour les Diplomates, donc pour des Anges. Mais elles sont tout à fait utilisables pour des Démons pris dans une situation de négociation. Il suffit d'invertir les bonus/malus relatifs à l'autre camp.



Baisse de p
son opposant
suffisamment
nier. De plus
de Corps à co
Diplomate r
normales dès

Respect inc
confiance de
La peur et u
d'agir de ma
négociation,
Diplomate o
chaque fois
une action p
échoue, il h
se. S'il réus
attaque port
fin à ce sym

Sympathie
grande sym
nier n'attaq
une attaque
blème à l'an
attaques ph
mineures. C
l'encontre
faire du m
reculer les S
attaque por
fin à ce sy
erreur et re

Il pourra agir
négociation. Il
arguments, et

mate est vic-
neur de jeu
pour déter-



e

stantée

mod.

- 2

- 3

8*

- 2

- 2

- 1

- 1

+ 2

- 1

- 1

- 2

- 4

+ 6

- 6

10

- 10

Baisse de prudence : le Diplomate se persuade que son opposant ne lui fera pas de mal et ne se méfie plus suffisamment. En cas d'affrontement, il agira en dernier. De plus, son premier jet d'Esquive, de Course ou de Corps à corps subira un malus de deux colonnes. Le Diplomate réalise son erreur et récupère ses capacités normales dès qu'un tour de combat a eu lieu.

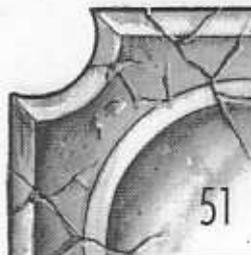
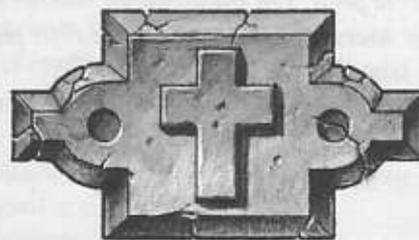
Respect incongru : le Diplomate essaie de gagner la confiance de son opposant en étant " réglé " avec lui. La peur et une certaine forme de respect l'empêchent d'agir de manière violente. Durant toute la durée de la négociation, tant qu'aucun combat n'aura éclaté, le Diplomate devra réussir un jet de volonté (Difficile) chaque fois qu'il désirera utiliser un pouvoir ou tenter une action physique à l'encontre de son opposant. S'il échoue, il hésite pendant (1d6) secondes, puis se ravise. S'il réussit, il peut mener son action à terme. Toute attaque portée contre le Diplomate ou un otage met fin à ce symptôme.

Sympathie : le Diplomate éprouve du respect et une grande sympathie pour son opposant. Tant que ce dernier n'attaque personne (une menace ne constitue pas une attaque), le Diplomate fera tout pour régler le problème à l'amiable (il ne pourra utiliser ni pouvoirs, ni attaques physiques), quitte à faire certaines concessions mineures. Celles-ci ne pourront en aucun cas aller à l'encontre des grands principes angéliques (comme faire du mal à un humain). Il pourra s'agir de faire reculer les Snipers, d'aider l'opposant à fuir, etc. Toute attaque portée contre le Diplomate ou un otage met fin à ce symptôme ; le Diplomate réalise alors son erreur et retrouve sa liberté d'action.

Adoration momentanée : le Diplomate est complètement sous l'emprise du syndrome de Stockholm. Si la négociation dure plus de (1d6) minutes, il pète un plomb et finit par adhérer à la cause de son opposant. Il obéit alors aux ordres de ce dernier et fera tout (excepté de se suicider) pour faciliter ses actions. Néanmoins, chaque fois qu'un otage sera abattu ou que l'opposant lui ordonnera de s'attaquer à quelqu'un, le Diplomate devra faire un jet de volonté (Moyen). En cas d'échec, il continue à obéir sans se poser de questions. En cas de réussite, il réalise son erreur et récupère sa liberté d'action. Par ailleurs, l'adoration que le Diplomate voue à son opposant disparaîtra naturellement dans les (1d6) heures qui suivent la négociation.

Adoration : le Diplomate est complètement sous l'emprise du syndrome de Stockholm. Si la négociation dure plus de (1d6) minutes, il pète un plomb et finit par adhérer à la cause de son opposant. Il obéit alors aux ordres de ce dernier et fera tout (excepté de se suicider) pour faciliter ses actions. Néanmoins, chaque fois qu'un otage sera abattu ou que l'opposant lui ordonnera de s'attaquer à quelqu'un, le Diplomate devra faire un jet de volonté (Difficile). En cas d'échec, il continue à obéir sans se poser de questions. En cas de réussite, il réalise son erreur et retrouve sa liberté d'action. Par ailleurs, l'adoration que le Diplomate voue à son opposant ne disparaîtra naturellement que dans les (1d6) semaines qui suivent la négociation. Jusque-là, il tentera d'aider au mieux son adversaire, quitte à s'attirer les foudres de ses supérieurs.

En regardant ces règles de près, vous réaliserez vite qu'être Diplomate n'est pas chose aisée...



GUY

Les Mortifiés

René-Philippe, nu et menotté aux barreaux du lit, attendait en tremblant la suite des événements. Stéphanie-Amélie, revêtue de sa combinaison de latex noir, entra dans la chambre. Elle s'approcha en jouant avec une cravache d'une main et en se caressant de l'autre. René-Philippe, déjà soumis, fut parcouru d'un frisson de plaisir quand elle leva son ustensile et lui en asséna le premier coup. Elle avait volontairement retenu la force de ce dernier pour faire monter en lui la douleur et, par là même, le plaisir. Il laissa échapper un râle, moitié plainte et moitié soupir.

Caché derrière la porte, Vincent, Ange de Guy et "mortifié" de son état, ne manquait pas un détail de la scène. Par le trou de la serrure, il avait très distinctement assisté à la préparation de la séance de torture qui commençait. La femme avait enchaîné l'homme puis était allée préparer ses instruments de supplice dans la salle de bain. Il devait prévenir Amnesty International, il devait intervenir, mais surtout il devait sauver cette pauvre victime des pratiques barbares de cette harpie sûrement corrompue par les forces du Malin.

Stéphanie-Amélie commença à rudoyer sa victime en lui assénant quelques coups qui ne le firent absolument pas réagir. René-Philippe qui commençait à être excité encouragea sa compagne de la voix et du geste.

"Frappez bon Dieu ! Mettez-y un peu de cœur voulez-vous, cria-t-il en cambrant les reins.

- Je fais ce que je peux, répondit-elle en faisant pleuvoir un déluge de coups sur les fesses de son compagnon. Mais rien à faire, les coups avaient beau tomber par dizaines, il n'éprouvait pas la moindre douleur, la cravache n'arrivant même pas à entailler la peau. On eût dit qu'un bouclier invisible le protégeait.

- Si votre joujou n'est pas efficace, je vous conseille de prendre un objet plus sérieux. Allez donc décrocher le tuyau de douche en métal, il devrait faire l'affaire.

Deux minutes plus tard, Stéphanie-Amélie, ledit tuyau à la main, recommença à frapper son partenaire, mais sans provoquer chez lui plus de réaction.

- Allez, bon Dieu, arrêtez de vous moquer de moi, vous voyez bien que c'est pas drôle Stéphanie-Amélie, frappez.

- Mais je vous assure, René-Philippe, que je fais tout ce que je peux, gémit-elle en lui collant un grand coup de pommeau sur la tête sans plus de succès.

Dans l
re un p
laisser

Stépha
autre p
traita
à fair
- Si on
- Mgi
- Ça r

À l'im
Philip
atroce

- Puis
- Ma
- Fem
portra
- M'e
- Un
- NC
- TR

Elle
comp
qu'il

Fais-

Les Ang
nition, l
puisque
la souffr
Je ne ve
mais...
même r
qui veut
grossièr
frir". C
frir avec
calés en
rôles, il
eux on
table co
(un p't
qu'ils r
qu'il y

Dans la pièce d'à côté, Vincent, qui matait toujours, n'était plus qu'une plaie. Il se demandait s'il avait encore un peu de peau sur le dos et les fesses et s'il allait arriver à tout encaisser. Il ne pouvait de toute façon pas laisser à cette à salope la joie de traumatiser un pauvre bougre sans défense.

Stéphanie-Amélie commençait à être ennuyée par le manque de réaction de son amant. En aimait-il une autre pour être aussi peu sensible à tous ses efforts pour lui plaire ? René-Philippe la tançait vertement, la traitant d'incapable et de dominatrice de pacotille, tout juste bonne à organiser des kermesses pour mongols et à faire pisser des clébards.

- Si on passait à l'électrocution ! Ça vous ne pourrez pas le truquer quand même !

- Mais je vous assure que j'ai rien truqué ! Enfin je pense que vous allez apprécier un bon court jus.

- Ça va me rappeler l'Algérie répondit-il avec une pointe de nostalgie dans la voix.

À l'instant précis où des électrodes mises à nu jaillissait la quatrième décharge destinée aux parties de René-Philippe, Vincent perdit conscience dans la pièce d'à côté, submergé par une vague de douleur absolument atroce. L'Ange mourut dans la joie d'avoir donné sa vie pour sauver un pauvre innocent.

- Puisque vous n'y arrivez vraiment pas, ma pauvre, je vais vous montrer comment faire.

- Mais non René-Philippe, je ne veux pas ! vous êtes le seul qui aimiez souffrir ici.

- Fermez-la et tenez-vous prête à encaisser, à trois je lâche la gégène d'une main et de l'autre je vous refais le portrait à coup de tuyau de douche.

- M'enfin...

- Un... deux...

- NON !

- TROIS ! "hurla-t-il en lui balançant à la fois vingt mille volts et un énorme coup sur la tête.

Elle eut l'air tétanisé et poussa un atroce cri de douleur. René-Philippe le prit pour un encouragement et péta complètement les plombs en la cognant frénétiquement à deux mains. Elle était déjà morte depuis longtemps qu'il continuait encore en braillant.

Fais-moi mal !

Les Anges de Guy sont, par nature et par définition, les plus compatissants de tous les Anges puisque leur mission est précisément d'apaiser la souffrance. La compassion c'est leur métier. Je ne veux pas vous faire un cours d'étymologie, mais... et puis tiens finalement si, je vais quand même le faire. Dans compatir, il y a " com ", qui veut dire " avec " (vous vous attendiez à une grossièreté ?) et " pâtre " qui signifie " souffrir ". Compatir c'est donc littéralement " souffrir avec ". Comme les Anges de Guy sont plus calés en étymologie que les joueurs de jeux de rôles, il y a bien longtemps que certains d'entre eux ont réfléchi à ce que pouvait être la véritable compassion. Cette question les turlupinaît (un p'tit cours d'étymologie ?) d'autant plus qu'ils ressentaient tous les jours la difficulté qu'il y a à vouloir soigner un mal que l'on ne

perçoit pas vraiment soi-même. Les Anges sont plus résistants et plus forts que les hommes, et des notions telles que la douleur, la mort, l'angoisse ou la maladie n'ont pas du tout la même signification pour eux.

Partant de ces réflexions, certains ont décidé qu'il était temps de franchir le pas et de vivre totalement comme des hommes, tant il est vrai qu'on ne peut bien comprendre que ce qu'on a soi-même expérimenté.

Vivre totalement comme les hommes, cela voulait dire abandonner tous ses pouvoirs d'Ange. Les premiers Anges de Guy qui firent ce choix avaient voulu ressentir la douleur dans leur chair et ils furent servis. Leur espérance de vie sur Terre diminua sensiblement. La plupart se découragèrent d'ailleurs rapi-

dement et décidèrent de reprendre une activité plus conventionnelle. Mais certains, beaucoup plus rares, persévérèrent dans leur choix de l'humanité à tout prix et ils en furent récompensés...

Mortifier son corps pour purifier son âme

À mesure en effet qu'ils se réincarnaient, ils découvraient que d'autres pouvoirs faisaient leur apparition. Des pouvoirs différents et surtout beaucoup plus subtils que ceux qu'ils utilisaient précédemment. Il faut noter pour être complet que ni Guy ni ses serviteurs n'ont jusqu'à présent trouvé une explication à ce phénomène. Interrogé sur le sujet, Dieu lui-même est resté très évasif, se contentant de parler des effets secondaires probables d'une mortification outrancière... L'essentiel pour les Anges concernés est que ces pouvoirs n'affectent pas leur choix premier qui est de ne changer en rien les caractéristiques et les sensations de leur corps humain.

Voici un état non exhaustif des pouvoirs qui ont été recensés le plus fréquemment par Guy au jour d'aujourd'hui. Non exhaustif, parce qu'à chaque nouvelle incarnation d'un "mortifié" (c'est le nom que Guy donne à ses serviteurs "sans pouvoir"), de nouveaux pouvoirs apparaissent (à vous, maître de jeu, de les créer, tout en restant dans l'esprit de ceux décrits ci-dessous).

Partager la douleur

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté

Défense : aucune.

Portée : 10 mètres

Description : ce pouvoir (si le personnage réussit son jet) permet à l'Ange qui le possède de refermer les plaies d'un blessé situé à portée. Le blessé récupère tous les points de force qu'il avait perdus, mais l'Ange encaisse la moitié de ces points (souvenez-vous que les "mortifiés" ne disent pas les dommages). Les blessures reçues par l'Ange se manifestent fréquemment sous la forme des

stigmates du Christ (plaies au front, au flanc, aux pieds et aux mains). Cette évocation des stigmates du Christ n'est bien évidemment pas passée inaperçue chez les "mortifiés" qui se sont empressés d'interroger Jésus à ce sujet. Ce dernier les a renvoyés à son Père qui lui-même reste dans le flou, donc si on vous pose la question... Notez que ce pouvoir fonctionne également pour les maladies. Le malade est guéri et c'est l'Ange qui devient malade (les effets sur l'Ange sont les mêmes que ceux de la maladie en question sur un humain normal).

Agnus Dei

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : apparence

Défense : perception

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède de se transformer en petit agneau blanc tout mignon (pour les caractéristiques, je ne vous les donne même pas, ça vous ficherait le blues). Comme ce pouvoir n'a que peu d'utilité en ville ou dans les endroits n'abritant aucune vie animale, il arrive que l'Ange finisse en méchoui. Mais ce pouvoir a déjà sauvé des vies... Pour savoir si la transformation permet au personnage de passer pour un vrai agneau, l'Ange devra réussir son jet de pouvoir (et chaque observateur pourra se défendre avec un jet de perception). Mais comme le déguisement est presque parfait, ce jet sera considéré comme difficile. Si l'observateur est vainqueur, il trouve que quelque chose cloche, sans pour autant découvrir quoi. La transformation dure au maximum (niveau) heures.

Croissez et multipliez

Type : mental.

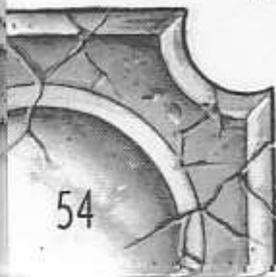
Coût : 10 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède de rendre fertile un homme ou une femme très chrétien. L'enfant qui, le cas échéant, naît d'une union facilitée de la sorte sera toujours un fils ou une fille de Dieu si le personnage réussit son jet de quoi ? son jet de pouvoir (difficile). Sinon, l'enfant est normal.



Heureusement
et qu'ils n'
très précis
vraiment e
ne peuvent

Va en pai

Type : me

Coût : 0.

Caractéri

Défense :

Portée : 5

Descripti

possède d

tien qui a

donc s'in

priées. S'

quelques

En cas d

(exemple)

dans ses

l'Ange ne

lui, tous

sent. L'al

pécher p

faillit, il

Faites l'

Type : n

Coût : 1

Caracté

Défense

Portée :

Descrip

d'empêc

dont le

humain

zone d

inflige à

Heureusement que les " mortifiés " sont rares et qu'ils n'utilisent ce pouvoir que dans des cas très précis (deux chrétiens fervents qui s'aiment vraiment et qui, pour on ne sait quelle raison, ne peuvent avoir d'enfant).

Va en paix

Type : mental, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède de prendre sur lui les péchés d'un chrétien qui accepte de les lui confesser. L'Ange doit donc s'infliger ensuite les pénitences appropriées. S'il ne s'agit que de péchés véniels, quelques prières et des jours de jeûne suffisent. En cas de péchés graves (un meurtre par exemple), l'Ange doit réparer la faute, au moins dans ses conséquences matérielles. Tant que l'Ange ne s'est pas lavé des péchés qu'il a pris sur lui, tous ses pouvoirs de " mortifié " disparaissent. L'absout quant à lui, doit s'abstenir de pécher pendant un an après l'absolution. S'il faillit, il devient aveugle, sourd et muet.

Faites l'amour, pas la guerre

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : (niveau fois 20) mètres de rayon

Description : ce pouvoir permet à l'Ange d'empêcher toute action violente dans une zone dont le personnage est le centre. Tout être humain, Ange ou Démon qui combat dans la zone de paix subit tous les dommages qu'il inflige à sa ou ses cibles (elles ne prennent rien).

Si, par exemple, l'agresseur explose la tête de sa cible, sa propre tête explose également. Œil pour œil en quelque sorte... Généralement, les belligérants comprennent assez rapidement et le combat cesse. Les pouvoirs qui ne causent pas de dommages (charme, contrôle, etc.) produisent normalement les effets. Le pouvoir agit (niveau) minutes.

Jouer un " mortifié "

C'est très simple. Il suffit de créer un Ange comme les autres mais qui ne possédera ni pouvoirs normaux, ni diviseur de dommages. En contrepartie, il est considéré comme un humain normal en ce qui concerne la détection (détection du Bien n'a aucun effet donc contre lui) et aura un total de vingt-quatre points (quatre de plus qu'un Ange) à répartir entre ses six caractéristiques de base. Côté talents, il disposera de seize points (le double d'un Ange normal). Il ne disposera, pour déterminer ses pouvoirs, que de la table suivante (utilisée chaque fois qu'il doit recevoir un nouveau pouvoir, après une mission réussie par exemple). Il peut bénéficier des grades de Guy et des capacités qui y sont rattachées.

1d6	Pouvoir
1	Partager la douleur
2	<i>Agnus Dei</i>
3	Croissez et multipliez
4	Va en paix
5-6	Faites l'amour, pas la guerre

Comme vous pouvez le penser, jouer un " mortifié " n'est pas une partie de plaisir et ne plaira donc pas aux plus grosbills d'entre vous. Mais les adeptes du roleplay pourront s'en donner à cœur joie.





JANUS

Les amitjés particulières de Janus



" Vous comprenez, pour relancer la machine, j'ai besoin de plus de blé.

- *C'est que nous vous avons déjà prêté plus d'un milliard de francs. Nous ne les fabriquons pas. Il va bien falloir penser à nous les rembourser un jour ou l'autre.*
- *Mais vous vous rendez pas compte ! j'ai des frais, moi, j'suis ministre, moi. J'ai les traites de mon bateau à payer, des joueurs de foot à corrompre, des indemnités de licenciement à payer et des usines à revendre à vil prix à la concurrence étrangère. Je suis socialo, moi, monsieur.*
- *Bon, bon, vous énervez pas...*
- *Non mais c'est pas vrai, parce que vous êtes banquier, vous croyez que vous avez le droit de me faire la morale. On aura tout vu !*
- *Je vais voir ce que je peux faire, vous avez besoin de combien au juste ?*
- *Oh presque rien, deux cents millions de francs pour m'acheter mon nouvel hôtel particulier et les meubles qui vont bien dedans.*
- *Bien sûr, nous pouvons prendre tous ces biens meubles et immeubles en caution.*
- *En fait, c'est-à-dire que je mets tout au nom de ma femme, vous comprenez c'est nos quinze ans de mariage. Ça se fête, non ?*
- *Bien sûr, vous êtes un homme si délicat.*
- *Voilà, t'as compris comment que j'aimais qu'on me cause. Au fait c'est quoi cette affiche sur ton bureau ?*
- *Oh ça, c'est rien. C'est un projet de campagne publicitaire pessimiste qu'on prépare dans le cas où notre banque aurait des problèmes d'image ces prochaines années.*
- *Avec un client comme moi, rien à craindre. J'aime bien le slogan quand même : " Crédit Lyonnais, votre banque vous doit des comptes " . "*

Background

Ni vu ni connu, j't'embrouille

Ce n'est malheureusement plus le secret le mieux gardé du Paradis : Janus, Archange des vents, et Valefor, Prince-Démon des

voleurs, seraient en fait la même personne. Il n'y a qu'une vingtaine d'années que Valefor est devenu Prince, et sa promotion a fait pas mal jaser du côté des chaudières. Nombre d'autres Démons de grade 3 pensaient mériter cet honneur avant lui. Mais ils ignoraient bien sûr la vérité sur Valefor/Janus. Depuis ce temps-là, Valefor recrute et pas mal de Démons sont venus taper à sa porte pour passer sous ses ordres. Il leur a fait passer des entretiens sérieux pour voir s'ils étaient des voleurs compétents, puis il a pris les

meilleurs envoyant sions-test. constitué Les joueurs Valefor on concours.

Pile je g

Janus est p les traits d qu'il pouv le monde Cornu n'a avoir réus son coin) absolument Démon e pouvoirs. veau Prin veaux ser qu'il env un group même aff tirait le n prise, les gagné. D supporte pour règ serviteurs accompli plus imp quand un l'emploie du Bien eux se s chose clo dans la c était d'ê au grand aucun pr Prince et coupe le

Motus

En proc plus viol précepte ils sont Janus cor pas puni lence ma agissementionnaire Laurent

meilleurs à son service en les envoyant faire une ou deux missions-test. C'est ainsi qu'il s'est constitué un groupe de serviteurs. Les joueurs qui sont au service de Valefor ont eux aussi été recrutés sur concours.

Pile je gagne, face tu perds

Janus est passé Prince-Démon sous les traits de Valefor pour se prouver qu'il pouvait arriver à mystifier tout le monde, même Satan. Le grand Cornu n'a pas tiqué, et Janus pense avoir réussi. Dieu (tout seul dans son coin) lui a permis de paraître absolument comparable à un Démon et lui en a donné tous les pouvoirs. Devenu Valefor, le nouveau Prince s'est attaché à ses nouveaux serviteurs. Il est même arrivé qu'il envoie un groupe d'Ange et un groupe de Démons à lui sur la même affaire pour voir qui s'en sortirait le mieux. Et, à sa grande surprise, les Anges n'ont pas toujours gagné. Depuis ce jour, Janus, qui ne supporte pas l'échec, s'est donné pour règle de toujours utiliser les serviteurs les plus compétents pour accomplir les tâches qu'il juge les plus importantes. C'est pourquoi, quand un Démon est le meilleur, il l'emploie sans vergogne au profit du Bien. Les plus malins d'entre eux se sont aperçus que quelque chose clochait. Janus les a alors mis dans la confiance en leur expliquant que l'essentiel était d'être les meilleurs. Vu la mentalité de voleurs au grand cœur des agents de Valefor, ils n'ont vu aucun problème à travailler pour le seul être à la fois Prince et Archange. Et c'est ainsi que Janus a sous sa coupe les meilleurs des Démons de Valefor.

Motus et boule de chewing-gum

En procédant de la sorte, Janus/Valefor a une fois de plus violé toutes les règles du Grand Jeu et bafoué les préceptes du Très Haut et du Très Bas. Mais comme ils sont plus ou moins au courant et qu'ils tolèrent, Janus continue à respecter sa devise : " pas vu, pas pris, pas puni ". De temps à autre, Janus, qui déteste la violence mais pas le mensonge, intervient pour contrer les agissements de certains Archanges un peu trop réactionnaires à son goût, comme Dominique, Joseph, Laurent ou Michel. Il a alors le plus souvent recours à



un de ses Démons. Cela lui permet de ne pas être suspecté en cas d'échec de son envoyé. Qui penserait sérieusement qu'un Démon peut être envoyé par un Archange ?

Intérêt pour le maître du jeu

Les Démons au service de Janus sont très rares. Ils sont particulièrement prudents et ne veulent pas mettre en péril la couverture de leur maître. Car si nombreux sont ceux qui ont des soupçons quant à Janus/Valefor, personne n'a jamais pu apporter la moindre preuve. C'est pas si facile que ça de coincer l'Archange des vents car ce gars-là, c'est un véritable courant d'air. La présence d'un Démon aux ordres de Janus est possible dans un groupe d'Ange,

elle devra cependant être limitée car ces Démons n'ont pas de pouvoir spécifique pour masquer leur véritable nature. Dans le cas où son mignon serait découvert, Janus prétendrait qu'un Démon au service du Malin a infiltré ses rangs. L'affaire s'arrêterait là. Une autre possibilité est de faire jouer un groupe mixte composé uniquement d'Ange et de Démons au service de Janus. Ce groupe n'aurait pas d'existence légale et ne devrait des comptes qu'à Janus lui-même.

Intérêt pour les joueurs

Jouer des équipes mixtes n'est plus possible depuis la dissolution du Bureau et toutes les complications que cela a engendré. Mais avec Janus, c'est possible. L'Archange le moins sectaire du Paradis vous ouvre les bras. Il suffit que vous soyez l'un de ses plus adroits Démons et il peut vous faire changer de camp aussi facilement que le grand Houdini faisait disparaître son assistante du coffre aux épées. Si vous êtes prêt à tenter l'aventure, embarquez. Bien entendu, il se peut que vous ne soyez pas encore au service de Valefor et que vous vous morfondiez sous les ordres d'une brute stupide et arrogante. Le Prince des voleurs recrute. Rendez-vous au bureau des transferts et remplissez une demande en six exemplaires, dont une sur papier carbone. Vous obtiendrez alors un formulaire de requête qui vous donnera accès à six heures de boulot administratif. Si votre candidature est retenue, Valefor vous appellera.

Système de jeu

Changer de supérieur, c'est possible. Reste à répondre à quelques questions un peu complexes :

Comment se passe le transfert ?

Une fois la demande faite selon la procédure décrite ci-dessus (un haut gradé de chez Valefor vous signalera comment faire, ils sont toujours prêts à rendre service), il faut compter au moins 1d6 mois pour que la réponse arrive. Elle est obligatoirement positive si vous êtes coopté par un grade 3 de chez Valefor (et qui travaille déjà avec des Anges). Sinon, c'est un peu au maître de jeu de décider. Dans la majorité des cas, si votre joueur le désire vraiment et, surtout, si vous le sentez capable d'incarner un personnage aussi ambigu, laissez-le faire.

Les pouvoirs privilégiés et les grades sont-ils remplacés ou repart-on grade 0 ?

Les pouvoirs privilégiés et les grades venant de l'ancien supérieur restent comme ils sont mais pour la hiérarchie le transfuge est un grade 0 au service de Valefor. Il faut tout recommencer depuis le début !

Votre ancien supérieur peut-il s'opposer au transfert s'il vous tient rigueur de le lourder comme ça ?

Il ne peut rien dire... mais les plus violents (et les plus anti-Valefor) ne se priveront pas de vous emmerder autant qu'ils le pourront (une petite limitation bien chiantie juste avant de partir n'est jamais de trop). Comme vous pouvez le penser, avoir Andromalius à dos est plus grave que déclencher la haine de Caym.

Le transfert est-il temporaire ou définitif ?

Définitif. Surtout si le Démon commence peu après à travailler dans une équipe d'Ange. Même s'il venait à dénoncer le scandale, il serait lui-même considéré comme la pire des merdes par la suite. Les êtres angéliques et maléfiques n'aiment pas que l'on mette en doute le manichéisme du grand jeu. C'est ce que l'on appelle le syndrome Glassman.



28 jan

La mi
chée. L
nonilla
homme
s'envole

André
supérie
faïsser

Peu

" Les

Le che
à son j

Clia

C'éta
chose
dégou

Profit

La gr
de la
effica
Andr
lèrem
autre
les fo

ure décrite
us signale-
rendre ser-
pour que la
tive si vous
(et qui tra-
un peu au
des cas, si
si vous le
ssi ambigu,

emplacés ou

de l'ancien
r la hiérar-
e Valefor. Il

ert s'il vous

(et les plus
emmerder
ation bien
de trop).
romalius à
e Caym.

peu après à
il venait à
considéré
res angé-
mette en
e que l'on



JEAN

La section Galilée



28 janvier 1916, fort de Douaumont

La nuit allait tomber. Le moment était venu. André regarda les hommes autour de lui, couverts de boue, adossés aux renforts de la tranchée. Les obus ne cessaient de tomber, éclaboussant les galeries d'une véritable pluie de terre chauffée par les explosions. André s'agenouilla à côté de son chef de section, un poilu comme les autres, un brin plus charismatique mais franchement pas rassuré. Les autres hommes, cinq, tous en uniforme, avec fusil, baïonnette, gourde et masque à gaz, tenaient leur casque d'une main pour éviter qu'il ne s'envole et roule dans le boubier.

André sentit comme une déflagration dans son dos. Il fut projeté net contre la paroi adjacente, et se redressa en glissant. Derrière lui, son supérieur essayait de se relever tant bien que mal, recouvert de la terre humide qui l'avait à moitié enseveli. L'explosion avait fait s'affaisser le bord de la tranchée. C'était une chance ; s'il avait touché trois mètres plus loin, l'obus les aurait tous entraînés dans la tombe.

Peu à peu s'élevèrent les premières fumées. Elles venaient du no man's land, mais gagnaient rapidement les tranchées.

" Les gaz ! " cria un des hommes.

Le chef de section fit un geste de la main et chacun mit consciencieusement son masque à gaz. Il ouvrit ensuite la gibecière qu'il portait à son flanc et en tira sept filtres neufs. Les filtres étaient rationnés désormais.

Chacun vissa son embout noir au bout de son masque ; tous s'observaient à travers les deux ronds de verre sales.

C'était à André de jouer. Il mit moins d'ardeur que ses camarades à se protéger, mais fouilla discrètement dans son sac. Il cherchait autre chose que son masque. Il s'agissait d'une grenade, ovale et ciselée, d'un type qui n'apparaîtrait que dans une vingtaine d'années. Il la dégoupilla, la tint fermement dans sa poche et se redressa, comme si de rien n'était.

Profitant d'une explosion, il la lâcha.

La grenade roula dans la boue, puis libéra soudain un filet de gaz grisâtre. Ce dernier emplit doucement la tranchée. Les hommes de la section crurent à un des gaz venus des bombardements et s'observèrent en suant, priant pour que l'étanchéité des masques soit efficace.

André commença à compter. Immédiatement, ses compagnons portèrent leurs mains à leur gorge. Ils tombèrent à genoux ou s'écroulèrent, le visage dans la boue. Deux d'entre eux arrachèrent leur masque pour hurler de douleur et moururent en suffoquant. Les autres mirent un peu plus de temps mais furent bientôt pris de convulsions et de spasmes. Il ne fallut pas plus de huit secondes pour les foudroyer.



DOMINIQUE, METS LES TURBOS !

(Tatatata-tatatata-tataTA-TA-tatatata....)

Dominique (l'Archange, pas le quinquagénaire grisonnant copilote de Supercopter) a toujours approuvé les activités de la section Galilée. Il reconnaît à la fois son utilité et sa droiture. C'est peut-être même une des rares organisations angéliques sur laquelle il n'ait rien à redire. Enfin, pour le moment... Comme quoi, certains secrets sont bien gardés !

LES TEMPS CHANGENT !

(Sacré Claude !)

La section Galilée existe depuis que Jean est Archange, c'est-à-dire depuis la fin du XVII^{ème} siècle. La plupart des Anges de Jean en ont entendu parler, surtout à propos de son rôle historique. Son utilité a toujours été reconnue par les autorités supérieures.

Il s'agit d'un groupe d'une quinzaine d'Anges de grade 3, tous sous la coupe de Jean, aux états de service irréprochables. Il arrive aussi que la section Galilée recrute exceptionnellement quelques grade 2 pour un travail ponctuel.

Autrefois, ces Anges triés sur le volet avaient pour mission d'aider (au compte-gouttes) les scientifiques humains à faire certaines découvertes. Les membres de la section leur soufflaient les quelques idées ou équations manquantes, de manière à ce que l'humanité accède en douceur à des degrés plus évolués de technologie. Les opérations décisives menées par la section ont toutes engendré de véritables bouleversements dans le monde scientifique. On lui doit notamment la deuxième loi de la thermodynamique (l'usage de la vapeur en d'autres termes...), la découverte des microbes, la pasteurisation, l'électricité, le moteur à explosion, les premiers pas de l'informatique, etc. La liste est longue.

La dernière grande campagne de la section Galilée eut lieu durant la révolution industrielle, jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle. Vinrent ensuite les deux guerres mondiales, périodes où elle ne put exprimer ses talents que dans un contexte militaire. Ces efforts eurent cependant quelques retombées dans la vie civile, après coup (l'invention du radar, par exemple, entre dans cette catégorie). Son activité se ralentit ensuite considérablement.

IL FAUT SAVOIR SE RECONVERTIR !

Depuis ces trente dernières années, les scientifiques humains ont acquis une autonomie surprenante.

Le tum

André r
sieurs h
le test é
dans tre

Un léve

André

Il ne re
Cyclot
tout en

Pourvu

André
Rien.

Merde

Il prit

Pourvu

Il esca
droit v

Un ob

L'usage q
maîtriser
entraîne
que nous
nucléaire

Certains
imputabl
ci ont ét
et qu'on
fait froid
Jean lui-
cause de
hommes
dans bi
maître !

Autrefoi
à tirer p
Aujourd
dent à é
tissent c
décidé a

Le tumulte continuait, le rythme des bombardements redoublait de vigueur.

André retira son masque, sans souffrir du gaz. C'est pour cette raison que ses supérieurs l'avait choisi, parce qu'il pouvait survivre plusieurs heures sans même respirer. Il s'approcha des corps et vérifia que leur pouls ne battait plus. Tous morts : la section serait contente, le test était concluant. Personne, bien sûr, ne se soucierait du décès de ces poilus. De toute manière, ils auraient dû reculer devant Vendun dans trois jours et y mourir dès les premières charges le long de la Meuse.

Un léger vent se leva.

André se redressa et vérifia qu'il était seul. Personne, uniquement les galeries désertées et effondrées.

Il ne restait plus qu'à espérer que son Anchange avait dit vrai. Pour le retour, on préférait toujours gagner du temps et éviter d'utiliser le Cyclotron. En théorie, on avait donné son nom aux responsables et il n'aurait pas à faire la queue. Il valait mieux car il n'avait pas du tout envie d'attendre un ou deux siècles avant d'être réincarné.

Pourvu que quelqu'un ait bien son nom, là-haut !

André prit une grande bouffée d'air, inspirant à pleins poumons l'oxygène empoisonné. Rien. Il ne se passa rien.

Merde, le gaz s'était dissipé. Complètement dissipé.

Il prit le parti d'en rire et chercha une autre solution. Il n'eut pas à réfléchir longtemps.

Pourvu que quelqu'un ait son nom, là-haut !

Il escalada la tranchée et se retrouva au-dessus, sur le champ de bataille, là où les soldats ne marchaient jamais. Il se mit à courir en riant, droit vers le no man's land.

Un obus se mettait bien sur son chemin...

L'usage qu'ils font de la science et la manière dont ils la maîtrisent deviennent bien trop importants. Cela entraîne tous les problèmes d'éthique en génétique que nous connaissons, les risques posés par l'énergie nucléaire, etc.

Certains Anges de Jean pensent que cette situation est imputable aux Démons de Vapula. Il est vrai que ceux-ci ont été particulièrement actifs ces dernières années et qu'on assiste à une " perversion " de la science qui fait froid dans le dos. Cependant, comme le reconnaît Jean lui-même, Vapula et ses agents ne sont pas la seule cause de ce dérapage. Il faut bien admettre que les hommes en sont les premiers responsables. Là, comme dans bien d'autres domaines, l'élève a dépassé le maître !

Autrefois, les hommes mettaient un temps raisonnable à tirer parti d'une nouvelle découverte technologique. Aujourd'hui, ils la comprennent, l'analysent, l'étendent à d'autres domaines, la rentabilisent et la pervertissent en un temps record ! Pour cette raison, il fut décidé au début des années 80 de changer les directives

de la section Galilée. C'est Yves qui en prit la décision et qui expliqua à Jean la nouvelle politique de la maison : plus question d'aider l'humanité à progresser dans cette voie !

Évidemment, Jean ne bondit pas de joie, mais il dut bien reconnaître le bien-fondé d'une telle décision. La section Galilée cessa donc d'aider les scientifiques humains à leur insu, sauf pour des découvertes de seconde zone dont les effets ne pouvaient être que bénéfiques (comme de nouveaux vaccins, par exemple). Quelques membres de l'organisation furent tout de même chargés de surveiller certains savants, histoire de s'assurer qu'ils n'accédaient pas trop vite à des savoirs dangereux.

Les autres Anges du groupe découvrirent alors leur nouvelle fonction. D'un commun accord, Jean et Yves décidèrent que la section Galilée testerait sur le terrain armes, machines et gadgets high-tech qui pourraient être utiles aux forces

angéliques pour combattre ceux d'en face. Bref, autrefois responsables de tout un pan de l'histoire de l'humanité, les membres de la section redevinrent soudain de simples testeurs de matos...

Le premier projet de ce type eut lieu en 1989. Avec l'aide de Kronos et d'Edgar Wimchstad (un descendant d'un saint un peu trop récompensé par Dieu), Jean et la section Galilée mirent au point des exosquelettes de combat. Ceux-ci équipèrent des squads de Soldats de Dieu, bien vite baptisés S.O.G. (Stormtroopers of God). Ces tenues de combat furent testées sur plusieurs groupes de Démons trop curieux.

Depuis ce succès, les membres de la section Galilée ne cessent de tester de nouvelles inventions créées par Jean, récupérées sur l'ennemi ou volées à des trusts de Psis. La qualité de ces gadgets est très variable : cela peut aller d'un nouvel émetteur aux ceintures anti-grav en passant par des drogues hypnotiques ou des prototypes de robots. Certains gadgets sont même franchement ridicules (qui donc a envie de tester une armure à champ magnétique dont l'allumage se fait par un système de reconnaissance vocale qui ne fonctionne pas ?).

Il n'est pas rare que les Anges de la section Galilée regrettent leurs anciennes attributions. Cependant, Jean a l'intelligence de veiller à ce qu'ils aient tous au moins un projet très intéressant, histoire de ne pas les dégoûter.

DIVINE RIGHT

Jean ne fut pas très heureux de réduire le rôle de sa section Galilée. Il aurait pu faire des histoires, provoquer un scandale et pourrir la vie d'Yves jusqu'à ce que celui-ci laisse tomber. Il l'aurait sans doute fait si Yves ne lui avait pas laissé entendre (à demi-mots) qu'il le soutiendrait par ailleurs autant que possible.

Au final, il s'était installé comme une espèce de *statu quo* entre les deux Archanges : Jean obéit sans difficulté et, en contrepartie, Yves devait lui rendre un petit service à l'occasion. Un bel exemple de l'expression bien connue : " À charge de revanche ". Bien sûr, il ne s'agissait pas d'un contrat écrit, ni même verbal, mais d'une sorte d'accord tacite ressenti par l'un comme par l'autre...

Or, il y a quelques années, Jean chercha un moyen de tester des prototypes particulièrement importants sans courir le moindre risque. L'idée consistait, pour les découvertes de premier ordre, à mettre au point un dispositif imparable, permettant d'organiser une série de tests en " situation

réelle ". Le tout bien sûr dans la plus grande discrétion et sans risquer d'être surpris par des Démons. Jean, qui a par ailleurs inventé le Cyclotron, décida alors de faire des tests dans le passé !

S'il n'avait plus la garde du Cyclotron (cf. " La Patrouille Temporelle "), Jean pouvait toujours s'en reconstruire un tout neuf, pour son usage personnel. Il le fit dans le plus grand secret et décida d'utiliser la machine pour renvoyer les hommes de la section Galilée là où personne ne viendrait les déranger.

Le problème, c'est qu'Yves allait le savoir. Bien sûr, puisque après tout Yves sait tout ! Peu importe : se souvenant de leur petit arrangement, Jean tenta le coup tout de même et lança le projet. C'est ainsi que démarra le programme " Divine Right ", nom générique sous lequel sont rassemblées toutes les missions qui incluent un " test d'application technologique en situation réelle dans le passé ".

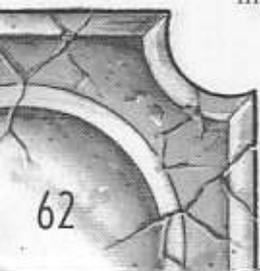
Il va de soi qu'Yves s'en est aperçu. Et, comme à son habitude, il ne dit rien. Il n'en parle pour ainsi dire jamais à Jean. L'Archange de la Foudre pense que ce silence est en quelque sorte le " dédommagement " que lui devait Yves. Mais ce dernier n'est pas du tout de cet avis, les opérations estampillées Divine Right étant pour lui des facéties bien trop dangereuses ! Les risques encourus par le continuum spatio-temporel sont énormes, même si les hommes de la section Galilée prennent des mesures de sécurité draconiennes. Qu'advierait-il si un des gadgets était égaré et tombait entre des mains humaines avec une trentaine d'années d'avance ?

Malgré cela, Yves se tait. Cela ne l'empêche pas de prendre des notes sur son petit carnet, comme toujours. Décidément, les voies d'Yves sont bel et bien impénétrables...

Quant au programme Divine Right, il n'a eu pour l'instant que trois applications. Une première mission a consisté à tester un nouveau gaz de combat sur un champ de bataille de la Première Guerre mondiale. La deuxième a permis de vérifier l'utilité d'un brouilleur optique dans la jungle de Saïgon, en pleine guerre du Viêt-nam. La troisième est laissée à votre entière discrétion.

ET MES COPAINS LÀ-DEDANS ?

Il y a bien sûr peu de chances pour que vos Anges fassent partie de la section Galilée (à moins qu'ils ne soient au service de Jean et grade 3, ce qui fait déjà pas mal de conditions...). En revanche, ils pourront avoir affaire à un membre de ladite section à de nombreuses occasions.



Tout d'ab
tion Galil
mission. I
directeme
dans son
de son ga
peut-être
porteur d
petit " pl
cédure as
votre gro
peut trou
d'INS/M
donc d'us
peut drai
avec une

D'autre p
voler un p
section C
aurait dé

MICR

Si vous a
Anges, p
tie d'un g

Et si un
Renéga
avis, qui
peut-être
Divine R

GADGETS

TECHNOLOGIQUES : LES RÈGLES...



Tout d'abord, il est courant qu'un des agents de la section Galilée soit chargé de tester un objet high-tech en mission. Il est alors introduit dans un groupe d'Ange, directement ou sous une couverture. Il aide l'équipe dans son enquête, tout en notant l'utilité et l'efficacité de son gadget dans les faits. Qui sait, vos Anges seront peut-être un jour flanqués d'un de ces testeurs fous, porteur d'une machine étrange ? Cela peut donner un petit " plus " à un scénario. C'est cependant une procédure assez rare pour que cela n'arrive qu'une fois à votre groupe. L'aspect " gadget high-tech " que l'on peut trouver de temps à autre dans les scénarios d'INS/MV3 doit rester exceptionnel. Je vous conseille donc d'user de la section Galilée, et de tout ce qu'elle peut drainer comme matos délirant dans son sillage, avec une parcimonie exemplaire.

D'autre part, votre équipe peut un jour être chargée de voler un prototype technologique pour le compte de la section Galilée ou de récupérer un objet qu'on lui aurait dérobé.

MICRO SCÉNARS

Si vous avez fait jouer la campagne *Hell on Wheels* à vos Anges, pourquoi ne seraient-ils pas conviés à faire partie d'un groupe de testeurs sur le Black Flight ?

Et si un des membres de la section Galilée devenait Renégat et s'enfuyait avec un gadget sympa ? À votre avis, qui pourrait être chargé de le retrouver ? Et qui sait, peut-être ce Renégat aura-t-il des informations sur Divine Right à monnayer en échange de sa liberté...

Les règles qui suivent constituent un système générique qui vous permettra de créer à loisir tous les types de gadgets technologiques possibles et imaginables. De la râpeuse à gruyère multi-vitesses à l'exosquelette de combat, la haute technologie est entre vos mains. Ces règles sont déjà connues des cyberpunks les plus avertis, ceux qui avaient cassé leur tirelire pour acheter l'extension *Mindstorm*, consacrée aux Psis. Si les principes de base restent les mêmes, les règles ont tout de même été modifiées et mises à jour : nouvelle édition oblige. Bien que décrites ici à cause des travaux de la section Galilée, ces règles vous seront utiles pour intégrer dans vos scénarios toutes les machines folles imaginées par des trusts de Psis, des Anges de Jean, des Sorciers mécanos, des savants fous ou des scientifiques nazis de la Terre Creuse... N'oubliez pas cependant que ce matériel technologique expérimental est très rare et très coûteux. Quant aux Démons, notamment de Vapula, ils sont peu concernés par ces procédures, leur pouvoir d'Invention leur donnant d'aussi bons résultats par une autre voie...

Principe de base

Pour ne pas à avoir à vous décrire une liste de quelques dizaines d'objets aux effets aussi étranges que variés, la procédure décrite ci-dessous vous permettra de construire n'importe quel gadget technologique sans douleur et sans décodeur. Le principe de base est simple : un gadget est composé de plusieurs pouvoirs, équivalents dans leurs effets à ceux dont disposent les Anges et les Démons.

Chaque pouvoir est caractérisé par un niveau technologique (appelé NT et qui va de 1 à 10) et d'un coût en UP (Unités de Puissance : des unités qui fonctionnent un peu comme les PP des Anges ou des Démons.). En additionnant le NT de tous les pouvoirs d'un objet type, en y ajoutant une source d'énergie (si un ou plusieurs pouvoirs dépensent des UP), en le modifiant à l'aide d'options et en malaxant bien fermement, on obtient un superbe gadget, très facile à construire, pas cher et qui fonctionne parfaitement bien... Encore que...

Avant toute chose, il vous faut déterminer les capacités dont dispose l'objet que vous voulez créer.

La liste ci-dessous vous donnera une idée de toutes les capacités dont un gadget peut être doté (avec plus ou moins de bonheur). Plus le NT est élevé, plus l'objet sera cher, encombrant et fragile. Plus le coût



en UP sera important, plus la source d'énergie devra être puissante. Dans tous les cas, avant de vous jeter sur cette liste de capacités, regardez donc le chapitre

“ Coût, poids, temps de fabrication et fonctionnement ” qui vous donnera une idée de ce que vous pouvez vous permettre.

Capacités d'attaque à distance

Type	Équivalent	NT	UP
Acide	Jet d'acide	2	3 par attaque
Effet Gauss	Attaque télékinétique	6	3 par attaque
Électricité	Éclair	1	3 par attaque
Glace	Jet de glace	5	1 par attaque
Laser	Trait de lumière	4	2 par attaque
Onde de choc	Onde de choc	3	2 par attaque
Son	Attaque sonique	3	2 par attaque
Soporifique	Sommeil	2	2 par attaque

Capacités d'attaque au contact

Type	Équivalent	NT	UP
Assommer	Assommer	1	2 par attaque
Cornes	Cornes	2	Permanent
Dents	Dents	2	Permanent
Douleur	Douleur	1	1 par attaque
Griffes	Griffes	2	Permanent
Incapacitant	Faiblesse	1	1 par attaque
Paralyse	Paralyse	2	2 par attaque
Poison	Poison	2	1 par attaque
Queue	Queue	1	2 par attaque

Capacités de protection

Type	Équivalent	NT	UP
Armure	Armure corporelle	2	Permanent
Champ de force	Champ de force	5	1 par seconde
Champ magnétique	Champ magnétique	4	2 par seconde
Protection contre le feu	Immunité au feu	5	1 par minute
Protection contre le froid	Immunité au froid	5	1 par minute
Protection contre le manque d'oxygène	Anaérobiose	1	1 par heure
Protection contre les attaques psychiques	Volonté supranormale	7	1 par attaque repoussée
Système de survie	Régénération	5	2 par point de force

Capacités de discrétion

Type	Équivalent	NT	UP
Caméléon	Caméléon	4	1 par minute
Invisibilité	Invisibilité	7	1 par seconde
Polymorphie	Polymorphie	5	1 par minute

Capa

Type

Détec

Détec

Détec

Détec

Capa

Type

Bond

Télép

Vites

Vol

Capa

Type

Dialo

Lire

Lire

Télép

Télép

Capa

Type

Agili

Agili

Appa

Appa

Forc

Forc

Perc

Perc

Préc

Préc

Volc

Volc

Comme
pratique
cun d'un
principal
objet de
propre (s
chaque c

Exemple
au point
les capaci



Capacités de détection

Type	Équivalent	NT	UP
Détection des créatures invisibles	Détection des créatures invisibles	4	1 par minute
Détection du danger	Détection du danger	8	1 par seconde
Détection du Mal	Détection du Mal	10	4 par seconde
Détection du mensonge	Détection du mensonge	2	2 par minute

Capacités de déplacement

Type	Équivalent	NT	UP
Bond	Bond	3	1 par saut
Téléportation	Téléportation	10	10 par déplacement
Vitesse	Vitesse	2	1 par minute
Vol	Vol	7	1 par seconde

Capacités de communication

Type	Équivalent	NT	UP
Dialogue télépathique	Dialogue mental	5	2 par minute
Lire dans les pensées	Lire les pensées	8	1 par seconde
Lire les sentiments	Lire les sentiments	6	1 par seconde
Télépathie multiple	Rêve	7	3 par minute
Télépathie simple	Télépathie	3	1 par minute

Capacités d'augmentation de caractéristique

Type	Équivalent	NT	UP
Agilité permanente	Augmentation permanente d'agilité	5	Permanent
Agilité temporaire	Augmentation temporaire d'agilité	3	1 par minute
Apparence permanente	Augmentation permanente d'apparence	4	Permanent
Apparence temporaire	Augmentation temporaire d'apparence	2	1 par minute
Force permanente	Augmentation permanente de force	3	Permanent
Force temporaire	Augmentation temporaire de force	1	1 par minute
Perception permanente	Augmentation permanente de perception	6	Permanent
Perception temporaire	Augmentation temporaire de perception	4	1 par minute
Précision permanente	Augmentation permanente de précision	6	Permanent
Précision temporaire	Augmentation temporaire de précision	4	1 par minute
Volonté permanente	Augmentation permanente de volonté	8	Permanent
Volonté temporaire	Augmentation temporaire de volonté	6	1 par minute

Comme vous le verrez par la suite, il est souvent plus pratique de construire plusieurs objets disposant chacun d'une capacité qu'un seul doté de plusieurs. Le principal défaut de cette technique est que chaque objet devra alors disposer d'une source d'énergie propre (ce qui augmente très sensiblement le NT de chaque objet).

Exemple : un Ange membre de la section Galilée veut mettre au point les grenades à gaz de combat DR-01. Il choisit donc les capacités suivantes :

Poison (3)	2
Incapacitant	1
Soporifique	1

Le NT total d'une grenade est donc égal à 4. Voici un projet dont la réalisation ne sera pas trop complexe.



Source d'énergie

L'appareil créé doit, pour faire fonctionner les diverses capacités, contenir des UP (Unités de Puissance) en grand nombre. Il doit aussi être défini par une caractéristique supplémentaire : la vitesse de recharge. La source d'énergie possède elle aussi un NT, qui doit être ajouté à celui des capacités préalablement calculé.

Nombre d'UP	NT
5	1
10	3
15	5
20	7
25	10

Vitesse de recharge	NT
1 par heure	1
3 par heure	3
1 par minute	5
3 par minute	7
1 par seconde	10

Exemple : pour la grenade DR-01, l'Ange scientifique n'a pas à s'embarasser d'une source d'énergie importante. De toute manière, les grenades sont à usage unique et le matos investi sera perdu à la première utilisation. Il opte donc pour un générateur minuscule (5 UP) et une vitesse de recharge minimale (1 par heure). Le NT total d'une grenade passe donc à 4+1+1, c'est-à-dire à 6 NT.

Coût, poids, temps de fabrication et fonctionnement

Le NT total va maintenant vous servir à connaître le poids, le prix, le temps nécessaire à la conception de l'appareil et sa difficulté de fabrication. Ces valeurs sont modifiables par des options que vous découvrirez dans le chapitre suivant.

Exemple : le prototype de la grenade DR-01 a un NT total de 6. L'Ange ne travaille pas seul, mais avec deux collègues de la section Galilée. Il devrait donc mettre environ deux semaines (deux mois - 75% du temps) pour aboutir à quelque chose. La grenade devrait coûter 50 000 F. En revanche, son poids devrait atteindre 2,5 kg. Un peu lourd pour une grenade !

Le grain de sable dans l'engrenage

Après que le temps de fabrication est écoulé et que 80% du budget est englouti, le technicien responsable du projet devra réussir un jet de volonté très difficile, avec un modificateur indiqué dans la colonne " Difficulté " du tableau

ci-dessus. S'il le réussit, le budget restant (20%) sera dépensé et la mise au point du prototype achevée. S'il le rate, la seule conséquence sera la destruction pure et simple de 80% des matériaux prévus (ce qui a déjà été dépensé). Tout sera à refaire, bien que s'il continue à travailler sur le même projet, le technicien aura, pour le jet suivant, un bonus de deux colonnes (cumulatif avec le modificateur de difficulté). Petit à petit, il finira par mettre au point son projet chéri!

Exemple : notre Ange scientifique jette les dés pour savoir si son prototype fonctionne. Résultat : 252. Le jet minimum nécessaire était de 43 (Volonté : 4 avec cinq colonnes de bonus). Le projet est un succès.

Options

L'objet peut être modifié par plusieurs options dans le but de mieux correspondre à ce qu'attend le personnage de son projet. Toutes les options sont combinables sur un même projet et n'ajoutent en rien au temps de fabrication (sauf indication contraire).

Poids diminué : il est possible d'alléger l'appareil en augmentant son prix. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne " Poids " tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne " Prix ". Exemple : un objet de NT 5 pèse 1 kg et coûte 20 000 F. Il peut peser 500 g (deux lignes vers le haut) mais coûter 100 000 F (deux lignes vers le bas).

Prix diminué : il est possible de réduire le coût de fabrication de l'appareil en augmentant son poids. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne " Prix " tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne " Poids ".

Exemple : un objet de NT 5 pèse 1 kg et coûte 20 000 F. Il peut coûter 5 000 F (deux lignes vers le haut) mais peser 5 kg (deux lignes vers le bas).

Fabrication rapide : il est possible d'accélérer la fabrication de l'appareil en augmentant son prix. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne " Temps " tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne " Prix ".

Exemple : un objet de NT 5 coûte 20 000 F et peut être construit en un mois. Il peut être construit en deux semaines (deux lignes vers le haut) mais coûter 100 000 F (deux lignes vers le bas).

Simplification : il est possible de simplifier la fabrication de l'appareil en augmentant son poids. Il suffit pour cela de remonter un certain nombre de lignes vers le haut dans la colonne " Difficulté " tout en descendant le même nombre de lignes dans la colonne " Poids ".



NT	Poids
1	10
2	25
3	50
4	75
5	100
6	125
7	150
8	175
9	200
10	225
11	250
12	275
13	300
14	325
15	350
16	375
17	400
18	425
19	450
20	475
21	500
22	525
23	550
24	575
25	600
26	625
27	650
28	675
29	700
30	725

Poids : po
Prix : prix
l'objet exp
francs) et
Difficulté
de la con
nécessaire
tout et 80
plus bas
projet ré
ment.
Temps :
de l'équi
diminué

Nombre
un ou de
trois hun
quatre h
par Ange
par Ange
par Dém





NT	Poids	Prix	Difficulté	Temps
1	100 g	1 000 F	-	72 heures
2	250 g	2 000 F	-	une semaine
3	500 g	5 000 F	-	deux semaines
4	750 g	10 000 F	-	trois semaines
5	1 kg	20 000 F	+6	un mois
6	2,5 kg	50 000 F	+5	deux mois
7	5 kg	100 000 F	+4	quatre mois
8	7,5 kg	200 000 F	+3	six mois
9	10 kg	500 000 F	+2	huit mois
10	25 kg	1 MF	+1	dix mois
11	50 kg	2 MF	+0	douze mois
12	75 kg	5 MF	-1	quatorze mois
13	100 kg	10 MF	-2	seize mois
14	250 kg	20 MF	-3	dix-huit mois
15	500 kg	50 MF	-4	deux ans
16	750 kg	100 MF	-5	trois ans
17	1 t	200 MF	-6	quatre ans
18	2,5 t	500 MF	-6	cinq ans
19	5 t	1 GF	-6	six ans
20	7,5 t	2 GF	-6	sept ans
21	10 t	5 GF	x-x	huit ans
22	25 t	10 GF	x-x	neuf ans
23	50 t	20 GF	x-x	dix ans
24	75 t	50 GF	x-x	quinze ans
25	100 t	100 GF	x-x	vingt ans
26	250 t	200 GF	x-x	vingt-cinq ans
27	500 t	500 GF	x-x	trente ans
28	750 t	1000 GF	x-x	trente-cinq ans
29	1000 t	2000 GF	x-x	quarante-cinq ans
30	2500 t	5000 GF	x-x	cinquante ans

Poids : poids de l'appareil une fois construit.

Prix : prix des matériaux à utiliser pour créer le premier prototype de l'objet exprimé en F (francs), MF (méga francs : 1 MF = un million de francs) et GF (giga francs : 1 GF = un milliard de francs).

Difficulté : modificateur au jet de volonté du technicien responsable de la construction du prototype. Si le personnage, après le temps nécessaire à la fabrication, rate son jet, l'appareil ne fonctionne pas du tout et 80% de la somme investie (colonne " Prix ") est perdu (cf. plus bas " Le grain de sable dans l'engrenage "). " - " signifie que le projet réussit obligatoirement et " x-x " qu'il échoue obligatoirement.

Temps : temps nécessaire à la construction de l'objet. Selon la taille de l'équipe qui travaille sur le projet, le temps de construction est diminué comme suit :

Nombre de personnes	Temps
un ou deux humains	-
trois humains	-25%
quatre humains ou plus	-50%
par Ange de Jean	-15%
par Ange de la section Galilée	-25%
par Démon de Vapula	-15%

Exemple : un objet de NT 11 pèse 50 kg et nécessite un jet de volonté sans colonne de bonus. Il peut être construit avec un bonus de +2 au jet de volonté (deux lignes vers le haut) mais peser 100 kg (deux lignes vers le bas).

Intervention humaine : en utilisation normale, toute caractéristique nécessaire au fonctionnement de l'appareil est considérée comme étant égale à 2. Si l'appareil est conçu pour permettre une utilisation humaine, c'est la caractéristique de l'utilisateur qui est prise en compte. Cela ne modifie en rien les caractéristiques de l'appareil.

Exemple : une arme laser sans cette option touchera sa cible avec une Perception égale à 2. Avec cette option, c'est la Perception du personnage qui sera prise en compte.

Augmentation du niveau : lorsqu'une capacité est choisie, on estime qu'elle l'est au niveau 1. Il en coûte un NT égal au NT de base de la capacité pour augmenter une capacité de deux niveaux (jusqu'à 5, le maximum). On ne peut augmenter les niveaux des capacités que de 2 en 2. Exemple : Armure (5) correspond à un NT de 6.

Exemple : s'il le désire, notre Ange peut réduire le poids de sa grenade DR 01. Elle pourra, par exemple, ne peser que 250 g. Mais son prix sera multiplié par 20, pour atteindre les 1 MF. Ça fait cher la grenade, mais après tout ce n'est qu'un prototype ! Gageons qu'au prochain essai (cf. " Quelques gadgets prêts à l'emploi "), il réduira les capacités désirées.

Fabrication en série

Une fois le prototype fabriqué, le technicien pourra mettre en place une chaîne de montage visant à produire l'appareil en série. Aucun jet ne sera nécessaire pour savoir si l'appareil fonctionne ou pas (il est automatiquement fiable). De plus, le temps de fabrication et le prix seront réduits chacun de 25%. Le temps nécessaire sera, de plus, calculé comme si trois scientifiques humains et un Ange travaillaient sur le projet (soit -65%).

Utilisation de l'objet

Lorsqu'une caractéristique doit être utilisée pour faire fonctionner un objet, on la considère comme étant égale à 2, sauf si l'option " Intervention humaine " a été choisie auquel cas c'est la caractéristique de l'utilisateur qui sera prise en compte. Lorsque le niveau de la capacité a de l'importance, il est considéré comme étant égal à 1 (sauf si l'option " Augmentation du niveau " est choisie).



Quelques gadgets prêts à l'emploi

Pour tous les objets ci-dessous, le prix et le temps de fabrication sont calculés comme s'ils étaient fabriqués en série (avec les bonus qui vont bien, donc). Les chiffres indiqués entre parenthèses après les titres de rubriques correspondent au NT de la capacité ou de la source d'énergie. Ceux qui se trouvent après l'intitulé de la capacité indiquent, comme d'habitude, le niveau de ces dernières.

Casque anti-psy

Prix : 7,5 MF.
Temps de fabrication : deux mois et une semaine.
Poids : 10 kg.
Capacités (7) : protection contre les attaques psychiques (1).
Énergie (3) : 10 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (deux colonnes), Intervention humaine.
NT final : 11

Jump-pack

Prix : 15 000 F.
Temps de fabrication : vingt-deux jours.
Poids : 10 kg.
Capacités (3) : bond (1).
Énergie (3) : 10 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : prix diminué (deux colonnes).
NT final : 7

Exosquelette de combat

Prix : 75 000 F.
Temps de fabrication : vingt-deux jours.
Poids : 5 kg.
Capacités (3) : griffes (1), force temporaire (5).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options (2) : force temporaire (+4).
NT final : 7

Canon à acide

Prix : 3,75 MF.
Temps de fabrication : deux semaines et dix-huit jours.
Poids : 75 kg.
Capacités (2) : acide (3).
Énergie (7) : 20 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options (2) : acide (+2).
NT final : 12

Détecteur de mensonge

Prix : 7 500 F.
Temps de fabrication : quatre jours.
Poids : 750 g.
Capacités (2) : détection du mensonge (1).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : -
NT final : 4

Tenue caméléon

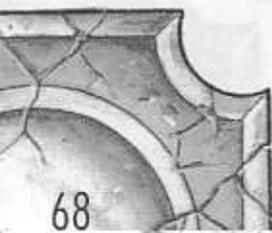
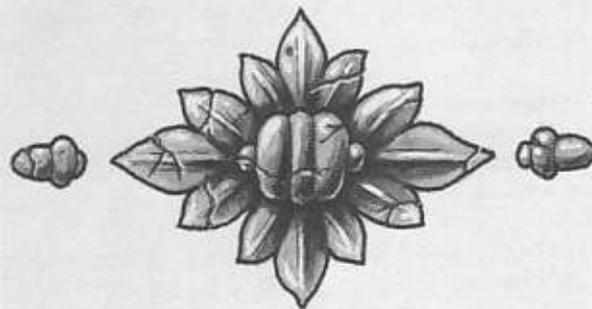
Prix : 150 000 F.
Temps de fabrication : un mois et trois jours.
Poids : 7,5 kg.
Capacités (4) : caméléon (1).
Énergie (3) : 10 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : -
NT final : 8

Grenade à gaz DR-05

Prix : 75 000 F.
Temps de fabrication : trois semaines.
Poids : 100 g.
Capacités (1) : poison (3).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options (1) : poison (+2), poids diminué (trois colonnes), intervention humaine.
NT final : 4

Blinder DR

Prix : 7,5 MF.
Temps de fabrication : trois mois.
Poids : 10 kg.
Capacités (7) : invisibilité (1).
Énergie (3) : 10 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (deux colonnes).
NT final : 11.



“ ALL
REPE

S.O.S. F
comme
gérée pa
locaux s
Dame. I
dard télé
par envi
posées d
déserts,
(comme
que ce s

S.O.S.
d'alcool
qui pen
peut y t
Notre-l
Repent
veur, sa
la règle

Au télé
votre a
(genre
mariée
vous la
ça vous
dez-vo
Repent

La plu
S.O.S.



“ ALLÔ S.O.S. REPENTIR, J'ÉCOUTE... ”

S.O.S. Repentir n'est pas un service angélique comme les autres. C'est une unité autonome, gérée par une dizaine d'Ange de Jean-Luc. Ses locaux se trouvent dans les sous-sols de Notre-Dame. Il s'agit de quatre bureaux et d'un standard téléphonique, auxquels on peut avoir accès par environ cinq entrées différentes, toutes disposées dans des lieux discrets (toilettes, couloirs déserts, salle de gym...). Facile d'y entrer (comme d'en sortir) sans se faire repérer par qui que ce soit. Et c'est bien le but.

S.O.S. Repentir est un peu comme un club d'alcooliques anonymes, mais pour les Anges qui pensent avoir fait une grosse connerie. On peut y téléphoner en passant par le standard de Notre-Dame. Il suffit de demander S.O.S. Repentir, et l'opératrice vous balance sur le serveur, sans vous demander votre nom. Car c'est la règle ici : tout est anonyme.

Au téléphone, on vous interroge sur la raison de votre appel. Si vous en avez gros sur le cœur (genre : vous avez sauté une fidèle chrétienne, mariée et tout et tout, juste par... envie), on vous laisse raconter votre problème de A à Z. Si ça vous pèse vraiment, on vous prend un rendez-vous pour venir rencontrer Monsieur Repentir, qui vous aidera à expier vos fautes.

La plupart des Anges qui appellent ou passent à S.O.S. Repentir savent qu'ils ont fait une gros-

se bourde (utiliser des pouvoirs sur des innocents, tirer en pleine rue, utiliser un pouvoir visible sur un quai de gare, bref que des trucs que font vos joueurs...). Très souvent, ils ont peur que leur hiérarchie l'apprenne et passent d'eux-mêmes à S.O.S. Repentir pour faire bonne impression en prenant une pénitence exemplaire. Car c'est bien de cela dont il s'agit : S.O.S. Repentir c'est comme l'ANPE, on fait la queue longtemps et on repart avec un boulot, mais pas un vrai !

Bien évidemment, il y a aussi une bonne proportion d'Ange qui viennent sincèrement, pris par les remords. Ils le font tous par foi et par dévotion (si, si...). Côté population, environ une soixantaine d'Ange atterrissent chaque jour à S.O.S. Repentir, pour près de deux cents appels téléphoniques (cinquante de plus si on compte les blagues téléphoniques !). Bien entendu, ils ne viennent pas de tous les services : les Anges bourrins n'auraient même pas l'idée de se rendre dans " ce truc pour pédales ", et les Anges de Dominique s'y refusent : on y va car on a quelque chose à se reprocher. Et un Ange de Dominique n'a jamais rien à se reprocher.

“ JE NE VOUS JETTE PAS LA PIERRE, PIERRE... ”

Monsieur Repentir, c'est un des dix Anges de Jean-Luc qui arpentent les locaux de la permanence. On le reconnaît

à son petit badge représentant un monsieur qui sourit (ou plus vraisemblablement un monsieur Patate qui s'étouffe en rigolant), barré de l'inscription " Monsieur Repentir " (d'où son nom, forcément, bien que les Anges de Daniel continuent à l'appeler Monsieur Patate).

Monsieur Repentir est toujours disponible pour vous accueillir avec le sourire, vous demander ce qui s'est passé, ce que vous ressentez maintenant, si vous regrettez, si vous venez de vous-même ou sur recommandation, etc. Au final, vous allez beaucoup mieux, il vous a consolé et tout et tout... Il dira même à votre hiérarchie que vous ne le referez plus, MAIS à une condition. Celle de faire pénitence bien sûr.

"... MAIS J'ÉTAIS À DEUX DOIGTS DE M'ÉNERVER "

Alors vous, bonne poire comme pas deux, vous ne vous demandez même pas pourquoi S.O.S. Repentir est géré par Jean-Luc. Que ce soit Ange ne vous aurait pas semblé plus logique ? Non.

En fait, il y a plusieurs raisons qui font que Jean-Luc s'occupe de cette... chose. D'abord, c'est lui qui en a eu l'idée. Donc, pas moyen de refiler le truc à quelqu'un de plus compétent. Ensuite, de tous les Archanges, Jean-Luc est parmi ceux qui sont le plus proche des humains. Et quand on parle de pénitence, on est en plein dans le sujet. Pour se faire pardonner, les Anges qui viennent à S.O.S. Repentir acceptent de perdre leurs pouvoirs angéliques pour quelque temps (de quinze jours à plusieurs années), histoire de perdre un peu leurs privilèges. Durant ce laps de temps, ils se retireront de la bataille contre les Forces du Mal et se consacreront à venir en aide à des humains en difficulté.

En décodé, tu perds ton arme bénite et tu pars dans le premier zingue venu pour faire trois mois d'humanitaire au Cambodge.

Quand tu reviens, t'es blanc comme un linge, on ne risque plus de te dire quoi que ce soit pour ta connerie, et zou ! tu récupères ton jouet. Ça

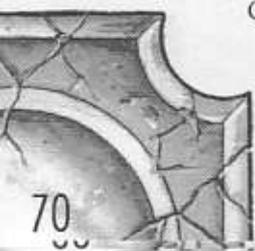
peut viander à nouveau. Non, je plaisante. La plupart des pénitents sont sincères et acceptent leur sort sans broncher.

Les travaux qui peuvent être confiés aux pénitents sont du même acabit que les Pénitences données par la hiérarchie (cf. " Charges et Pénitences "), bien qu'il s'agisse souvent de postes à haute responsabilité. Il n'est donc pas rare qu'après une visite chez S.O.S. Repentir, un Ange passe deux semaines comme volontaire à la Croix Rouge, mais sans pouvoirs ! C'est ce qui fait tout le charme de l'organisation (l'Ange conserve néanmoins son diviseur de dommages, faudrait quand même pas pousser !).

" MINUTERIE ! "

S.O.S. Repentir existe depuis seulement cinq ans. Yves et Ange ont soutenu de leur mieux cette initiative, le reste du Conseil s'en foutait royalement. Seul Dominique était, et reste, hostile à S.O.S. Repentir. Pourquoi ? Parce que ça sabote un peu son job. Et puis, de lui à vous, un Ange qui dérape récidive souvent. Avec son " anonymat " à la noix, Jean-Luc empêche de transformer S.O.S. Repentir en centre de dépistage des futurs Anges en mal de foi (crise de foi ?). En tout cas, il essaie. Car l'anonymat n'est pas total : il existe pendant la prise de contact, les entretiens, les pénitences et autres. Mais à la fin, l'Ange fautif doit bien donner son nom pour que Monsieur Repentir puisse, en cas de pépin prouver, qu'il est venu de lui-même pour expier son péché.

Dominique a sans doute mis la main sur cette liste de noms. Et après ? Jean-Luc a tellement bien monté sa campagne de communication pour S.O.S. Repentir que tout le monde a cru au principe de l'anonymat (tout du moins, ceux qui en ont entendu parler !). Ceux qui craignent que Dominique ne surveille discrètement l'organisation s'y rendent tout de même. Entre se faire choper à S.O.S. Repentir et se faire choper tout court, il y a de la marge. Dans le premier cas, on montre au moins qu'on n'est pas fier et qu'on regrette. Dans le second, on fuit en bon coupable : c'est un peu comme mâcher le travail à la petite inquisition angélique.



Quoi qu'il
pour surv
l'instant,
même ac
bien. Et i
de respon
Repentir
reconsidé
propre fo
cette dén
échantillo
L'aspect
S.O.S. R
péquins.
sante et
redonner

" ALL PETIT

On a bea
minimum
moins, u
venirs. A
entre S.O
Amitié
moi...) d
échappé

Depuis
ceurs (et
ler le sta
niques ce
t'attrape
couilles
sables de
en se dis
tale : ils
se lobot
s'amplifi

Des Ang
ment S.
cinquan
interloc
sont tot
point qu
s'agit d'
leurs lo
nous, il
s'agit d'

Quoi qu'il en soit, Dominique se débrouille pour surveiller S.O.S. Repentir en douce. Pour l'instant, il n'a rien trouvé à y redire, et doit même admettre que cela fonctionne plutôt bien. Et il a raison. Cette pratique a l'avantage de responsabiliser les Anges. Depuis que S.O.S. Repentir a vu le jour, nombre d'Anges ont reconsidéré le rapport qu'ils avaient à leur propre foi et ont retrouvé la ferveur. Bien sûr, cette démarche personnelle ne concerne qu'un échantillon infime de la population angélique. L'aspect " club d'alcooliques anonymes " de S.O.S. Repentir empêche de toucher plus de péquins. Peu importe, l'initiative reste intéressante et constitue un moyen efficace pour redonner le sens du devoirs à certains.

“ ALLÔ, C'EST QUOI TON PETIT NOM À TOI ? ”

On a beau être un Ange, on a tout de même un minimum de culture humaine ou, tout du moins, un corps d'accueil encore plein de souvenirs. Alors bien sûr, le rapprochement à faire entre S.O.S. Repentir et le S.O.S. Détresse (ou Amitié ? Faut que je révise mes classiques moi...) du " Père Noël est une ordure " n'a pas échappé à certains Anges.

Depuis quelques années, plusieurs Anges farceurs (et un peu indisciplinés) s'amuse à appeler le standard pour faire des blagues téléphoniques comme le maniaque du film (avec les " je t'attrape ", " je te retourne ", " peau de couilles " et j'en passe). Au début, les responsables de S.O.S. Repentir ont grincé des dents en se disant que ça passerait. Erreur monumentale : ils se sont mis le doigt assez profond pour se lobotomiser car le phénomène n'a fait que s'amplifier au fil des années.

Des Anges ont dû se passer le mot et actuellement S.O.S. Repentir reçoit chaque jour une cinquantaine d'appels de ce type. Bien que les interlocuteurs soient différents, leurs propos sont toujours précisément identiques. À tel point que Jean-Luc s'interroge et pense qu'il s'agit d'une bande d'Anges organisée qui passent leurs loisirs à pourrir S.O.S. Repentir. Entre nous, il a vu juste. Mais je ne vous dirai pas s'il s'agit d'une bande d'Anges de Daniel, de

Novalis, d'Emmanuel, de Christophe, voire Jésus himself (tout seul, de chez Régis). Quoi qu'il en soit, S.O.S. Repentir ne peut pas se permettre de localiser les appels, à cause du respect de l'anonymat.

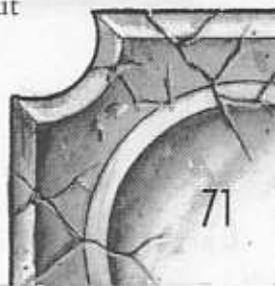
Cinquante fois par jour, ça commence à peser dans le sac à dos des Messieurs Repentir du standard. Surtout que depuis quelques mois, les blagueurs téléphoniques se sont souvenu de leur surnom, et qu'ils les affublent constamment de ce sobriquet : " Allô ? Tu m'entends Monsieur Patate. Je te prends Patate ! Je retourne Monsieur Patate ! Je t'["@]jùle Monsieur Patate !..... ".

ANGES DE JEAN-LUC ET CLUB MUSCLOR...

Vous avez un Ange de Jean-Luc dans votre groupe de joueurs ? Tant mieux ! Primo, il est au courant de l'existence de S.O.S. Repentir. Deuzio, il faut que je vous explique quelques petites choses. Jean-Luc est très fier de S.O.S. Repentir. Lui qui s'occupe le plus souvent des humains, pour une fois qu'il fait quelque chose pour les Anges et que ça marche !

Néanmoins, Jean-Luc pense que les Anges sont trop peu informés de l'existence de S.O.S. Repentir. Les autres Archanges ne lui ont fait aucune pub et, pour être honnête, il n'y a pas un Ange sur vingt qui en connaisse l'existence. Et encore, parmi ceux qui savent, sont déjà comptabilisés tous les Anges de Jean-Luc. Ce dernier a demandé à l'ensemble de ses subalternes (des Grade 1 aux Grade 3) de faire du prosélytisme pour S.O.S. Repentir. Pour les motiver, il donne un pouvoir supplémentaire à chaque Ange qui parvient à faire venir dix Anges à S.O.S. Repentir (c'est comme pour le Club Musclor en fait...).

Pour les Grade 2 et 3, c'est plus une perte de temps qu'autre chose. Mais pour les autres, y compris vos Anges de Jean-Luc, c'est plutôt sympa. C'est en tout cas ce qui va les pousser à casser les bonbons à tous les autres membres du groupe chaque fois qu'ils feront une



grosse bêtise : " ... Mais si, je t'assure. Tu devrais aller à S.O.S. Repentir. Ils sont sympas... Mais non, t'exagères : ça fait pas trente fois que je t'en parle depuis ce matin... ". Il y a des chances pour que ça mette de l'animation dans vos parties.

Qu'une même personne aille vingt fois à S.O.S. Repentir ne compte pas. Il s'agit juste de faire connaître la permanence. Pour gagner un pouvoir, il faut comptabiliser dix " nouveaux " informés. Dix, c'est tout de même beaucoup : attendez-vous à ce que vos Anges branchent

tous les PNJs sur le sujet ! Franchement : rameuter dix ploucs chez " S.O.S. J'ai déconné " pour gagner un pouvoir, c'est tout bénéf...

Selon le degré de gravité de leur faute, les Anges qui viennent à S.O.S. Repentir ont à s'acquitter d'une pénitence pendant un laps de temps précis. Voici les barèmes en vigueur. Vous remarquerez que les durées sont moins importantes que celles qu'on trouve pour les Pénitences données comme punition par la hiérarchie.

Faute commise par l'Ange

Blasphème	dix jours
Péché mineur	quinze jours
Péché grave	trois semaines
Tuer un innocent accidentellement	trois ans
Utiliser un pouvoir en public	deux mois
Se battre en public	un mois

Durée de la Pénitence

Pour chaque Ange rencontrant Monsieur Repentir, le petit tableau suivant vous permettra de déterminer la pénitence infligée. Celle-ci est identique à la Pénitence du même nom, qui est décrite dans la section " Charges et Pénitences " de ce supplément. Je vous invite à la consulter.

d66

11-14	Leader départemental de Greenpeace
15-22	Casque bleu de l'ONU
23-26	Naviguant bénévole de l'UNICEF
31-34	Bénévole du Secours Populaire
35-42	Bénévole de la Croix Rouge
43-46	Chef scout d'Europe
51-54	Prêtre
55-62	Pompier
63-66	Stagiaire dans une crèche municipale

Pénitences



ement :
D.S. J'ai
est tout

es Anges
acquitter
mps pré-
s remar-
portantes
énitences
chie.

tra de
qui est
sultier.



19h30, palais des congrès de La Motte sur Mer

Depuis les coulisses, Étienne de Saint-Münster jeta un regard sur l'immense salle de spectacle, où les premiers militants commençaient à affluer. D'ici vingt minutes, tous les sièges seraient occupés. Des drapeaux tricolores seraient brandis et la foule trépidante scanderait le nom de son favori, de son tribun. On éteindrait la lumière, comme dans tout bon show "à l'américaine". On ferait languir la populace au son d'une envolée de Wagner. Et dans un roulement de tambours pompeux, leur homme, leur chef, le sauveur de la patrie assiégée ferait une entrée triomphale, digne des plus mauvais péplums inspirés de l'antiquité romaine, les bras levés en signe de victoire. Et la meute aveuglée ressortirait gonflée à bloc par ses discours, prête à bondir sur le premier basané, responsable de tous nos tourments, qui passerait à portée de son 22. Long Rifle Manufance. Ce rituel bien orchestré, Étienne le connaissait sur le bout des doigts pour l'avoir subi des milliers de fois... Il en était écœuré.

Cela faisait presque dix ans qu'Étienne suivait comme une ombre le leader populiste. Il était son garde du corps, son protecteur... son ange gardien. Et Étienne maudit le jour où "la Targe" lui avait confié la protection du "cyclope" (c'était le nom de code du politicien chez "la Targe"). Mais il s'était acquitté de sa tâche avec un zèle exemplaire. Il avait permis au "cyclope" d'échapper à quatre attentats à la bombe, un à la grenade, trois tentatives de meurtre au fusil à lunette et cinq à l'arme blanche. Sans compter toutes les magouilles et les chantages qu'il avait étouffés. Et personne, surtout pas l'intéressé, n'avait remarqué quoi que ce soit. De l'excellent boulot.

La salle était maintenant bondée. Toujours dans les coulisses, Étienne scruta la foule d'un regard circulaire, comme il avait l'habitude de le faire avant chaque meeting. Soudain, sa nuque le picota et une alarme résonna dans son esprit. Et il le sentit, noyé dans un flot de visages congestionnés par l'abus de Carré de Vigne et les frustrations sexuelles : un Démon. À moitié caché, quelque part, par une banderole réclamant le départ en avion de l'actuel ministre de l'intérieur, le Démon souriait certainement béatement, tout en jetant des regards amusés à ses voisins. Cela faisait bientôt une semaine que le Démon assistait à tous les meetings, mais Étienne le sentait, le savait... Aujourd'hui, le démon allait essayer de tuer le "cyclope".

Comme pour se rassurer, l'Ange de Jean-Luc porta la main à son aisselle droite, où son holster formait un renflement sous son veston.

Le lumière s'éteignit dans la salle, d'où s'éleva une clameur. Les haut-parleurs se mirent à hurler l'intro de "Tannhäuser". Le spectacle allait commencer. L'Ange sentit une main se poser sur son épaule. Il se retourna. Le "cyclope" se tenait à côté de lui, jovial et rougeaud, jetant un regard distrait de son œil valide dans la pénombre de la salle.

"Ça va Étienne ? demanda en souriant le politicien. 20 heures pile ! C'est l'heure d'entrer en piste !

Étienne allait ouvrir la bouche pour répondre, lorsqu'une voix off sortit des amplis en beuglant "Le voilà !".

Un projecteur vint se poser sur le tribun populiste, qui se dirigea aussitôt d'une démarche qui se voulait dynamique vers le pupitre placé au centre de la scène. L'Ange lui emboîta le pas, les yeux rivés sur le Démon, malgré l'obscurité qui l'environnait. Le leader politique arriva à son pupitre et Étienne se plaça à sa gauche.

La lumière revint et la musique cessa, remplacée par les applaudissements. Le Démon tapait dans ses mains comme le reste des militants. Étienne continuait de l'observer. Imitant le public, le "cyclope" leva les bras en l'air, les mains jointes. Un pistolet ensanglanté se matérialisa dans la paume du Démon.

Bang !

Le politicien s'écroula, un trou à la place de son œil de verre.

Étienne n'avait pas bougé.

Alors qu'il regardait l'ambulance emporter le corps gravement blessé du "cyclope", Étienne ne put s'empêcher de plonger sa main dans sa veste. Écartant son holster, il extirpa un fax froissé de sa poche intérieure. Il le relut pour la centième fois de la journée.

"Notre-Dame, 13h17.

Suite à votre rapport annuel, il s'avère exact que le "cyclope" œuvre pour la troisième force. Je vous informe que vous êtes relevé de vos fonctions à partir de ce soir 20h. Passez me voir demain pour une nouvelle affectation.

MS. "

"Les ordres sont les ordres!", murmura en souriant l'Ange de Jean-Luc.

Historique

"Tout ça, c'est à cause d'Yves !" Voilà ce que marmonne Jean-Luc lorsque qu'on lui pose des questions sur la Targe. C'est en effet suite à une discussion animée entre l'Archange des Protecteurs et l'Archange des Sources au sujet de la mort de Jeanne d'Arc qu'est née la Targe.

Un bref retour en arrière chers lecteurs, en 1431 pour être plus précis. Jeanne la pucelle dite "La Fille de Dieu", s'était autodésignée (donc sans que personne d'en haut ne lui ait rien demandé !) pour remettre de l'ordre dans le royaume de France en proie à la vindicte de la perfide Albion. Malheureusement, alors qu'elle était à l'apogée de sa gloire et que les autorités angéliques commençaient seulement à s'intéresser à son cas, Jeannette n'eut pas le temps d'achever sa mission, suite un accident tragique autour d'un barbecue défectueux.

Devenue figure emblématique de la chrétienté de l'époque, Jeanne aurait pu accomplir de plus grands bienfaits pour les forces du Bien si elle avait vécu un peu plus longtemps. Yves était même

en train de lui concocter un joli plan de carrière quand la petiote est passée sur le grill. Bref, sale coup pour les forces du Bien, qui avaient bien besoin d'une porte-étendard vivant pendant cette période. Donc, Yves, déçu que ses espoirs soient partis en fumée, était illico allé se plaindre à Jean-Luc que celui-ci n'avait pas vraiment fait son boulot dans l'affaire "D'Arc".

"En effet, avait-il balancé en pleine face à l'Archange des Protecteurs, qui d'autre que toi aurait dû assurer la protection d'un personnage de l'importance de Jeanne ?". Dans un premier temps, outré, Jean-Luc avait rétorqué qu'il ne faisait pas de différence entre les humains et qu'ils étaient tous aussi importants les uns que les autres. "Oui, d'accord, mais elle plus encore !" avait décrété sans appel Yves. Jean-Luc avait ensuite répliqué qu'il ne pouvait pas deviner que la gamine allait devenir aussi importante.

C'est à ce moment qu'Yves ne put s'empêcher de dire à Jean-Luc qu'il devait mieux lire les mémos internes sur les cas humains intéressants et le rôle qui leur était dévolu dans l'édification de la chrétienté (et pif !). Il avait ajouté, sans perdre son calme, que les Archanges avaient le droit de réfléchir et lui plus particulièrement vu son rôle (et paf !). Enfin, il avait

conclu par genre : "I compétence renseigne. guérir, don ter que le r

Jean-Luc c lui pissait bonne m type : "E qu'à la fin monta d'u

Didier, qu deux Arch en expliqu coco, ta gr martyrre c Jésus... O on est rep

Nota : sui Didier, l'a succès pou au Top 5 du vieux meilleure lique", se

Yves, sati Pour lui. de l'être. le-champ meilleurs des volon protéger taires sus nir de la évidem ment pas le jeu. D rent tous Luc en Senplont

L'Ange c siers de triomph concrét na une v Luc pou Terre. C doctrine fice pou servée.

En fait, de gard

conclu par une subtile allusion, style genre : " L'ignorance n'excuse pas l'incompétence ! Quand on ne sait pas, on se renseigne. Et mieux vaut prévenir que guérir, donc autant agir de manière à éviter que le mal ne survienne ! ".

Jean-Luc commençait à trouver qu'Yves lui pissait sur les bottes et, pour faire bonne mesure, lui envoya une vanne du type : " Et tant va la cruche à la source qu'à la fin elle en a marre ! ". Et le ton monta d'un cran.

Didier, qui passait par là, avait calmé les deux Archanges (surtout Jean-Luc en fait) en expliquant à Yves : " Ne t'inquiète pas, coco, ta grande brûlée je vais en faire une martyre comme on n'en a pas vu depuis Jésus... On va faire un malheur... Avec ça, on est reparti pour cent ans ! ".

Nota : suite à la campagne médiatique de Didier, l'affaire d'Arc s'est transformée en succès pour les forces du Bien : hot-seller au Top 50 des martyrs derrière le fiston du vieux, dixit les études marketing de Marc, et meilleure reconnaissance du " plus produit catholique ", selon les sondages IFLOP de Didier.

Yves, satisfait, avait déclaré que l'incident était clos. Pour lui, c'était le cas... Pour Jean-Luc, c'était loin de l'être. L'Archange des Protecteurs convoqua sur-le-champ, et dans le plus grand secret, son staff de meilleurs Anges au grand complet. Et là, il demanda des volontaires pour former un groupe capable de protéger les humains religieux, politiques ou militaires susceptibles de devenir importants pour l'avenir de la chrétienté... Dans la plus grande discrétion évidemment : les abrutis d'en face ne devant absolument pas connaître leur but, car cela fausserait trop le jeu. Dans leur habituel dévouement, ils répondirent tous présents comme un seul Ange. Ravi, Jean-Luc en désigna un seul, du nom de Maxence Senplont, pour former et diriger ce groupe.

L'Ange commença d'abord par éplucher tous les dossiers des humains agissant activement pour le triomphe du bien ou pouvant intervenir dans la concrétisation des plans angéliques. Puis il sélectionna une vingtaine des meilleurs subordonnés de Jean-Luc pour assurer la protection de ces humains sur Terre. Ce groupe d'Anges, appliquant à la lettre la doctrine de Jean-Luc, devait aller jusqu'à leur sacrifice pour que la vie des humains importants soit préservée.

En fait, cet Ange venait de créer le premier service de garde du corps et également de donner naissance



au mythe des anges gardiens. Ce groupe prit le nom de " la Targe ", en souvenir du bouclier protecteur du même nom.

Au fil des siècles, le groupe s'élargit et agit avec la discrétion la plus grande. Si ses succès sont nombreux, les activités de la Targe sont si discrètes qu'elles ne transparaissent qu'au travers de ses échecs : l'assassinat d'Henri IV par Ravailiac, par exemple, ou, plus récemment, celui de Kennedy (premier président catholique des États-Unis !) et de Martin Luther King sont des erreurs du groupe. Ces incidents ont mis en évidence les limites de l'efficacité de la Targe dans des complots trop bien préparés... parfois même, volontairement ou non, par des gens du côté du bien. De plus, l'intensification du conflit et la montée en puissance des Archanges fanatiques, les décisions ou les plans de l'état-major angélique ont parfois poussé la Targe à protéger des humains qui, s'ils étaient des agents du bien, s'avéraient être des parfaites ordures. Mais, comme ils entraient dans les plans des forces du Bien, la Targe se devait de les protéger... Un exemple ? Fidel Castro ! Pourquoi ? Ben, vous lisez pas les journaux... Il est en train de se rapprocher du pape... Imaginez l'impact pour les autres pays d'Amérique latine en proie à la dictature.

Ça faisait grincer des dents parmi les membres de la Targe, mais les ordres sont les ordres.

Suite à ces problèmes, Senplont décida aux alentours des années 1980 de plonger son groupe dans un anonymat encore plus forcené. C'est pendant cette décennie également que la Targe commença à s'éloigner des directives habituelles en matière de protection de personnages importants. En effet, Senplont décida que les plans angéliques ne pouvaient plus forcer la Targe à protéger des salauds... Et la Targe arrêta vers le début des années 1990 de protéger nombre de dictateurs, d'affairistes et d'humanistes d'opérette. Désormais, la Targe ne s'occupe plus que de la protection de gens respectables. Il semble d'ailleurs que depuis peu les forces démoniaques intensifient leurs attaques contre des personnages importants, rendant plus difficile la mission de la Targe.

Niveau organisation, c'est Senplont qui choisit seul les personnes devant disposer d'une protection angélique rapprochée. Pour cela, il épluche les mémos des différents Archanges concernant les humains jugés importants. Il sélectionne ceux qui méritent une protection et demande à un des membres de la Targe de le protéger.

L'ange gardien (ça y est, je l'ai dit !) de la personne la suit alors comme son ombre, 24h sur 24h et 7 jours sur 7 (même le dimanche !). Pour faciliter sa tâche, il essaie également de s'immiscer dans son entourage : du gardien de l'immeuble à la secrétaire personnelle, l'Ange de la Targe colle à son protégé. Tous les ans, Maxence Senplont demande un rapport à chaque Ange pour déterminer si la personne suivie mérite toujours une protection angélique. Lorsqu'un membre de la Targe est appelé pour une mission hiérarchique, il se fait aussitôt remplacer le temps de son absence par un autre membre de la Targe sans personnage fixe à protéger... Ces protecteurs intermittents sont appelés des "plastrons".

Certaines personnes bénéficient automatiquement des services de la Targe : le pape (of course), le président des États-Unis, les possesseurs de reliques sacrées...

Les notes d'Andromalius

" J'ai longtemps cru que c'étaient des Anges infiltrés qui informaient les crétins de la You-You Power et plombaient tous nos assassinats ou nos complots contre des humains importants. Mais, après enquête, je me suis aperçu que ces Anges, qui intervenaient régulièrement pour sauver la vie (ou l'âme) de ceux que nous visions, étaient visiblement sur place bien avant que nous ne songions à éliminer ces humains. À mon avis, les Anges

disposent d'une force chargée de protéger leurs pions importants... même les pires ordures qui semblaient des proies faciles.

Ce n'est pas très réglementaire car cela fausse un peu le Grand Jeu. Et ça me fait mal de l'avouer, en tant que Prince-Démon, mais ils nous ont eu à notre propre jeu. Le pire, c'est qu'on ne peut pas faire grand-chose : les Anges chargés de ces missions sont si puissants que je n'ai jamais réussi à en prendre un en flagrant délit de " tricherie ". De plus, d'après mes espions " en haut ", ces Anges agissent sans ordre, sans leader, et leur tâche ne semble faire l'objet d'aucune décision directe de cette hiérarchie. Ils sont donc autonomes, ce qui les rend d'autant plus difficiles à contrer.

Pourtant depuis le début des années 1990, les activités de ces Anges semblent s'être ralenties. Certaines cibles, la plupart de moralité douteuse, normalement protégées, ont pu être facilement éliminées. Il semble que ce groupe d'Anges se soit concentré sur des personnages respectables. Ce qui rend plus facile le repérage de ces empêcheurs de tuer en rond. Ils nous rendent d'ailleurs maintenant un fier service : il suffit qu'on identifie un de ces Anges auprès d'un personnage pour comprendre que celui-ci fait partie des plans angéliques... alors on met d'autant plus de moyens pour les éliminer. C'est bien connu : les anges gardiens n'attirent que les ennuis ! "

Intérêt pour le meneur de jeu

La Targe peut intervenir à différents niveaux et servir de multiples desseins. L'utilité la plus évidente : la Targe peut vous permettre de protéger vos personnages non joueurs les plus importants et illustres, qui bloqueront les Anges (ou surtout les Démons) qui s'y intéresseraient de trop près. Cela semble aller de soi, mais ça va mieux en le disant.

En fait, les membres de la Targe sont tous prêts au sacrifice suprême pour assurer la survie de leur protégé, que la menace soit démoniaque... ou même angélique.

La Targe est également une organisation très politique et très gênante. En effet, elle fausse le Grand Jeu. Mais, si elle emmer... pardon ! embête beaucoup les fans de Satan, elle embarrasse aussi certains Archanges fanatiques qui aimeraient bien se débarrasser de certains humains importants jugés trop " pacifistes " ! La Targe peut donc intervenir à tout moment pour régler un conflit inter-Archanges, en assurant la protection du " pion " humain.

Seule faiblesse... fait repérer... est censé p... sonnage ju... trimballer... gyrophare

Intérêt

Un joueur envisager... Targe. Il c... devra ensu... directs de... meneur de... Cette éprou... la protecti... semaine (c...

S'il réussit... comme un... commenc... tecteur in... tuelles.

Lorsque q... tron ", i... humain i... en dehors... pour se l... Targe est... Ange de g...



Le

- a u
- a u
- a u
- ce
- ce
- ce
- ce
- in
- in
- in
- es
- de
- de

Seule faiblesse de la Targe, si un de ses membres se fait repérer, il grille en même temps l'humain qu'il est censé protéger en le désignant comme un personnage jugé important pour les plans... Autant se trimballer à poil avec une cible dans le dos et un gyrophare sur la tête.

Intérêt pour les joueurs

Un joueur incarnant un Ange de Jean-Luc peut envisager d'entrer dans l'organisation baptisée la Targe. Il devra pour cela être arrivé au grade 3. Il devra ensuite accomplir une mission, sous les ordres directs de Senplont (arrangez-vous avec votre meneur de jeu pour qu'il organise un scénario solo). Cette épreuve (car c'en est une !) consistera à assurer la protection d'un homme important pendant une semaine (cf. " Idée de scénario ").

S'il réussit, le personnage-joueur sera considéré comme un membre à part entière de la Targe. Il commence par devenir un " plastron ", un ange protecteur intermittent, en dehors de ses missions habituelles.

Lorsque que l'Ange aura passé dix ans comme " plastron ", il devra alors assurer la protection d'un humain important à temps complet... C'est-à-dire en dehors de ses missions habituelles. Bon courage pour se libérer. En fait, devenir un membre de la Targe est un bon plan de fin de carrière pour un Ange de grade 3 très puissant.

Les avantages angéliques liés à la Targe :

- l'accès aux dossiers de la Targe (les fichiers et mémos concernant les personnages humains importants).
- une couverture proche du personnage à protéger (choisir un pouvoir dans la catégorie " couverture ").
- un contact dans les milieux de la police (recevoir le pouvoir " contact avec un commissaire de police ").
- +1 niveau pour tous les pouvoirs défensifs déjà maîtrisés par le personnage-joueur (un pouvoir est " défensif " s'il est classé dans les catégories suivantes : protection physique permanente, protection mentale et protection physique temporaire).

En termes de jeu

Et vlan ! une aide de jeu. Vous pouvez juger que certains personnages non joueurs sont importants pour l'avenir de la chrétienté. Ils ont alors une chance d'être protégés par un Ange de la Targe.

Pour déterminer si le personnage non joueur fait l'objet d'une surveillance angélique, additionnez les critères suivants. Si le personnage cumule 10 points ou plus, il fait l'objet de la protection d'un Ange de la Targe. S'il cumule plus de 15 points, il est protégé par deux Anges de Jean-Luc.

Idée de scénario

Avertissement : ce qui suit ne peut être lu que par un meneur de jeu et surtout pas par un joueur qui désire que son personnage fasse partie de la Targe... Alors, si vous êtes ce type de joueur, tournez la page au son de la clochette... diilinggg ! diilingg ! diilinggg !



Le PNJ...

- a une activité à l'échelle internationale+3 points
- a une activité à l'échelle nationale+2 points
- a une activité à l'échelle locale+1 point
- œuvre pour la chrétienté dans l'humanitaire+3 points
- œuvre pour la chrétienté dans la politique+2 points
- œuvre pour la chrétienté dans la religion+1 point
- œuvre pour la chrétienté dans les médias+1 point
- influe sur la vie de plus de 100 000 personnes+1 point
- influe sur la vie de plus de 1 000 000 personnes+2 points
- influe sur la vie de plus de 10 000 000 personnes+3 points
- influe sur la vie de plus de 50 000 000 de personnes+4 points
- est un catholique fervent notoire+1 point
- détient des informations / secrets au profit de la chrétienté2 points
- détient des objets / inventions / armes pour la chrétienté+3 points

Bon, maintenant que nous sommes entre gens de bonne compagnie, je vous livre un petit secret concernant la première mission d'un Ange de la Targe : l'épreuve initiatique est un leurre. En fait, la première personne que doit protéger l'Ange de Jean-Luc n'est ni plus ni moins que Maxence Senplont, descendu sur Terre pour l'occasion. Il se fait passer pour le leader pacifiste d'une organisation humanitaire internationale. En fait, pendant toute la semaine que dure l'épreuve, il va tester les compétences de l'Ange en lui tendant volontairement des pièges avec

la complicité d'autres Anges de la Targe : il se fera envoyer des lettres de menaces, recevra des coups de fil anonymes... en laissant des indices. Puis on passera à l'étape suivante : l'Ange postulant à la Targe devra déjouer une tentative de chantage (un complot avec une femme légère découverte dans une posture intéressante) et enfin une fausse tentative d'assassinat contre la personne de Maxence Senplont. Si l'Ange sauve Senplont et (surtout) s'il réussit à comprendre la supercherie, il pourra faire partie de la Targe.



Palais
11 juil

L'héli
retran
D'un
fourru
journa
Le ma
pleine

Salle
11 juil

Perche
du Lé
" Je s
- Mo
- Il e
Heur
té son
avoir
pensa
- Est
- Les
- Ma
territ
- Le
choix
pe er
me d

fera
os de
asse-
arge
plot
sture
sinat
Ange
ndre



*Palais présidentiel du Zimbéria, Afrique occidentale.
11 juin 1998 - 12h 42.*

L'hélico se posa sur le toit dans un grand nuage de poussière. Le " palais " ressemblait plus à un bunker entouré d'un camp retranché qu'à l'élégant pavillon victorien qu'avait voulu imiter son architecte.

D'un pas de conquérant antique, Ousmane Papangida sortit du véhicule volant. Il portait un uniforme kaki et une toque de fourrure. Il venait d'échapper à une énième tentative d'assassinat et se devait de rassurer son peuple. C'est pourquoi les cinq journalistes étrangers autorisés à séjourner au Zimbéria l'attendaient sur le toit, solidement encadré par une vingtaine de gardes. Le maréchal-président leva les bras au ciel pour la photo, et pour rassurer ses troupes. Les soldats, heureux de voir leur chef en pleine forme, poussèrent de grands cris.

*Salle de presse du palais présidentiel du Zimbéria, Afrique occidentale.
11 juin 1998 - 12h 56.*

Perché à la tribune, le maréchal-président paraissait dans son superbe uniforme de gala. À son cou, brillait la croix d'or de l'ordre du Léopard, qu'il avait créé lui-même et dont il était commandeur.

" Je suis tout disposé à répondre à vos questions, il n'est pas de secrets en ce pays démocratique et libre.

- Monsieur le Président, il paraît que vous avez été blessé ce matin lors d'une opération commando destinée à vous supprimer ?

- Il est exact que des traîtres ont essayé d'attenter à la première vie de ce pays, vers dix heures, admit Papangida en souriant. Heureusement, le courage de la garde d'élite présidentielle a permis de faire avorter la tentative. Les forces militaires de sécurité sont sur place et passent le site au peigne fin. J'ai déclaré l'état d'alerte dans la réserve. J'ai le regret de vous apprendre qu'après avoir rejeté leur demande de grâce, j'ai fait pendre il y a une heure les trois assassins. La justice de ce pays est sévère mais indispensable.

- Est-il vrai que vous avez l'intention de fermer la réserve pour créer une zone de culture sur brûlis ?

- Les impératifs économiques nous obligent à prendre de telles décisions et sachez que je le regrette.

- Mais vous risquez de détruire la faune et la flore uniques de ces régions et de briser la vie des populations implantées sur ces territoires.

- Le blocus économique des dictatures capitalistes de l'Ouest et de leurs alliés occidentaux ne laisse malheureusement pas d'autre choix. Rendez-vous compte que la France m'a fait savoir que je ne pourrai pas obtenir de visa pour aller soutenir notre équipe en cas de qualification pour les huitièmes de finale du Mondial. Dans ces conditions, je crois que vous êtes mal placés pour me donner des leçons.

Ce disant, le maréchal-président se mit à taper du poing sur la table et pointa un doigt vengeur vers le pauvre journaliste qui lui avait posé la dernière question.

- Je tue vos insinuations calomnieuses et sans aucun respect pour l'institution dont je suis le représentant. Gardes : arrêtez cet homme et conduisez-le en cellule. Nous procéderons à son expulsion dans un mois après qu'il aura pu méditer quelque temps dans une prison militaire sur les conséquences de son arrogance.

Médusés, les autres journalistes ne pipèrent mot pendant que deux miliciens emmenaient leur camarade menotté vers son triste destin.

- Plus d'autres questions messieurs ", conclut Papangida d'un ton qui n'admettait pas de réplique.

Ambassade de France, capitale du Zimbéria.

11 juin 1998 - 20h 17.

- Monsieur l'ambassadeur, la fermeture de cette réserve n'est pas humainement acceptable : je vous demande officiellement d'en dissuader le gros macaque en uniforme à galons dorés qui dirige ce pauvre pays.

- Malheureusement Henry, j'ai déjà fait jouer mon influence et rien n'y fait. La France ne veut pas qu'il vienne assister aux matchs de foot et il refuse de me recevoir tant que je n'aurai pas obtenu un visa. Il refuse d'aborder tout autre sujet.

- Je sais ce qu'il me reste à faire... conclut Henry. "

Salle du trône du palais présidentiel du Zimbéria, Afrique occidentale.

11 juin 1998 - 23h 45.

Affalé dans un profond canapé, Ousmane Papangida caressait distraitement Klema, sa panthère noire apprivoisée, en regardant d'un œil discret un vieil épisode de " Derrick " sur le câble. Il se sentait serein dans son palais surprotégé. Depuis trente ans qu'il occupait cette position de chef du Zimbéria, il en avait vu de toutes les couleurs. Personne ne soupçonnait pourtant sa réelle identité ni sa réelle nature : être au service du Prince du Jugement confère des avantages indéniables. Soudain, il se sentit observé, sans comprendre par qui ni comment. Il était absolument impossible de pénétrer dans le palais sans qu'il s'en aperçoive et encore moins dans la salle du trône surprotégée, tant par l'armée que par les systèmes de sécurité les plus performants de la planète. Puis il comprit : Klema le regardait comme elle ne l'avait jamais regardé. Avant qu'il n'ait pu réagir, elle fondit sur lui. Le combat fut bref et violent puisque la panthère, arrivée à la hauteur de la gorge d'Ousmane, ouvrit la gueule d'où sortit un flot d'eau bénite qui consuma l'ex-dictateur, encore sous le coup de la surprise et de l'incompréhension. Être au service de l'Archange des animaux peut aussi avoir certains avantages.

Background

Viens poupoule, viens

Pour protéger les animaux, il faut souvent se mettre à leur place. La plupart du temps, voir des animaux mal traités suffit à énerver Jordi. Aussi, cet Archange pragmatique a mis ces préceptes en application au pied de la lettre. Il n'hésite pas, si cela est nécessaire pour défendre le règne animal, à incarner des Anges dans des animaux pendant une courte période. Il les appelle alors " mésanges " et ce jeu de mots le fait beaucoup rire. Jordi utilise cette pratique depuis le début des temps et ne l'emploie que dans des situations graves. Il la réserve habituellement à des éléments particulièrement brillants et dévoués. Il y a recours

en particulier pour localiser les laboratoires qui pratiquent la vivisection.

Il s'en sert aussi pour démasquer les gens qui font souffrir les bêtes en organisant des combats illégaux de pit-bulls ou de coqs.

Intérêt pour le maître de jeu

Encore une possibilité de donner à un Ange de Jordi un relief plus important que n'en ont habituellement les serviteurs de cet Archange taciturne. Une demande peut toujours être adressée à Jordi pour qu'il envoie sur une enquête de tout type un de ses Anges incarnés dans une bête. C'est particulièrement utile pour les missions qui demandent beaucoup de discrétion et des filatures très rapprochées. Quoi de plus commun qu'un pigeon sur votre balcon ou qu'un chien qui vous suit dans la rue ?

Intérêt pour les joueurs

Jouer un Ange incarné dans un animal peut être assez triplant pour un joueur. Toutes les espèces et toutes les races sont envisageables, du fox terrier albinos au requin-marteau. Un Ange de Jordi peut même invoquer son Archange en pleine mission et faire transférer

son âme qu
(cela doit to
grant son co
des caractèr
a séjourné.
Bien entent
faut avoir se
privilegié de
faitement e

Vous tr
en Fran

Anim
Pigeon
Chat
Canic
Berge
Pit-bu

* : resp

Cette
au zoo

Anim
Aigle
Anac
Antilo
Bison
Coug
Croco
Crot
Daup
Goril
Iguan
Lion
Loup
Mors
Ours
Ours
Panth
Pécar
Pinge
Renr

* : resp

son âme quelques heures dans le corps d'un animal (cela doit tout de même rester assez rare). En réintégrant son corps, il se peut qu'il ait gardé quelques-uns des caractères psychologiques de l'animal dans lequel il a séjourné. Cela passe heureusement avec le temps. Bien entendu, si on désire une incarnation exprès, il faut avoir sous la main un corps d'accueil. Le pouvoir privilégié de Jordi, Appel des animaux, y pourvoit parfaitement en général.

Système de jeu

Tant que le personnage est incarné dans un animal, il ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes (mais ses pouvoirs physiques fonctionnent parfaitement). Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).



Vous trouverez ci-dessous la liste de la plupart des animaux dans lesquels s'incarner au cours d'une mission en France ou dans un pays industrialisé.

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Pigeon	corps à corps 1, vol 4, discrétion 3	-5	0
Chat	corps à corps 2, discrétion 4, grimpé 4	-3	0
Caniche	corps à corps 2, discrétion 3, course 1	-2	0
Berger allemand	corps à corps 3, course 3, repérage 3	-1	0
Pit-bull	corps à corps 4, course 3, esquive 2	+0	0

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

Cette seconde liste donne quelques idées pour les scénarios se passant dans un milieu naturel et exotique ou au zoo de Vincennes.

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Aigle	corps à corps 1, vol 4, repérage 5	-2	0
Anaconda	corps à corps 3, discrétion 4, nage 3	+2	0
Antilope	corps à corps 1, course 5, esquive 3	-3	0
Bison	corps à corps 3, course 3	+1	1
Cougar	corps à corps 4, discrétion 3, grimpé 3	+2	0
Crocodile	corps à corps 4, nage 4, discrétion 3	+1	1
Crotale	corps à corps 3, discrétion 4	+2	0
Dauphin	corps à corps 3, nage 5, esquive 2	+0	0
Gorille	corps à corps 3, grimpé 4, acrobatie 2	+0	0
Iguane	corps à corps 1, esquive 3, grimpé 4	-4	0
Lion	corps à corps 4, course 4, repérage 3	+2	0
Loup	corps à corps 4, discrétion 3, course 3	+2	0
Morse	corps à corps 3, nage 3	+1	1
Ours blanc	corps à corps 5, nage 1, discrétion 3	+3	1
Ours brun	corps à corps 5, nage 1, discrétion 3	+3	1
Panthere	corps à corps 4, discrétion 3, grimpé 3	+2	0
Pécari	corps à corps 2, course 4	+0	1
Pingouin	corps à corps 1, nage 5, esquive 3	-5	0
Renne	corps à corps 2, course 4	+1	0

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).



Notre vieille Terre est une étoile où toi aussi tu brilles un peu...

la pire époque de barbarie que l'on puisse imaginer. En effet, l'homme ne se contente plus de chasser l'animal pour sa viande, son poil ou même simplement pour le plaisir de tuer. Non, il décime des espèces entières en détruisant la faune et la flore. Face à ce comportement impardonnable, la R.Z.O. décide de mettre au point un plan pour annihiler l'espèce humaine sans nuire aux autres créatures de Dieu.

La solution terminale

Dès 1968, une section de la R.Z.O. se met en place sur chaque continent. Les Européens forment la cellule de base code Wolf ; l'Amérique du Nord est confiée au groupe de combat Eagle ; l'Amérique du Sud tombe sous la responsabilité de l'unité Jaguar ; l'Asie se retrouve sous le contrôle des Anacondas alors que l'Afrique tombe aux

mains des Phacochères ; enfin tous les pays de l'Est et l'U.R.S.S. incombent à la redoutable section Kodiak. Chaque groupe, composé exclusivement d'Ange de Jordi fanatiques, vit en autarcie vis-à-vis des autres. Il ne faut pas que la découverte et le démantèlement potentiel d'une des

sections puissent mettre en danger l'ensemble de la R.Z.O. Les groupes ne communiquent que par relais codés pendant des années. Le développement d'Internet va leur permettre de se rapprocher et de former une organisation beaucoup plus structurée à partir du milieu des années 80. Pendant plus de vingt ans l'organisation sait se faire particulièrement discrète et patiente. Elle met sur pied des groupes de combat dans la plus pure tradition de l'éco-guérilla. La couverture de la R.Z.O. est tellement parfaite que Jordi, qui ignore tout de ses réelles motivations, voit son action d'un très bon œil. Encouragés par leur Archange, les membres de la R.Z.O. gagnent en puissance et s'imaginent, dans leur délire, soutenus par Jordi. Le plan consiste à trouver un moyen d'éliminer les hommes. De nombreuses solutions sont envisagées. Un bon virus tueur peut être une solution mais, même s'il est foudroyant, la hiérarchie risque de réagir vite et de mettre au point un vaccin. Le massacre massif est à éliminer car déclencher une nouvelle guerre mondiale provoquerait une destruction partielle de la planète aux conséquences écologiques irréparables. La solution retenue est inventée par le professeur Israël Yousoupov, de l'institut militaire biologique de Dallas, Texas. Il est sur le point de créer un agent stérilisateur qui détruit les gamètes humaines.

La taupe se réveille

À partir du moment où le produit va être testé et considéré comme suffisamment fiable, les membres de la R.Z.O. vont en lancer la production massive et trouver les vecteurs de contamination les plus sûrs. Ils ont accumulé une fortune considérable au fil des trois dernières décennies et se sont même approprié, en sous-main, de nombreuses entreprises, ne sachant pas exactement de quoi ils auraient besoin en temps voulu. Il faut que le coup qu'ils vont porter soit fatal. Partout de par le monde depuis plus de trente ans ils ont formé de petits commandos terroristes qui seront chargés de semer la confusion dans les sociétés agonisantes en créant une situation de crise terroriste mondiale. La terreur doit paralyser les pays riches le temps que tout le monde soit bien stérilisé. Bien entendu, la R.Z.O. s'attend à rencontrer une sérieuse résistance des forces du Bien et du Mal. Mais ses

membres n'ont pas peur de se sacrifier pour parvenir à leur fin. De plus, ils comptent sur l'effet de surprise pour réussir leur coup. Personne ne

prête vraiment attention aux Anges de Jordi qui sont toujours considérés comme de gentils illuminés amis des bêtes. Nous sommes à la veille d'une grande catastrophe !



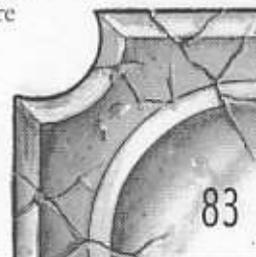
Intérêt pour le meneur de jeu

Cette organisation ne doit pas être prise à la légère. Dans quelques mois, elle risque de mettre son plan à exécution. Pour une fois, voilà des Anges qui ne rigolent pas et qui risquent de mettre fin au Grand Jeu et à six milliards d'existences par la même occasion. Bien sûr, personne ne mourra en étant stérilisé. Simplement la génération d'humains qui vient sera la dernière à fouler la Terre. La R.Z.O. rendra alors à la planète son aspect originel en détruisant toutes les constructions humaines en quelques siècles. Ils ont aussi le projet de faire revivre, grâce au génie génétique, les espèces animales éteintes. La R.Z.O. peut constituer un excellent adversaire pour votre groupe. Il est même possible que les forces

drama-
d'écla-
d'entre
t par le
erches.

à sang.
suffi de
et trois
niste a
ie sont
ble que
Mais,
oudres.

e, emmené
zbern, s'est
terroriste.
re l'humane
tre planète
ie minori-
rdi se sont
t pour eux



du Bien et du Mal concluent une trêve, pour la première fois depuis six mille ans, pour résoudre ce problème.

Intérêt pour les joueurs

Un Ange de Jordi peut faire partie de la R.Z.O. Si c'est le cas, il est au courant de tout ce qui est décrit plus haut et fait partie d'une des sections géographiques de l'organisation. Il ne doit pas la trahir car on considère que s'il a été choisi, il est assez fanatique pour avoir participé depuis des années à la mise en place de l'organisation et de son plan d'extermination. À moins que ce ne soit lui le maillon faible de l'organisation et que ce soit par ses révélations que la riposte arrive. Sinon, la R.Z.O. doit être considérée comme une menace de première importance par des Anges ayant découvert, par hasard, son existence. Si des membres de la R.Z.O. s'en aperçoivent, ils tenteront d'éliminer les Anges le plus rapidement possible. Ils le feront d'une manière subtile en les attirant dans un piège. Ils les enverront, par exemple, sur un groupe de Démons de Belial faisant des exercices de pyrokinésie appliquée. Tout un programme qui fait passer le feu d'artifice parisien du 14 juillet pour un vieux pétard mouillé !

Idée de scénario

Que se soit pour des Anges ou des Démons, une lutte contre la R.Z.O. peut constituer une histoire palpitante.

Sa première phase devrait permettre aux joueurs de prendre conscience du danger et d'identifier l'organisation. Le milieu de la campagne se doit d'être une course poursuite planétaire ayant pour but d'arrêter les fanatiques.

L'apothéose pourrait être un affrontement final entre les derniers survivants, tentant une contamination désespérée, depuis une base spatiale de Sibérie, les joueurs évitant l'envoi dans l'atmosphère d'une navette contenant l'agent stérilisateur. Bonne chance. Si vous faites jouer des Démons, la situation sera encore plus cocasse puisqu'ils seront obligés de revêtir le rôle des héros sauveurs de l'humanité, alors qu'ils passent leur temps à répandre le Mal.





Aéroport de Francfort, 16 juin, 12h27

- Vous comprenez, j'attends mon groupe de retraités... I'm attending my group of retrate people. You understand?

- You can't read our magazines without buying them!

- Mais, I not read, look just!

Voyant la détresse de cette pauvre femme en sueur dans sa combinaison, Alex, Ange de Joseph, se précipita à son secours.

- Puis-je vous aider madame? Je suis bilingue.

- Mais moi aussi, jeune homme. Seulement cet énergumène, ce frütz, fait exprès de ne pas me comprendre pour que j'achète cette feuille de chou pour midi-nettes.

Ce faisant, Thérèse Luchet remit sur le présentoir la revue pour adolescentes branchées qu'elle feuilletait en grognant depuis quelques minutes.

- Si vous désirez lire cette publication, je me ferai un plaisir de vous l'offrir.

Thérèse regarda Alex d'un air soupçonneux, ce à quoi l'Ange blond répondit par son plus "charmant" sourire.

- Si vous y tenez, pourquoi pas, après tout.

Si revue à la main, Thérèse, sans un merci, sortit du kiosque en rajustant sa robe tunquoise imprimée de fleurs jaunes, style papier peint de film de cid des seventies. Alex lui emboîta le pas.

- Vous savez madame, j'ai un léger problème, je suis handicapé du dos et je ne peux pas me pencher. Pourriez-vous m'accompagner aux toilettes pour m'aider à m'asseoir?

- Euh... c'est-à-dire, que j'attends mon groupe, ils ne vont pas tarder...

Alex lui décocha un autre sourire en utilisant son "charme" surnaturel.

- Vous êtes un jeune homme si poli, je peux bien faire ça pour vous.

Thérèse remanqua à peine l'odeur de foin qui s'échappait du grand sac d'Alex. Elle le suivit sans ciller dans les toilettes pour handicapés.

- Voilà, il faut que vous m'enleviez mon jeans et mon slip et que vous m'aidiez très doucement à m'asseoir.

- Mais c'est très gênant, ça.

- Allons, vous pourriez être ma mère.

- Bon, bon, dit-elle en s'attaquant aux boutons du 501 d'Alex. C'est alors que sa main sentit une raideur anormale et fort grosse.

- Oui, ça fait partie de mon handicap, ne vous en occupez pas.

- Mais, quand même...

- Allons, vous ne pouvez pas me laisser comme ça.

Slip sur les pieds, Alex regarda satisfait le visage de Thérèse qui semblait fasciné par le membre turgescent de l'Ange.

- C'est que, dit-elle, il est très gros.

- Oh oui, et le problème c'est que je n'arrive pas à m'asseoir. Alors, il faudrait que vous le teniez incliné vers la cuvette pendant que je me tiens aux barres de sécurité pour ne pas glisser.

- Non. Ça, je ne peux pas le faire. Débrouillez-vous sans moi. Il y a quarante ans, je ne dis pas, mais là ce n'est vraiment plus de mon âge.
 - M'enfin... gémit Alex.
 - Non jeune homme, rien à faire, je vous quitte.
 Alex se redressa soudain.
 - Et si je vous offrais quelque chose de merveilleux en échange ?
 Thérèse le regarda sans comprendre.
 - Et si je vous donnais la chance de votre vie ? Si je vous permettais de ne plus jamais être manquée par le temps, de ne plus vieillir ? J'en ai le pouvoir...
 Thérèse perplexe considéra Alex dont les yeux lui parurent étrangement rouges.
 - Mais c'est impossible, lâcha-t-elle enfin.
 - Tout est possible pour qui est prêt à payer le prix ! déclara Alex, toujours déculotté. Il sortit alors d'une poche un antique parchemin qu'il déroula sous les yeux de la vieille.
 - Signe avec ton sang et le pouvoir des ténèbres exaucera ton vœu.
 - Mais c'est-à-dire que je suis une bonne diététicienne, vade retro...
 - Et qu'a fait l'église pour toi ? Pense à ce que tu pourrais faire si tu étais éternelle, murmura-t-il en donnant un léger coup de reins qui fit frissonner Thérèse.
 Signe avec ton sang.
 Thérèse prit la plume tendue et signa.

Le lendemain matin, le Frankfurter Zeitung titrait : " ENCORE UNE VICTIME DU TAXIDERMISTE FOU ! ".
 Thérèse Luduet, touriste française, retrouvée empalée dans les WC pour handicapés de l'aéroport international...

Background

Un grand cri dans la nuit

L'obsession permanente des serviteurs de Joseph est de débusquer le mal qui se cache dans chaque être humain. En 1184, la création de la très sainte Inquisition permet à Dominique de se concentrer entièrement sur sa tâche, la Justice. Il remet le salut de l'âme des humains entre les mains de son fidèle lieutenant et lui refilait une grande partie de ses serviteurs les plus fanatiques. En parallèle de l'Inquisition, qui a pignon sur rue, se met en place une organisation moins sympathique encore, la très sainte Rédemption. Elle ne regroupe à l'origine qu'une dizaine d'Ange, mais son importance n'a jamais cessé de croître au cours des siècles. Les Rédempteurs, comme ils se nomment eux-mêmes, vont débusquer le Malin par tous les moyens.

La fin justifie les moyens

Le grand truc des Rédempteurs est de tenter les humains en se faisant passer pour les envoyés du Mal. Ils prennent un plaisir sadique à promettre monts et merveilles aux êtres les plus faibles et les plus démunis. Pour ensuite mieux les châtier quand, en désespoir de cause, ils finissent par accepter. Chaque rédempteur a ses petites manies et prend un grand plaisir à sélectionner ses victimes et à les mettre lentement sous pression. Ils sont tous complètement disjonctés et leurs actions tournent le plus souvent à la fureur psychopathe quand leurs victimes craquent. Plus la victime choisie paraît pure et bonne croyante, plus le Rédempteur va choisir une tentation raffinée pour la faire tomber entre ses mains. Ces Anges sont déviants et leurs crimes horribles méritent la punition la plus sévère.

Seulement voilà, ils sont particulièrement tordus. Il est donc très difficile de savoir si leurs victimes sont vraiment coupables ou si ce sont eux qui, dans leur délire, ont sacrifié de pauvres innocents sur l'autel de leur démente. Et comme Joseph a tendance à considérer que l'on est coupable tant qu'on n'a pas prouvé son innocen-

ce, il est peu probable qu'il prenne des sanctions contre des serviteurs particulièrement zélés. Comme dit l'Archange : " Un innocent, c'est un coupable qui s'ignore ".

Intérêt pour le maître de jeu

Les Rédempteurs sont une tache grave à la pureté de l'armée du Seigneur. Ils symbolisent tous les défauts de l'intégrisme. Si Joseph est souvent à la limite du tolérable, cette partie de ses serviteurs dépasse complètement les bornes. Vous pouvez utiliser un rédempteur pour montrer à vos Anges que tout n'est pas aussi blanc au Paradis que la propagande officielle veut bien le dire. Un Rédempteur peut même constituer le thème d'un scénario. En tant que personnage secondaire, il peut ajouter une touche un peu gore à votre vision du monde. Souvenez-vous que chaque Rédempteur a ses marottes, exactement comme un tueur en série. Il procède chaque fois selon un processus ritualisé et tente de reproduire un fantôme. En étudiant bien ses méthodes, il doit être possible de le repérer, de le piéger, puis de le neutraliser. Vous pouvez donner à votre Rédempteur l'apparence la plus farfelue qui soit. Plus il sera haut en couleur et plus vous prendrez de plaisir à le mettre sur le chemin de vos joueurs.

Intérêt pour les joueurs

Il est tout à fait possible de jouer un Rédempteur. Il n'y a en effet plus aucun doute sur la culpabilité des humains qui vous entourent. Ils ont commerce avec Satan, c'est sûr. Ou alors, et c'est tout aussi grave, ils rêvent de le faire. Mais heureusement, vous allez les purifier, puis vous les enverrez patienter au purgatoire ou rôti en Enfer. De toute façon, tôt ou tard ils finiront par avouer. Et puis, vous avez l'éternité devant vous, alors... patience. Si les joueurs ne se sentent pas le cran d'incarner un tel personnage, ils pourront toujours lutter contre ces dangereux sadiques. Il ne faut pourtant pas qu'ils martyrisent tous les Anges de Joseph qu'ils croiseront. La plupart d'entre eux sont simplement de fidèles serviteurs de Dieu. Ils pourraient voir d'un très mauvais œil le fait d'être soupçonnés de crimes affreux.

Jezaïb
de l'im
" Com
- Pizz
- Quoi
- J'ai d
- Et...
- Et ri
- Il y a
- Chu
- Rem
- Ou,
a trop
- Cinq
d'après
cave. I
Jezaïb
d'une
" Vou
- Heu
sans a
- Et t
- De
La z
quand
soleil.



JOSEPH

Les chasseurs de sorcières



Jezaïb et Séamiel montaient les marches d'un pas décidé, espérant ne croiser personne. Il était près de 2 heures et tous les bourgeois de l'immeuble devaient dormir à poings fermés.

" Comment t'as eu le code de l'immeuble ?

- Pizza Hut.

- Pourquoi Pizza Hut ?

- J'ai des contacts chez Pizza Hut.

- Et... ?

- Et rien... J'aime pas travailler dans le XVIème. Les gens sont trop curieux ici.

- Il y a des Pizza Hut dans le XVIème ?

- Chut ! On arrive.

- Remarque, même les bourgeois aiment les pizzas.

- Oui, on sait, les tortues ninjas aussi. Ta gueule maintenant. C'est sa porte : 4ème à droite. J'ai un doute tout de même : on a trop peu d'infos sur ce type.

- Cinq Anges en deux ans qui disparaissent dans le quartier, ce mec ne sort jamais de chez lui, parle huit langues différentes d'après les témoignages et, pour finir, a commandé la semaine dernière deux cents kilos de Smarties qu'il a entreposés dans sa cave. Et toi, t'as un doute... "

Jezaïb n'eut pas le temps de répondre. La porte venait de s'ouvrir. Un homme assez âgé, à moitié endormi et, surtout, vêtu d'une robe de chambre style " peau de léopard " leur fit face.

" Vous cherchez quelque chose messieurs ? dit l'inconnu somnolent.

- Heu... Oui. En fait nous sommes de la police. La concierge nous a ouvert car un homme a été aperçu sur les toits. Un voleur sans doute, et il se peut qu'il se soit introduit chez des gens.

- Et vous êtes monsieur... ? ajouta Séamiel.

- De Kerlicc.

Là c'était plus un inconnu, c'était bien le client qu'ils étaient venus cueillir. Le banatin sur les flics et Arsène Lupin, c'était quand même top moyen. Surtout de la part de deux types en costume cravate noir et chemise blanche portant des lunettes de soleil...

- *Pouvons-nous entrer jeter un coup d'œil ?*

- *Bien sûr messieurs. Inspectez les lieux. Excusez-moi deux minutes, je vais juste me changer.*

Le vieux s'engouffra dans la pénombre et emprunta un couloir, pour disparaître dans ce qui devait être sa chambre. Il sifflotait un air en passant des vêtements plus décents. Pendant ce temps, les deux Anges arpentaient les pièces, histoire de se rassurer avant de passer à l'action. L'appartement était immense et richement décoré. La bibliothèque du salon était remplie de livres ésotériques et une odeur zarbi flottait dans l'air : ils ne s'étaient pas trompés d'adresse. Leurs regards se croisèrent et, la seconde suivante, ils avaient tous deux matérialisé une épée dans leur main droite. De chaque côté du couloir, ils attendaient en silence le retour de leur hôte, qui continuait à siffloter. Un quart d'heure plus tard, il sifflait toujours, et sans s'essouffler.

" On s'est fait baiser ?

- Comme des bleus.

- Et merde, on le tenait ! Putain, heureusement qu'on est en heures sup'. Tu nous vois faire un rapport là-dessus ?

- Le truc des flies, c'était pas terrible.

- Ouï, mais vu comme il nous avait surpris...

Les deux Anges pénétrèrent dans la chambre, aux murs recouverts de peaux de léopard, de posters de cul, de grigris et d'animaux empaillés. C'était à prévoir : la chaîne hi-fi était allumée et une cassette défilait, laissant sortir des enceintes le sifflement monotone. La fenêtre était grande ouverte, et donnait sur les toits.

- Et merde ! "

Deux minutes plus tard, les deux Anges de Joseph étaient dans le vestibule, sur le point de partir, lorsqu'une petite voix stridente se fit entendre.

" Eh les Blues Brothers !

L'épée au poing, ils se tournèrent tous deux dans la direction supposée de l'étrange apostrophe : la table de la salle à manger. Il n'y avait rien dessus, mis à part une corbeille de fruits.

La chasse aux Sorciers a toujours été le souci majeur de Joseph, et certainement la tâche qu'il prend la plus à cœur. Même si les activités de cet Archange se sont élargies ces derniers siècles, elle occupe près de 10 % de ces hommes, c'est déjà pas si mal. Ces Anges sont des prédateurs pour Sorciers, des chasseurs-nés, prêts à traquer leurs ennemis comme des bêtes, pendant des mois et des mois...

SOYONS PRÉCIS

Il existe deux types de sorciers : les vrais et les faux. C'est un peu comme les chasseurs : il y a les bons et les mauvais. Le vrai sorcier est facile à reconnaître : c'est un homme discret, puissant, qui fait parfois des trucs hallucinants (du genre remplir sa maison de foie de veau, racheter un Mig-25 au marché noir...) et qui sait invoquer des Anges ou des Démons (cf. les règles de base ou *Berserker*). Le faux sorcier, lui, n'a pas de pouvoirs. Mais il y croit dur comme fer ! Ce n'est pas de sa faute : c'est juste qu'il est gravement atteint. Dans sa mythomanie, il parvient tout de même à faire croire à autrui qu'il connaît des sortilèges, qu'il peut envoûter votre amie pour qu'elle vous suive à nouveau comme un toutou, qu'il peut vous refaire

bander raide comme un âne, et bla-bla-bla et bla-bla-bla... Si les humains sont assez crédules pour avaler ça, les Anges ou les Démons ne s'y font pas prendre et les classent rapidement dans la catégorie charlatans. Bon nombre des sorciers du Moyen Âge étaient des hystériques qui appartenaient aussi à ce second groupe. Par souci de clarté, nous distinguerons dès à présent ces deux types de sorciers. Dans la suite du texte, nous nommerons les premiers (les vrais) des Sorciers (tout simplement, avec une majuscule). Et les seconds des "sorciers de folklore" (les nazes quoi...).

L'INQUISITION COMME SI VOUS Y ÉTIEZ...

Si les sorciers de folklore ont fait parler d'eux de tous temps, les Sorciers réellement puissants étaient plus discrets, même s'ils ne se cachaient pas autant qu'aujourd'hui. Ce n'est qu'aux alentours du XIème siècle que leurs activités devinrent importantes, et réellement gênantes pour les Forces du Bien (et du Mal aussi). Il fallait donc réagir mais, à cette époque, personne n'avait pensé à s'occuper personnellement du problème. Les Sorciers étaient considérés comme de petits "accidents" qu'on réglait au coup par coup. Dominique désira que les choses changent. Il tenta d'influer sur la position du clergé, l'Église ayant jusqu'à présent été

- Ouï, t

Les deux
qui s'agi

- Ouï, d

Jezaib a

- On t'a

- Ouï-

vedu. Il

En théâ
d'ailleu

Amil
c'était t

- De K

- Heu.

Les deu
renché

- Et tu

Dema
de filer
Démon

très toléran
furent min
de grade 3
trouva la so
pour déma
dit son ch
XIIIème
l'Inquisiti
grâce aux c
cas impres
des sorcier
alors relati
relâchant l
Dieu et Y
l'origine d
fut promu
vaise, Dor
entièrement
toujours c
Joseph de
envoya au
Sorciers d
tournèrent
qu'ils dev
se livrère

- Oui, vous ! Les deux en costume. Venez m'aider.

Les deux chasseurs de sorciers, qui n'avaient jamais vu ça en plusieurs siècles de service, observèrent avec étonnement le petit kiwi qui s'agitait sur le tas de fruits.

- Oui, c'est moi, dit le petit kiwi en frétilant. Écrasez-moi s'il vous plaît.

Jezaïb comprit ce qui se passait.

- On t'a incarné dans un... Dans un kiwi !

- Oui. Un kiwi, c'est un fruit, c'est vivant. Bien sûr, je pourrais toutes les deux semaines, mais chaque fois il m'invoque à nouveau. Il a mon nom et il est doué ce salaud !

En théorie, c'était possible. Tant que le " corps d'accueil " était vivant... Mais de là à incarner un Ange (ou un Démon d'ailleurs ?) dans un fruit... Et à risquer une nouvelle invocation tous les quinze jours ! De Kerlicc devait en connaître un rayon.

Au milieu de la salle à manger, en train de parler à un kiwi inconnu, les deux Anges commençaient à se sentir cons... Ce soir c'était très inhabituel.

- De Kerlicc a ton nom ? Et c'est quoi ton nom ?

- Heu... Peu importe.

Les deux Anges se lancèrent un regard complice. Bien sûr, le petit kiwi ne voulait pas dire son nom. Ou ne pouvait pas. Séaniël renchérit, pour faire durer le supplice de l'agnome :

- Et tu pourrais pas nous faire ton aura, là ? Qu'on voit si on est du même camp.

Demander à un kiwi de dévoiler son aura dans la salle à manger d'un appart' du XVIème, dont le proprio sexagénaire venait de filer en robe de chambre à motif " peau de léopard " sur les toits de Paris, ça devenait du délire. Bien sûr, petit kiwi était un Démon.

bla-bla-bla...
ça, les Anges
essent rapide-
des sorcières
appartenaient
nous distin-
sorsiers. Dans la
(les vrais) des
eule). Et les
quoi...).

...
e tous temps,
crets, même
ui. Ce n'est
trivités devin-
les Forces du
mais, à cette
personnelle-
lérés comme
p par coup.
nta d'influer
à présent été

très tolérante à l'égard des sorciers. Mais les effets escomptés furent minimes. Un peu plus tard, un Ange de Dominique de grade 3 qui avait les dents longues (TRÈS longues !) trouva la solution. Il créa la Sainte Inquisition, tout d'abord pour démasquer les ordres d'hérétiques et, peu à peu, étendit son champ d'action à la chasse aux Sorciers. Jusqu'au XIIIème siècle, les résultats furent fantastiques : l'Inquisition était noyauté par une majorité d'Ange et, grâce aux délations publiques, elle examinait un nombre de cas impressionnant. Faire le tri entre les accusés qui étaient des sorciers de folklore et les autres, les vrais Sorciers, était alors relativement aisé. L'Inquisition jouait la tempérance, relâchant les premiers, condamnant les seconds. Très vite, Dieu et Yves furent impressionnés par le travail de l'Ange à l'origine de cette initiative. Il s'agit bien sûr de Joseph, qui fut promu Archange immédiatement. Loin de l'avoir mauvaise, Dominique fut plutôt fier de son poulain (il l'avait entièrement soutenu, se doutant bien qu'il l'aurait ensuite toujours dans sa poche...). En un siècle, l'Inquisition de Joseph démantela des centaines de sectes hérétiques et envoya au cachot - ou à la potence - près de la moitié des Sorciers de France. C'est au XIIIème siècle que les choses tournèrent mal. Avec le temps, les Sorciers comprirent qu'ils devaient se faire discrets pour survivre. Ils s'isolèrent et se livrèrent à leurs pratiques dans le plus grand secret,

redoublant de prudence. L'Inquisition se retrouva alors rapidement avec sur les bras une nuée de sorciers de folklore, pour seulement quelques rares vrais Sorciers. Le rôle de l'Inquisition aurait pu être restreint et la chasse reprendre sous une autre forme. Mais...

Mais peu à peu, était né au sein de l'Église un fanatisme " anti-sorciers " très prononcé. Les rangs de l'Inquisition s'étaient élargis, et un nombre très important d'humains y avait obtenu des postes privilégiés. Aveuglés par leur intégrisme, ces inquisiteurs humains condamnèrent à tour de bras des innocents et des sorciers de folklore (mais très rarement des Sorciers). De plus, une grande majorité d'Ange de Joseph se laissèrent prendre à cet intégrisme, considérant que les sorciers de folklore se livraient à des rites païens, ce qui les rendait aussi coupables que les Sorciers, pouvoirs ou pas. C'est à cette époque que se déclara la grande chasse aux sorcières et que des milliers de bûchers furent allumés sur tout le vieux continent. Là, Yves n'était pas tout à fait d'accord. Quand apparut Bernard Gui, un inquisiteur qui tenta d'aborder l'étude des sorciers de manière plus rationnelle, Yves attira l'attention de Dieu sur les travaux de celui-ci. Le Patron en fit

- Mais peu importe, on a un ennemi commun là. Et puis, de Kerlicc a un plan secret à réaliser...
- Oui, on sait, une histoire de Smarties.
- Vous le savez déjà ? Mais heu... Allez, soyez durs, écrasez-moi.

Les deux Anges savaient pertinemment qu'en temps normal ils devaient abattre tout Démon rencontré. Mais là... Décidément, cette nuit n'avait rien d'ordinaire !

- Ciao command !
- Tu ferais une super nature morte avec ta corbeille de pain's ! "

Petit kiwi vit les deux silhouettes des Blues Brothers s'éloigner. Ils sortirent de l'appartement sans claquer la porte. Ouf ! Il y avait encore une chance. Ne quittant pas des yeux la porte entrebâillée, il se balançait comme il put pour tomber sur la poire en contrebas, rebondir sur la pomme et... Oui ! Il avait atteint la table. Petit kiwi roula le long de celle-ci, doucement, comme un Culbuté. Il chuta enfin au sol, non sans s'abîmer un peu il est vrai. Il suffisait de continuer à rouler, la porte était à dix mètres. Et après les escaliers et, qui sait, un pied d'homme quelque part pour l'écraser comme une mende. Et zou ! retour en Enfer, enfin...

Allez, roule petit kiwi, roule...

un saint, mais c'était peine perdue : la frénésie générale était impossible à enrayer. Finalement, on demanda aux Anges de Joseph de se calmer et, petit à petit, on minimisa le pouvoir de l'Inquisition. Pendant ce temps-là, les Sorciers s'étaient organisés et se dissimulèrent au mieux. Ceux qui s'étaient réunis en sociétés secrètes se séparèrent, laissant des sorciers de folklore prendre la tête des organisations. À partir de cette époque, et jusqu'à aujourd'hui, la chasse aux Sorciers changea de visage. Désormais, il n'était plus question d'inclure les humains dans ce problème ! Une partie des Anges de Joseph se spécialisèrent alors dans la traque des Sorciers et, de siècle en siècle, ont affiné leurs méthodes de travail.

ET LA HIÉRARCHIE, QU'EST-CE QU'ELLE EN DIT ?

Bon allez, fin de l'historique. Retour en 1998. Aujourd'hui, 10% des Anges de Joseph mènent presque une enquête sur deux sur la trace de Sorciers. Ce sont des Anges de tous grades, qui ont de bons états de service. Ils ont généralement fait une demande pour devenir chasseur de Sorciers et ont obtenu une réponse positive. À partir de ce moment, on leur confie un maximum d'affaires relatives à des Sorciers (50% de leurs missions environ). Les Anges retenus sont de très bons éléments : discrets, efficaces, persévérants et fanatiques (quand on est de Joseph, on ne se refait pas !). Le moins qu'on puisse dire est qu'ils sont zélés et qu'ils prennent leur travail très au sérieux. Ils œuvrent par groupe de deux ou trois, qui compte toujours un vétéran pour apprendre les bases aux jeunes recrues. Les chasseurs de

Sorciers ne constituent pas une organisation ou un sous-groupe organisé, il s'agit seulement d'Anges auxquels on confie en priorité ce genre de missions. C'est donc quelque chose de tout à fait légal, reconnu et accepté par la hiérarchie. Les chasseurs de Sorciers

sont même appréciés par la quasi-totalité des Forces de Bien, même par les Archanges les plus peace. Si ces derniers s'opposent (parfois avec véhémence) à la politique menée par Joseph, en revanche, ils s'accordent à dire que les chasseurs de Sorciers sont nécessaires et efficaces. Dominique avait encore des doutes quant à la légitimité des actions de ces chasseurs. Mais des enquêtes récentes ont montré qu'ils ne faisaient plus d'amalgames entre les sorciers de folklore et les Sorciers. Ils ne s'occupent que des derniers, et Dominique ne peut qu'approuver leur travail. Il faut dire qu'aucun Ange n'a envie de se retrouver dans un pentacle, puis condamné à faire des travaux ménagers jusqu'à la mort de son invocateur...

VAS-Y COCO, DIS-NOUS COMMENT TU BOSSES

Enquêter sur les Sorciers est difficile. Ceux-ci font de leur mieux pour rester introuvables. La traque s'organise donc d'une manière bien précise. Tout d'abord, les chasseurs épluchent tous les rapports de mission mentionnant la présence d'un Sorcier. Ces informations sont ensuite recoupées avec la liste des Anges portés M.I.A. (Missing in Action), souvent invoqués par un mauvais plaisantin. En travaillant sur ces données, les chasseurs obtiennent deux résultats : primo, l'établissement de "fiches" décrivant tel ou tel Sorcier. Et secundo, une carte des zones où le nombre de disparitions M.I.A. est trop important pour ne pas être louche. Ces zones sont le terrain de chasse des limiers de Joseph. Lorsque trois Anges ont disparu dans un périmètre de vingt-cinq kilomètres, c'est qu'un Sorcier œuvre dans les parages. Un groupe de chasseurs est donc envoyé sur place pour localiser l'indésirable. La plupart des missions s'arrêtent là, la cible restant introuvable. Dans les autres cas, le Sorcier est repéré et blâm ! C'est l'assaut pur et dur à son domicile (après une petite recherche dans les fiches signalétiques tout de même). Les fiches signalétiques décrivent certains Sorciers croisés à plusieurs reprises. Ce

sont le plus
Démons, de
Anges tomb
n'en réchapp
pe sont les p
ge. Cette fu
tiques ne so
servent lors
puissance, d
Un chasseur
Sorcier dé
stratagème p
Ils débarqu
l'abattre. Ca
prisonniers.
l'un d'entre
cours de l'e
entouré d'e
n'est pas ran
(des Anges
contentent
Sorcier avai

BIEN F AUX D

Les chasseur
rios pour pl
Premièreme
il est envisa
rieur qu'il e
Joseph en c
prêter main
expérience
thèse d'inte
lement raté
ve prisonn
amusé (be
trois bonn
M.I.A.), un
sauveurs, e
après on év

YANN SONT

Pour qu'un
il n'a qu'un
joueurs in
un chasseur
ment...). C
petit bonu
Anges de
une conna
tudes des
obtiennent
niveau 3.
mais c'est
sions offic
enquête s
joueurs en
pe, vous c

sont le plus souvent des hommes qui travaillent avec des Démons, des Psis ou la Terre Creuse. En effet, lorsque des Anges tombent sur un Sorcier solitaire, théoriquement il n'en réchappe pas. Par contre, les Sorciers ralliés à un groupe sont les premiers à prendre la tangente en cas de grabuge. Cette fuite leur est souvent salutaire. Les fiches signalétiques ne sont pas utiles lors de la recherche du Sorcier. Elles servent lorsqu'on l'a trouvé, pour se faire une idée de sa puissance, de ses habitudes, des sorts qu'il maîtrise bien, etc. Un chasseur de Sorciers averti en vaut deux. Une fois le Sorcier démasqué, les Anges de Joseph doivent trouver un stratagème pour écarter tous les innocents qui l'entourent. Ils débarquent ensuite chez lui par surprise, bien décidés à l'abattre. Car la consigne est claire : on ne fait pas de Sorciers prisonniers. Les chasseurs agissent à deux ou trois, au cas où l'un d'entre eux serait invoqué (et donc mis hors jeu) au cours de l'enquête ou de la confrontation. Si le Sorcier est entouré d'ennemis de taille (des Démons, des Psis...), il n'est pas rare que les chasseurs fassent appel à des renforts (des Anges de Dominique le plus souvent) et qu'ils se contentent de diriger l'assaut. Les éventuels Démons que le Sorcier avait enchaînés à son service sont eux aussi abattus.

BIEN RIRE, AUX DÉPENS DE SES JOUEURS

Les chasseurs de Sorciers peuvent apparaître dans vos scénarios pour plusieurs raisons. Enfin, disons pour deux raisons. Premièrement, s'ils sont confrontés à un Sorcier trop doué, il est envisageable que vos Anges demandent à leur supérieur qu'il contacte un chasseur de Sorciers. Les services de Joseph en dépêcheront en fait deux ou trois, qui viendront prêter main-forte à votre équipe et la faire bénéficier de leur expérience en la matière. Plutôt sympa. La seconde hypothèse d'intervention est plus drôle. Suite à une mission totalement ratée, il est possible que tout votre groupe se retrouve prisonnier d'un Sorcier. Dans ce cas, après vous être amusé (beaucoup !) à les transformer en larbins pendant trois bonnes semaines (le temps qu'ils soient répertoriés M.I.A.), un groupe de chasseurs de Sorciers pourra jouer les sauveurs, et les délivrera. On dit merci aux messieurs et après on évite de dire du mal de Joseph...

YANN, SCÉNARIO ET SOLO SONT DANS UN BATEAU...

Pour qu'un Ange de Joseph devienne chasseur de Sorciers, il n'a qu'une condition à remplir : être doué ! Si un de vos joueurs incarne un Ange de Joseph, il peut vouloir devenir un chasseur de Sorciers (car vos joueurs sont doués, forcément...). Cela donne un cachet spécial au personnage, et un petit bonus. Mais il y a aussi un revers à la médaille. Les Anges de Joseph chasseurs de Sorciers acquièrent très vite une connaissance importante des pratiques, rituels et habitudes des Sorciers. Au bout de trois ou quatre chasses, ils obtiennent tous le talent supplémentaire "Ésotérisme" au niveau 3. Ce n'est qu'une connaissance toute théorique, mais c'est parfois utile. En contrepartie, toutes les deux missions officielles, votre Ange de Joseph devra mener une enquête sur un Sorcier, hors de son groupe habituel (vos joueurs en somme). Si c'est le seul Ange de Joseph du groupe, vous devrez lui préparer des scénarios en solo, ce qui

n'est pas toujours amusant. Pour parer à ce problème, il est conseillé d'avoir deux Anges de Joseph dans le groupe, qui feront équipe lors de leurs traques aux Sorciers entre les missions. En binôme, c'est plus fun. Et puis si vous aimez les expériences inédites, rien ne vous empêche de proposer à vos joueurs d'incarner un groupe de chasseurs de Sorciers (tous de Joseph donc) et de monter une campagne spéciale à cette occasion...

Système de jeu

Les règles détaillées concernant les Sorciers, vous les trouverez dans le guide de la troisième force. Pour l'instant, je vous propose juste un petit générateur de sorcier errant à utiliser... Rarement (mais je vous fais confiance). La table ci-dessous vous permet de déterminer la puissance du sorcier rencontré par vos personnages-joueurs. Il faut pour cela jeter 2d6 en ajoutant tous les modificateurs suivants :

Le sorcier a moins de 16 ans	-5
Le sorcier a moins de 30 ans	-2
Le sorcier a plus de 40 ans	+1
Le sorcier a plus de 60 ans	+2
Le sorcier a plus de 80 ans*	+3
Le sorcier a plus de 100 ans*	+4
Le sorcier vit en milieu urbain	+1
Le sorcier vit en milieu rural	-1
Le sorcier est riche**	+1
Le sorcier est très riche**	+2
Le sorcier travaille seul	+1
Le sorcier a plus de dix serviteurs	+1

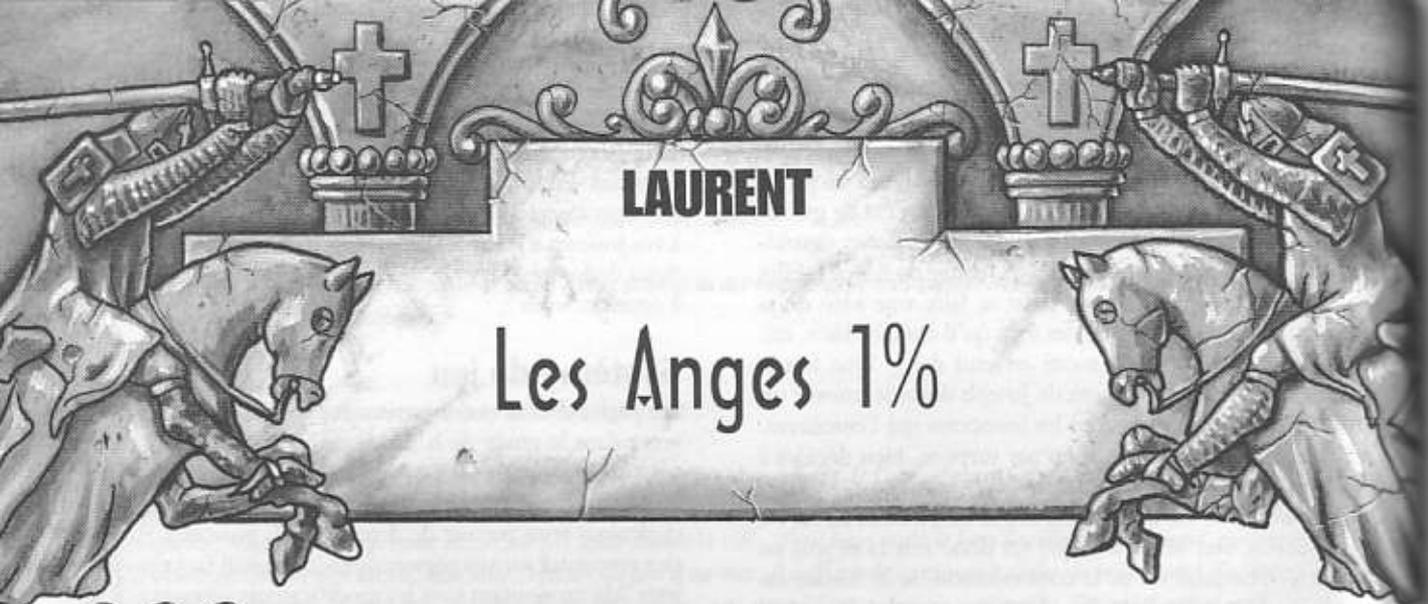
* : on vous dit pas s'il est encore étanche, on vous donne juste une idée de ses pouvoirs MAGIQUES.

** : on n'est pas meilleur sorcier quand on est riche. C'est même exactement le contraire : être sorcier permet de devenir riche.

La table qui suit vous donnera une idée sur la puissance exacte du sorcier. Vous devriez pouvoir le jouer à peu près correctement. Mais pour être plus précis sur le sujet, rendez-vous dans le guide de la troisième force.

2d6 + mods.	Nombre et type d'êtres magiques liés *
2	Un mort vivant
3	Un familier
4	Un mort vivant et un familier
5-9	Deux familiers
10	Un Démon sans grade
11	Un Ange sans grade
12	Un Démon de grade 1
13	Un Ange de grade 1
14	Un Démon et un Ange de grade 1
15	Un Démon de grade 2
16	Un Ange de grade 2
17	Un Ange et un Démon de grade 2
18	Deux Démons et un Ange de grade 1
19	Deux Démons et deux Anges de grade 1
20+	Un Démon de grade 3 et un Ange de grade 3

Chaque être magique peut agir sous l'entier contrôle du sorcier, comme s'il était "charmé". Pour libérer tout ce petit monde, c'est très simple : il suffit de tuer le sorcier, qui est généralement tout mou (comme un humain normal). Une fois de plus, ce principe est on ne peut plus théorique... Les exceptions sont nombreuses.



732 sous les murailles de Poitiers

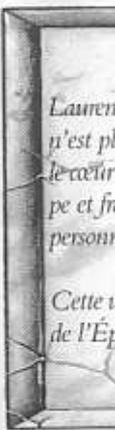
Le ban et l'arrière-ban des chevaliers de France, en ordre de bataille, attendent les armées maures du sultan Abd El Rahman. Les forces de l'Islam sont deux fois plus nombreuses que les troupes du Christ. Jamais les musulmans ne sont montés aussi loin au nord. Si Charles Martel ne les arrête pas aujourd'hui, l'Europe chrétienne mourra ici.

Laurent, Archange de l'Épée, écume. Les généraux, assemblés autour de lui, peuvent lire une détermination inébranlable ainsi qu'une infinie tristesse dans les yeux bleu acier de leur chef. Le commandant des armées divines sait qu'il va devoir croiser le fer avec des Anges. Cette journée, quelle que soit l'issue de la bataille, entrera dans l'Histoire et sera une défaite pour les forces du Bien car elle marquera à jamais la rupture définitive entre les deux religions.

La bataille dure maintenant depuis des heures et le soleil est déjà sur le déclin. Entouré de sa garde personnelle, composée de ses plus fidèles lieutenants, Laurent taille des trouées sanglantes dans les troupes presque infinies de ses ennemis. L'Archange et ses hommes sont couverts de litres de sang, ils pataugent dans les tripes et les entrailles fraîchement répandues sur le sol. Les troupes musulmanes semblent se concentrer autour d'eux et leur nombre ne cesse de diminuer. Les braves des braves sont abattus un par un.

Après plusieurs heures de combat, qui lui paraissent durer des siècles, Laurent et les derniers de ses compagnons sont toujours debout. Les cadavres de leurs ennemis forment une montagne sous leurs pieds. Cette bataille est le pire charnier que la Terre ait jamais connu. Mus par leur foi inébranlable, aucun des camps n'a cédé la moindre toise de terrain. Les hommes ont préféré mourir que reculer. La décision finale approche, Laurent le sait, il le sent. Cherchant Khalid du regard, il l'aperçoit enfin. L'Archange de la Foi, entouré de troupes fraîches, attend patiemment que les forces de son ancien supérieur soient réduites à néant pour venir l'achever. Et pour la première fois de sa vie, Laurent connaît la haine. Il réunit ses frères d'armes et, fou de rage, leur fait jurer sur tout ce qu'il y a de plus sacré qu'ils se battront jusqu'à leur dernier souffle contre les ennemis du Christ, contre les ennemis de Dieu.

Au loin Majtj, Prince de la Bestialité, exulte. Il vient de réussir à utiliser son pouvoir de Barbarie sur l'Archange de l'Épée et sur les héros qui l'entourent. Le mal qu'il vient d'engendrer portera longtemps ses fruits. Ce jour est à marquer d'une pierre noire dans les annales des forces du Mal.



Back

Arrêtez d

À la bata
limitation
mis de ren
cours de
Depuis ce
dans cette
lettre et tu
appelle " l
ser chaque
c'est que p
en trouver
menter les
de toutes
aussi tout
poir secre
soif de ve

Il n'y a p au numé

Cependar
Anges 1%
sorciers, la
calmer. Et
sous la lar
main. Ils s
des voleur
peu basar
bien sûr p
plus, quar
des rappo
sonnellem
serment d
comme d

Attentio

Les Ange
Ils n'ont
existence

Laurent est comme possédé. À la tête de ses derniers Anges, les plus purs, il se jette dans la mêlée, pour un ultime assaut. Il n'est plus qu'une lame mortelle qui exécute une terrible danse macabre, volonté tendue à l'extrême vers un unique but : percer le cœur de Khalid. Enfin, les deux Archanges se font face. Laurent, aveuglé par la fureur, fond sur son adversaire et frappe, frappe et frappe encore. Il est Laurent, Archange de l'Épée, et aujourd'hui personne n'est assez fort pour s'opposer à son courroux, personne, pas même Khalid. " Crève, kebab de porc ! ", hurle Laurent en terrassant enfin son adversaire.

Cette victoire inespérée des armées du Christ mit définitivement fin à l'avancée musulmane dans l'ouest de l'Europe. L'Archange de l'Épée en fut le principal artisan mais il perdit quelque chose sous les murailles de Poitiers et ne fut plus jamais le même.

Background

Arrêtez de frapper, je suis pas sourd

À la bataille de Poitiers, Laurent a acquis la terrible limitation " besoin de tuer ". Son fanatisme lui a permis de remporter un impossible succès et de changer le cours de l'Histoire. Mais il a dû en payer le prix. Depuis cette époque, les Anges qui l'ont accompagné dans cette terrible épreuve respectent leur serment à la lettre et tuent les ennemis du Christ et de Dieu. On les appelle " les Anges 1% ". Ils ont le devoir de débarrasser chaque jour la Terre d'un Démon. Le problème, c'est que pour tuer un Démon par jour, il faut d'abord en trouver un, ce qui n'est pas facile du tout. Pour augmenter leurs chances, ces Anges de Laurent font partie de toutes les compagnies d'intervention. Ils acceptent aussi toutes les missions les plus dangereuses, dans l'espoir secret de trouver des victimes pour assouvir leur soif de vengeance et de sang.

Il n'y a plus d'abonné au numéro que vous avez demandé

Cependant, certains jours, les Démons se font rares. Les Anges 1% se tournent alors vers d'autres victimes. Les sorciers, la troisième force, les psis, tout est bon pour les calmer. Et quand ils n'ont vraiment personne à se mettre sous la lame, ils vont exécuter ce qui leur tombe sous la main. Ils peuvent se faire des dealers, des cambrioleurs, des voleurs de voiture voire d'autoradio. Dès que c'est un peu basané, ça peut faire l'affaire. Laurent n'encourage bien sûr pas ces activités, mais il ne les condamne pas non plus, quand il en a connaissance. L'Archange entretient des rapports privilégiés avec les 1%. Il les entraîne personnellement et les assiste le plus souvent possible. Le serment qui les lie est si fort qu'ils se considèrent tous comme des frères de sang.

Attention, ça va trancher

Les Anges 1% sont en lutte contre les forces de l'Islam. Ils n'ont toujours pas digéré Poitiers qui marqua leur existence très profondément. Laurent, par exemple,

n'a toujours pas pardonné à Khalid sa trahison. L'Archange déteste aussi particulièrement Gabriel et rêve de le retrouver pour lui " faire la peau ". Il est persuadé que l'Archange du feu est le véritable responsable du départ de son meilleur ami. Le fait que Gabriel soit le frère de Samaël, qui a pris depuis le doux nom de Satan, n'est pas fait pour arranger les choses. Tous les Anges 1% ont des comptes personnels à régler. Ils sont dévorés par la haine et n'arrivent pas à se contrôler complètement.

Le fait de prendre exemple sur Laurent et d'appartenir à un groupe leur permet de ne pas péter les plombs. Il n'est pas impossible qu'ils finissent par s'en sortir, c'est cependant peu probable si personne ne vient leur tendre la main. Et s'ils comptent s'en remettre à l'aide de Dieu, ils sont mal barrés.

Intérêt pour le maître de jeu

Les Anges 1% sont assez folkloriques au premier abord. Ils sont la caricature de l'Ange vengeur et fanatique qui voit le mal partout et le détruit un peu à tort et à travers. Mettre en scène un Ange 1% peut alors se révéler assez simple. De plus, derrière chacun de ces paladins se cache un être plein de contradictions, qui tue par besoin, mais cherche avec ses compagnons une solution pour sortir de cette spirale de violence sans fin. La seule chose à faire semble être de guérir Laurent, mais nul n'a trouvé à ce jour comment lui rendre sa candeur et sa joie de vivre. Voilà peut-être une grande cause que vous aurez envie de mettre entre les mains de vos joueurs. Sachez cependant que Dieu a placé un verrou temporel sur la bataille de Poitiers et qu'il est impossible de changer les événements de cette époque. La solution se trouve donc dans le présent ou dans l'avenir.



Intérêt pour les joueurs

Il est bien sûr possible de jouer un Ange 1%. Il faut alors prendre connaissance du background. On considère que l'Ange du joueur faisait partie des braves qui prêtèrent serment à Laurent en 732, avant le dernier affrontement. La restriction qui oblige à tuer un infidèle par jour est très contraignante. Elle ne doit pas aller à l'encontre des autres préceptes des forces du Bien, sous peine des sanctions classiques. Les Anges 1% ne sont pas connus de tous. Laurent ne tient pas à attirer l'attention sur ses défauts et ceux de ses meilleurs éléments. Cependant, leur existence n'est pas interdite et on ne pourra jamais reprocher à un Ange d'avoir tué un Démon ou un ennemi du Bien. En revanche, l'exécution d'humains normaux ne sera pas du tout bien vue par la hiérarchie qui punira très sévèrement les crimes commis de sang-froid.

Attention donc à toujours avoir un Démon d'avance dans votre manche si vous ne voulez pas être obligé de découper des innocents.

Système de jeu

Les Anges 1% étant plus proches de Laurent que ses autres serviteurs, ils reçoivent un bonus de deux colonnes à l'invocation, mais uniquement pour des questions ayant trait à leur lutte contre les Démons - et non pas lorsqu'ils viennent de se faire choper, le scalpel à la main, les mains couvertes par le sang de la pute qu'ils viennent de saigner.

Si un Ange 1% ne tue pas son mécréant de la journée (très rare, il faut vraiment qu'il en soit empêché physiquement : dans le désert depuis une semaine, au fond d'un cachot, etc.), il subit un malus de trois colonnes à toutes ses actions, sauf celles qui lui permettraient de tuer une nouvelle victime. Rater plusieurs victimes de suite (donc pendant plusieurs jours) n'augmente pas le malus mais le joueur devra interpréter un perso de plus en plus énervé. Au bout d'une semaine sans exécution, le maître de jeu prend le contrôle du perso et le transforme en pur serial killer. Une fois sa soif de sang épanchée (et cela peut signifier tuer des membres de sa propre équipe), il se retrouve bien emmerdé et bon pour un passage au statut de renégat... si un Dominique s'en aperçoit.



LAURENT

Les néo-jésuites

Tout était calme en ce jeune matin de mai. La rosée déposait un fin voile d'humidité sur les arbres. Les primevères dilataient leurs petits pistils vers les premiers rayons du jour naissant.

En silence, les hommes en uniforme descendirent des deux vans. Le père Ramon leva une main et ils mirent tous instantanément un genou à terre. L'ecclésiastique les bénit d'une courte prière en latin qu'il conclut par un " Amen " étouffé que les soldats reprirent en chœur.

" Allez, mes fils, allez dans la paix du Seigneur. "

Une fois debout, les escouades de combat se reformèrent immédiatement. Oreillettes, casques à infrarouge et viseurs laser distinguaient ces hommes de soldats normaux. C'étaient les néo-jésuites au service de Laurent. Leurs épaules portaient la croix d'argent, symbole de leur ordre.

L'objectif du jour, un foyer Sonacotra isolé, soupçonné d'être la planque d'un démon et de ses familiers. Au signal, le groupe alpha investit le rez-de-chaussée par la porte et trois fenêtres. Le groupe delta pénètre ensuite, sécurisant la zone. Sigma entra en dernier et se dirigea vers la cave, lieu présumé du foyer du Malin.

En quelques secondes, l'artificier plaça les charges et la porte blindée explosa dans un silence relatif. L'approche discrète étant abandonnée, les trois sections déboulèrent au sous-sol. Au fond de la cave, Kiss-Cool, démon de Kobal de grade 2, habillé d'une jolie combinaison de lapin rose, les attendait en souriant. Ils l'entourèrent en le menaçant de leurs armes. Kiss-Cool déposa très lentement par terre le gros paquet jaune attaché par un ruban rouge qu'il tenait dans les mains.

- Laaapin ! Tsi, tsi. Ouais... ouais.

Puis il se téléporta, ne laissant derrière lui qu'une vague odeur de barbe à papa.

L'explosion eut lieu sept dixièmes de seconde plus tard, tuant sur le coup les dix-huit soldats de Dieu.

Dehors, tout était calme en ce jeune mois de mai.

Background

Saint Ignace de Loyola es-tu là ?

La première compagnie de Jésus fut fondée en 1540. Très hiérarchisés, les membres de la compagnie sont organisés militairement, exactement comme une armée. Laurent se trouve déjà derrière elle à l'époque. Son but est alors d'assurer l'apostolat *Ad majorem Dei gloriam*, ce qui veut dire " Pour la plus grande gloire de Dieu ". Les néo-jésuites ont repris l'ancienne devise de l'ordre. L'histoire des jésuites est brillante. Pendant des siècles, ils parcourent le monde et répandent la sainte parole sur tous les continents. Leur tâche de missionnaires se prolonge régulièrement par l'enseignement des sciences et des lettres. La compagnie dans sa forme originelle existe toujours : elle comprend plus de 35 000 membres et est toujours soumise au Pape.

Mais où est donc passée la VIe compagnie ?

En 1860, Laurent décida de réformer les légions de Dieu sur Terre. L'Archange de l'Épée, assez sensible aux changements de mentalité, se dit qu'une armée de prêtres en soutane n'était peut-être plus la chose la plus efficace pour lutter contre le Malin. L'augmentation de la population et la désertion progressive des lieux de culte traditionnels lui donnèrent d'ailleurs raison. Heureusement Laurent avait bien anticipé. En fondant la Nouvelle compagnie de Jésus, il avait jeté les bases d'une nouvelle armée des soldats de Dieu dévoués et compétents. Il les installa dans les très nombreux monastères d'Europe qui avaient été, petit à petit, laissés à l'abandon par des ordres monastiques dont les effectifs s'étaient considérablement réduits en une trentaine d'années. Pour être dans l'air du temps, il ne leur fit pas prononcer les vœux de chasteté et de pauvreté, se contentant du serment solennel d'obéissance et d'amour de Dieu. Laurent envoya aussi ses Anges faire de la formation continue pour disposer de troupes de choc. Il les équipa du matos le plus perfectionné, que ce soit pour l'armement, les véhicules ou les communications. Sa nouvelle force de frappe était née. Elle continue à le servir, regroupe plusieurs milliers d'hommes et est maintenant présente partout dans le monde.

Dieu ! Quel soldat !

Pour des raisons évidentes les soldats de Dieu de Laurent sont les plus puissants des serviteurs humains des armées du Bien. Ils sont plus forts, mieux entraînés et possèdent plus de pouvoirs. Ils sont souvent confiés par petites escouades aux Anges qui sont susceptibles d'en avoir besoin. Leur objectif est aujourd'hui la lutte contre les forces du Mal, mais toujours *Ad majorem Dei gloriam*. Ils ont connu de nombreux succès dans leur difficile mission. Leurs efforts sont

appréciés de nombreux Archanges. Nombre d'Anges choisissent de s'incarner dans les corps de tels hommes. Leur âme monte alors directement au Paradis connaître la béatitude éternelle.

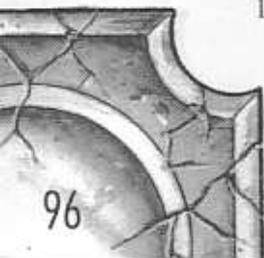
Intérêt pour le maître de jeu

Les soldats de Dieu sont rarement au premier plan des parties de *MV*. Ils n'ont, généralement, pas plus d'utilité que de la bête chair à canon. Avec les néo-jésuites, vous allez pouvoir leur donner plus de consistance, sans faire trop d'efforts. Ils vous permettront peut-être même de découvrir un peu plus les troupes humaines du Seigneur. Si vos joueurs ont des serviteurs sous leurs ordres, ne les négligez pas et donnez-leur de la vie, un nom, une histoire, une famille. Comme ça

quand ils mourront (c'est inévitable), il y aura du monde à l'enterrement. J'en ai assez de tout ces cimetières vides, vous ne pouvez pas savoir comme c'est décevant. Forcez-vous, créez des veuves et des orphelins, c'est tellement plus sympa. Et puis, si les soldats de Dieu se sont fait tuer par la faute de l'ange qui en avait la charge, cela vous permet de lui coller la famille sur le dos et une sale tache sur la conscience. Comme ça, la prochaine fois, il fera plus attention et n'enverra pas bêtement tous ses hommes au carnage.

Intérêt pour les joueurs

Vous pouvez jouer des néo-jésuites. Un groupe composé de soldats de Dieu peut tout à fait résoudre des missions périlleuses et s'en sortir en vie et avec les honneurs. Ceux que nous vous proposons font partie de l'élite. Ils ont de nombreux avantages. Si vous préférez ne les utiliser que comme serviteurs, sachez exploiter leur puissance à bon escient. Ils ne sont pas toujours très discrets et utilisent de l'artillerie lourde contre les forces du Mal.



Et pour d'intérêt à ne ils ont aut un Genes réservés au ce dernier ordres. Ma bonne san l'Archange

Système

Le princip invoquer l de malus), reste, ils p celles des Caractéris maximum Points de Pouvoirs niveau 2 (Et pour le jugez plut

DU MATOS

Les néo-j donc d'un et qu'ils u les gadget réglemen



Et pour dégommer un démon de combat, ils ont tout intérêt à ne pas rater leur coup de bazooka car au contact, ils ont autant de chance qu'un Marines en string contre un Genestealer. Les néo-jésuites sont normalement réservés aux anges de Laurent. Il arrive, cependant, que ce dernier en confie à des anges qui ne sont pas sous ses ordres. Mais ces anges ont tout intérêt à les lui rendre en bonne santé s'ils ne veulent pas contrarier tout rouge l'Archange de l'Épée.

Système de jeu

Le principal avantage des néo-jésuites est qu'ils peuvent invoquer Laurent. C'est plutôt difficile (deux colonnes de malus), mais ils y arrivent de temps en temps. Pour le reste, ils possèdent des caractéristiques qui rappellent celles des soldats de Dieu normaux, soit :

Caractéristiques de base : treize points à répartir (quatre maximum par caractéristique).

Points de talents : onze points à répartir (niveau max : 3).

Pouvoirs : un pouvoir au niveau 1 et un pouvoir au niveau 2 (et pas trois pouvoirs).

Et pour le matos... c'est plutôt mieux que la moyenne, jugez plutôt.

DU MATOS À VIANDER, DU MATOS...

Les néo-jésuites sont une troupe d'élite. Ils disposent donc d'un matériel très perfectionné qui leur est propre et qu'ils utilisent dans la plupart de leurs missions. Voici les gadgets qui font partie de leur tenue de commando réglementaire : un masque à gaz spécial, un incapacitant

sonique qui s'utilise comme un micro (en chantant des prières, en théorie), un détecteur de vie et une arme lourde. Ces gadgets sont créés selon les règles prévues à cet effet, qui se trouvent dans le chapitre sur Jean et sa section Galilée.

Incapacitant sonique

Prix : 150 000 F.
Temps de fabrication : un mois.
Poids : 250 grammes.
Pouvoirs (3) : son (1).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (trois colonnes)
NT final : 5.

Mitrailleuse type "Purification"

Prix : 3,5 millions F.
Temps de fabrication : trois mois.
Poids : 7,5 kilogrammes.
Pouvoirs (6) : effet Gauss (1).
Énergie (3) : 10 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (deux colonnes), intervention humaine.
NT final : 10.

Masque de survie

Prix : 7 500 F.
Temps de fabrication : trois jours.
Poids : 250 grammes.
Pouvoirs (1) : protection contre le manque d'oxygène (1).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (une colonne).
NT final : 3.

Détecteur de Vie

Prix : 75 000 F.
Temps de fabrication : trois semaines.
Poids : 1 kilogramme.
Pouvoirs (4) : détection des créatures invisibles (1).
Énergie (1) : 5 UP.
Recharge (1) : 1 UP par heure.
Options : poids diminué (une colonne).
NT final : 6.



INRI

MARC

Le Club 406



" Bonjour et bienvenue sur ALLÔ CONFESSION, le service de ceux qui savent demander pardon. Si vous désirez vous confesser, tapez 0. Si vous désirez entendre l'une des confessions, en direct, qui se passe actuellement, tapez 1. Si vous voulez entendre l'une des confessions archivées... "

- Mais... il est blasphématoire ton nouveau service téléphonique !
- Mais non, mais non, il rapporte un max. Vas-y, fais le 1 pour voir.

" Vous avez choisi d'entendre une confession en direct. Si vous voulez entendre une femme, tapez 1. Si vous voulez entendre un homme, tapez 2. "

- Bon, je crois que je vais écouter une femme.
- C'est le choix que font 63% de ma clientèle.

" Vous avez choisi la confession d'une femme. Clara parle en direct. Il lui reste encore deux minutes de confession. "

" Alors voilà, snif, snif, comme Antonin me trompe avec Charlotte et Pauline, j'ai décidé que moi aussi je devais le rendre malheureux. Alors je suis sortie avec Thomas. Il m'a emmenée dîner et il m'a présenté ses amis du journal. Alors je suis sortie avec Fred, Philippe et Pino. Je regrette, snif, snif... Mais, en fait le pire, snif, c'est qu'après j'ai couché avec Hervé et Jérôme mais ça aussi je regrette, enfin je veux pas dire que c'était pas bien, snif, snif, mais je regrette d'avoir rendu Antonin malheureux parce CLIC CLIC "

" Vous allez maintenant voter pour savoir si Clara mérite l'absolution. Si vous pensez qu'elle mérite l'absolution, tapez 1. Si vous pensez qu'elle ne mérite pas l'absolution, tapez 2. Si vous vous en remettez au choix de Dieu, tapez 3. "

Pour
Pour
C'est

- Alo
un m
- Ou
- O

Backg

Pour toi,

Dès le mili
le vent tou
odeur de
trielles et le
finer le sy
révaient d
gent à la
misère, ne
breux serv
rent-ils de
une situat
" Club 40
Anges de
et constan
mun des r
tion quan
bien sûr
vingt ans
ses memb

L'argent à partir

Le " Clu
pales plac
donc touj
Londres c
ce qui pe
ticulier,
Internet.
suffit d'av
est prêt à
vent le ca
devenir u
Anges qu
en effet, c
temps, ils
tion et le
Au " 406
des tarifs
bonne p
pour mil

Pour revenir au menu principal, tapez dièse.
Pour entendre une autre confession, tapez étoile.
C'est à vous maintenant. "

- Alors ? Qu'est-ce que t'en dis ? Ça cartonne déjà ! Depuis mardi, sans aucune pub, j'ai déjà eu vingt et un mille connections. Alors tu penses, avec les spots télé en prime time... Je vais casser la baraque.
- Ouais, je crois que c'est porteur... Au fait t'as vu ma nouvelle 406 ?
- Ouais, je l'ai vue. Et toi, t'as vu la mienne ? Elle a l'intérieur cuir...

Background

Pour toi, je crois que je peux faire un geste

Dès le milieu du XIX^{ème}, les Anges de Marc ont senti le vent tourner et ont commencé à flairer la bonne odeur de l'argent. Les différentes révolutions industrielles et les crises successives leur ont permis de peaufiner le système capitaliste de libre échange dont ils rêvaient depuis des siècles. Mais faire gagner de l'argent à la hiérarchie, en contrepartie d'un salaire de misère, ne les enchantait guère. Aussi, de très nombreux serviteurs de l'Archange des Échanges décidèrent-ils de tirer parti de leur position pour s'assurer une situation décente. Ils fondèrent alors le très sélect " Club 406 ". Ce club regroupe exclusivement des Anges de Marc. Son but est l'enrichissement personnel et constant de tous ses membres, par la mise en commun des moyens de chacun et le partage de l'information quand cela peut s'avérer utile. Cette institution n'a bien sûr rien d'officiel, mais elle existe depuis cent vingt ans et a toujours donné pleinement satisfaction à ses membres.

L'argent n'a pas d'odeur, mais à partir d'un million, il sent bon

Le " Club 406 " possède des locaux dans les principales places financières du monde. Ses membres ont donc toujours un pied-à-terre disponible à New York, Londres ou Francfort. De plus, ils ont à discrétion tout ce qui peut leur être nécessaire pour travailler, en particulier, une secrétaire, un téléphone et un accès Internet. Faire partie du " Club 406 " est gratuit : il suffit d'avoir quelque chose d'intéressant à offrir. Si on est prêt à rentrer dans toutes les combines, et c'est souvent le cas des Anges de Marc, le " 406 " peut très vite devenir une source de revenus formidable. Tous les Anges qui dirigent de grandes entreprises fournissent, en effet, de très bons postes à leurs camarades. Avec du temps, ils les font entrer dans les conseils d'administration et leur versent des jetons de présence faramineux. Au " 406 ", on peut trouver tous les produits de luxe à des tarifs ultra préférentiels : il suffit de demander à la bonne personne. C'est une sorte de centrale d'achat pour milliardaires.

Hi Bill ! Comment ça va à Seattle ?

En plus des avantages directes, le " 406 " offre un réseau de relations unique au monde. L'annuaire des membres est une véritable bible (sans vouloir blasphémer...). Il référence tous les Anges de Marc, adhérents, à travers le monde. Ce club est aussi spécialisé dans le lobbying. C'est un super groupe de pression qui sait arroser, au bon moment, les bonnes personnes. Son influence est sensible partout, des médias à la politique en passant par le show business et le sport professionnel : où qu'il y ait de l'argent à prendre ou à donner, les membres du " 406 " peuvent intervenir. Ils sont assez forts pour imposer leur volonté à des gouvernements. Marc connaît bien entendu l'existence du " Club ". Il lui arrive même de l'utiliser à des fins personnelles. Il trouve que ses serviteurs ont créé un excellent outil de travail et est particulièrement fier d'eux. Mais, il n'en laisse rien paraître. Le " Club " est officiellement interdit et Marc veut éviter d'entrer en conflit direct avec Dominique. Il se contente donc de le tolérer et s'arrange pour qu'il ne soit jamais trop voyant. En fait, les pouvoirs du " Club " sont immenses et Marc s'assure qu'aucun de ses serviteurs n'en accapare une part trop importante en même temps.

Intérêt pour le maître de jeu

Le " Club " est une formidable machine à intrigues qui brasse des capitaux fabuleux. À l'ère de la communication et des affaires, une telle organisation est en réalité devenue essentielle pour les forces du Bien. Ceux qui sont au courant n'ont pas du tout l'intention de mettre en cause ce qui est devenu, au fil du temps, une véritable institution. De plus, à mesure que les Anges du " 406 " s'enrichissent, ils contribuent par la même occasion à la fortune du Bien et renforcent sa puissance. C'est une sorte de super trust. Quand une opération financière d'envergure est décidée en haut lieu, Marc utilise le jouet de ses serviteurs, s'il en a besoin. Le " Club " est un bon point de chute pour un groupe d'Anges en vadrouille. Encore faut-il que l'un d'entre eux en soit membre et

donc au service de Marc. Vous avez toute latitude à faire du " 406 " un relais, pour informer ou désinformer votre équipe.

Intérêt pour les joueurs

Un Ange de Marc qui possède un tant soit peu d'ambition a tout intérêt à pousser la porte du " Club 406 ". Les opportunités qui s'ouvriront alors à lui devraient lui fournir un bon point de départ dans le monde des affaires. Il devra, en contrepartie, rendre parfois de menus services à d'autres membres. Il pourra ainsi nouer de nombreux contacts. Cela peut être le début de très nombreuses histoires palpitantes. Même si le " 406 " est assez bien vu par les autorités et si l'enrichissement personnel n'est pas très sévèrement puni, tous ses membres sont tenus de respecter les consignes de secret, sous peine d'exclusion. De plus, si vous êtes trop gourmand, vous risquez d'attirer l'attention des requins. Ces Anges de Marc particulièrement fortunés prennent un malin plaisir à briser les ailes des petits Anges trop arrogants qui veulent aller plus vite que la musique. Prudence est mère de sûreté : il est parfois utile de s'en souvenir, surtout en affaires.

Une petite règle en passant

Avoir des amis bien placés, c'est pas mal, mais faudrait quand même que ça serve. Or, selon les disponibilités de chacun, des individus du " Club 406 " peuvent vous aider si vous leur en faites la demande.

1d6 Avantage

- 1 Un membre du " Club " vous donne son avis pendant trois heures au téléphone.
- 2 Un membre du " Club " vous prête sa 406 intérieur cuir.
- 3 On vous débloque la somme rondelette de 3 millions de francs.
- 4 On vous débloque la somme obèse de 20 millions de francs.
- 5 Un membre du " Club " (grade 3) vous aide durant l'aventure en cours.
- 6 Un membre du " Club " invoque Marc pour vous aider.

Même si vous êtes un Marc de grade 3 top balaise, si tous vos collègues sont en croisière sur le Phocéa, cela ne vous avancera pas à grand-chose... Un simple jet sur la table en bas à gauche pourra donner des idées au maître de jeu.

Une aide de ce type ne pourra être accordée qu'une fois tous les six mois (même dans le cas d'un avantage bien pourri). Les membres du " Club 406 " adorent tailler le bout de gras avec un portable au bord de la piscine, mais quand il faut agir réellement, y a plus grand monde.

Être bien vu au " Club 406 "

Les Anges de Marc ont une haute idée de la réussite sociale. Aussi aiment-ils se classer entre eux. Les plus en vue accèdent à certains privilèges, ce qui motive les autres à se défoncer pour réussir. Vous trouverez ici de quoi calculer la position de vos Anges dans le club. Elle évolue chaque mois et permettra à chacun de se faire une idée sur le chemin qu'il lui reste à parcourir.

Résultat des courses :

0 et moins : sale plouc ! Vous n'avez rien à faire au Club 406 : d'ailleurs vous n'en êtes plus membre.

Moins de dix : membre de base. Généralement un Ange de grade 1 récemment incarné.

De dix à vingt : capitaine d'industrie. Vous avez accès à de nombreuses infos, les membres de base se doivent de vous rendre des services. Vous bénéficiez d'une colonne de bonus pour invoquer Marc.

Plus de vingt : méga brute, vous êtes l'élite. Le Club 406 est votre cour et vous y paradez. Vous bénéficiez de trois colonnes de bonus pour invoquer Marc.

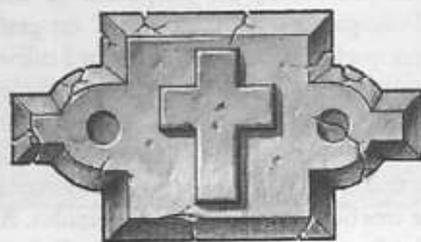




Tableau de popularité au " Club 406 "

Smicard	-10
Gagner moins de 50 000 F par mois	-5
Gagner plus de 50 000 F par mois	+1
Gagner plus de 300 000 F par mois	+2
Gagner plus de 1 000 000 F par mois	+3
Gagner plus de 10 000 000 F par mois	+4
Fortune personnelle inférieure à 100 000 F	-2
Fortune personnelle inférieure à 1 000 000 F	-1
Fortune personnelle de plus de 5 000 000 F	-1
Fortune personnelle de plus de 50 000 000 F	-2
Fortune personnelle de plus de 200 000 000 F	+3
Fortune personnelle de plus de 1 000 000 000 F	+4
Fonctionnaire	-4
Salarié	-3
Patron d'une petite entreprise (moins de dix salariés ou moins de 5 000 000 F de chiffre d'affaires)	+1
Patron d'une moyenne entreprise (moins de cinquante salariés ou moins de 100 000 000 F de chiffre d'affaires)	+2
Patron d'une grosse entreprise (moins de 5 000 000 000 F de chiffre d'affaires)	+3
Patron d'un groupe ou d'une multinationale (plus de 5 000 000 000 F de chiffre d'affaires)	+6
Travail dans un secteur de pointe (informatique, aérospatiale...)	+1
Travail dans les médias ou l'édition	+1
Travail dans un secteur sensible (recherche génétique ou militaire...)	+2
Appuis politiques connus	+1
Ouvrir régulièrement de nouvelles entreprises dans de nouveaux domaines	+1
Fréquente régulièrement des stars du showbiz français	+1
Fréquente régulièrement des has been du showbiz étranger	+1
Fréquente régulièrement des has been du showbiz français (Line Renaud...)	-3
Fréquente régulièrement des stars de la télé française	-1
Fréquente régulièrement des stars du showbiz étranger	+2
Marié à un top modèle	+1
Marié à une star étrangère	+2
Marié à une tête couronnée étrangère	+3
Marié à une tocarde	-2
Plus de sept mariages	+1
Plus de trente ans d'écart avec sa dernière femme/mari	+1
Vient au club avec des créatures de rêve	+1
A fait scandale au club	-2
Organise régulièrement des grandes fêtes branchées et " classe "	+2
Apparence 5	+1
Apparence 6	+2
Porte des vêtements de luxe	+1
Possède une 406 intérieur cuir	+1
Possède diverses propriétés de par le monde	+1
Joue à un sport " jet-set " (golf ou polo)	+1
Parle une langue	-3
Parle plus de trois langues	+1
Parle plus de six langues	+2
Parle plus de dix langues	+3
Vit à l'heure de la bourse partout dans le monde	+1
N'a pas de micro-ordinateur portable	-1
N'a pas de téléphone portable	-1
Laisse son téléphone branché quand il est au club ou en réunion	-1
Raffole des journalistes et assure comme une bête à chaque interview	+1
Peu communicatif avec la presse	-2
Bien bronzé	+1
S'appelle Jérôme et a une attitude " hyper-cool " au téléphone	-1



- "L'Amazonie aussi, c'est beau... mais c'est chiant... Mais c'est beau !" proclama Nanard, en écartant les fougères.
- Et encore, tu connais pas le Limousin ! ricana Paulo, qui marchait précautionneusement derrière lui.
- Heu... Fais gaffe vieux, tu vas marcher sur une bouse de gnou.
- Mais non, c'est le scout mort de l'autre fois !
- Ah, ouais... j'avais oublié !... C'est bon signe, alors ? On se rapproche ?
- Il reste plus qu'à contourner l'ancienne chapelle ardente des Belges, celle qui fait baraque à frites, et on y est !
- Ça tombe bien, parce que j'en ai plein les bottes de trimballer mon barda ! gémit Nanard, en réajustant l'immense sac à dos qu'il transportait.

Perdus en pleine nuit au beau milieu de la forêt de l'ensemble touristique de Western Park, les deux Démons de Kohal poursuivaient leur balade, traçant leur chemin à coups de machette. Ce n'était pas la première fois qu'ils faisaient une incursion nocturne dans le centre de loisirs : sabotage du grand huit en 93 (score homologué : trois Belges morts pour Nanard), dérivation des rails du train de la mine fantôme vers la Grande Cascade en 95 (high score : treize Japonais noyés pour Paulo), échange des panneaux indicateurs pendant la grande réunion des scouts de 97 (un malheureux scout égaré retrouvé mort pour Nanard... too bad!).

Mais, ce soir, c'est le grand soir pour Nanard. La queue du mickey, la boule à paillette, le trophée Pernod, Broadway, le Big Jackpot, la Valise RTL, Ze top moumoute, royal au bar et tutti quanti... Ce soir, les deux Démons comptent bien relâcher les bêtes fauves, histoire qu'elles s'étirent mollement les griffes sur les touristes et jouent à chat perché sur les landaus.

Trois quarts d'heure plus tard, Nanard et Paulo se retrouvent dans Exotica Street. Après avoir sauté la grille de sécurité du zoo, les deux Démons marchent tranquillement entre les cages.

" Tu t'y connais en fauves ? " demande Paulo, soudain pris d'un doute.

- Tu me prends pour un calamar ou quoi ? protesta Nanard. Dix ans en Amazonie, j'te dis. À l'époque, je faisais équipe avec un Démon de Caym et on chassait les races en voie d'extinction, Indiens jivaros y compris... La rigolade ! À la M-60 qu'on les tirait les panthères et on se faisait un paquet en revendant les peaux pour en faire des manteaux de fourrure... Alors les bestioles, ça me connais, tu penses ! Même qu'une fois on est tombé sur une panthère noire maousse costaud, à côté d'un village indien qu'on tenait d'incendier. Je me souviens, cette sale bête avait une raie blanche sur le dos... pas commun comme spécimen. Bref, on n'a pas réussi à l'avoir avec la mitrailleuse. Il a fallu qu'on utilise le lance-roquettes pour l'attendrir. Pareil ! Elle se volatilisait littéralement dans la verdure. La panthère a même fini par bouffer tout cru mon

pote. En
les rotule
après le

Nanard
Le Démon
Paulo se
Vrrouff
" Les p
Hilare,
barreau
Alors,
Non.
Le rega
panthère

" Rien

Grand,
gé dans
Doutan
les ma
Paul D

- Rien

Replia
retrouv

Chro

Dire que
tienne est
sion du B
tinction t
justifie les
battants é
les rangs
ont (je ci
même, ex
qu'un anc
Il faut p
quelques
sur ses vi
combatta
défauts, p
adverse.
" le chau

À partir
tions (les
et l'Afric

pote. Énérvé, j'ai sorti le lance-flammes et vroouff... Je l'ai transformée en barbecue pendant qu'elle jouait aux osselets avec les rotules du Démon de Cayn ! Elle est partie en fumée... Mon pote avec, mais bon, ça valait le coup. Il restait plus rien après le lance-flammes... c'est génial, cette invention. Tu vas voir . "

Nanard posa son sac à dos sur le sol, l'ouvrit et en extirpa un superbe lance-flammes.

Le Démon s'approcha de la cage des ours et vroouff... plus de plantigrades !

Paulo se tordit de rire par terre. Nanard, content de son effet, poursuivit sur la cage des lions et des loups

Vroouff ! Vroouff !

" Les panthères ! Les panthères !, exulta Paulo, plié en quatre.

Hilare, Nanard, s'approcha de la cage en question. Une panthère semblait déjà les attendre, faisant les cent pas derrière les barreaux.

Alors, ma poule, on cherche l'âme sœur ? fit en plaisantant Nanard.

Non. Juste la tienne pour compenser la perte de celle de mon frère ! feula la panthère.

Le regard vertical de la bête rencontra le sien. Nanard eu juste le temps de voir la raie de fourrure blanche sur le dos de la panthère avant de mourir. Paulo n'eut même pas cette chance.

" Rien à déclarer, monsieur Arroya ? », demanda le douanier Paul Durand.

Grand, de longs cheveux noirs et raides coiffés en natte, le teint cuivré de tous les Indiens d'Amazonie, l'homme était plongé dans la lecture du quotidien " La Croix ".

Doutant un instant et croyant s'être trompé de client, le douanier relut ce qui était indiqué sur le passeport qu'il avait entre les mains et traduisit : Alonzo, Arroya, conservateur du musée amérindien de Quito. La photo correspondait bien. Et Paul Durand se méfiait des métèques.

Rien à déclarer, monsieur Arroya ?, répéta le douanier Durand, d'un air soupçonneux.

Repliant son journal, qui titrait sur un étrange massacre dans un zoo et deux corps dépecés, le dénommé Arroya sembla retrouver le fil de ses pensées.

Chronologie

Dire que Michel a une vision très large de la foi chrétienne est un euphémisme. En fait, plus que l'expansion du Bien, le credo de l'Archange est surtout l'extinction totale du Mal. Pour Michel, la fin (du Mal) justifie les moyens. Alors pourquoi se priver de combattants émérites, qui gonfleront avantageusement les rangs du Bien, sous prétexte que ces personnes ont (je cite) " quelques petits travers païens " ? Lui-même, ex-Viking converti à la foi chrétienne, sait qu'un ancien païen peut devenir un excellent Ange... Il faut parfois un peu de patience (comprendre : quelques siècles) avant que le converti ne tire un trait sur ses vieilles manies. Mais il vaut mieux que ces combattants servent le Bien, même s'ils ont quelques défauts, plutôt qu'ils ne se retrouvent dans le camp adverse. C'est pour cette raison que Michel a créé " le chaudron ".

À partir du XV siècle, au début des grandes explorations (les Amériques, l'Australie, l'Extrême-Orient et l'Afrique noire), la chrétienté a évangélisé à tour

de bras et à la force des mousquets de nouvelles populations païennes. En participant à cette joyeuse aventure, Michel a rencontré nombre de valeureux guerriers, partageant le même code de conduite que lui, mais appartenant à des religions exotiques. Plutôt que de les anéantir, Michel préféra les " recruter ". Il avait déjà pratiqué ce genre de prosélytisme auprès de ses pairs vikings, au moment où il avait opté pour la chrétienté. Pour les attirer du bon côté, et sans en parler à quiconque au sein de la hiérarchie angélique, Michel leur promit qu'ils pourraient conserver leurs anciens cultes (et donc leurs anciens pouvoirs) pourvu qu'ils combattent au service de Dieu et de la foi chrétienne. Beaucoup acceptèrent... les autres moururent.

Dans la plus grande discrétion, Michel plaça ses nouvelles recrues directement sous ses ordres, au sein d'une organisation qu'il baptisa " le chaudron ", d'où, espérait-il, ceux-ci sortiraient totalement convertis. Tant que les nouveaux Anges ne seraient pas complètement convertis, ils

- Non. Juste des œuvres d'art que je venais récupérer pour le compte de mon pays. Il tendit sa mallette au douanier, qui l'ouvrit révélant deux têtes réduites dans la plus pure tradition jivaro.

C'est tout ? réussit à articuler Durand, en réprimant un hoquet de dégoût, avant de refermer la mallette. Alcool, tabac, produits manufacturés, de luxe... ? poursuivit le douanier, toujours méfiant.

Arroya sourit et désigna ses pieds. Intrigué, le douanier se pencha au-dessus de son comptoir et contempla la superbe paire de bottes, d'un cuir étrangement clair et lisse, couleur chair, qui ornait les pieds de l'Équatorien. Celui-ci brandit également la veste qu'il tenait repliée sur son bras, dans le même cuir.

Artisanat local ", gloussa l'Indien.

resteraient dans le giron du " chaudron ". Cette organisation présentait également l'avantage de rassembler et d'isoler de la hiérarchie ces Anges pas très catholiques, car Michel savait pertinemment que les Archanges interdiraient ce genre de pratique... Dominique et Joseph lui avaient d'ailleurs fait un procès à ce sujet. Dieu l'avait alors innocenté car il ne souhaitait pas voir partir Michel et ses plus valeureux guerriers. Mais, chat échaudé craint l'eau froide... Michel a pris soin de bien dissimuler l'existence de ses serviteurs " spéciaux " pour éviter tout nouveau procès.

De plus, Michel a assigné à chacun des membres du chaudron une sorte de territoire de prédilection pour ses missions, cette zone correspondant à sa contrée d'origine où il peut agir à sa guise. Par exemple : un Ange de Michel, membre du chaudron d'obédience inca, agira dans les coins les plus reculés des Andes.

Relativement autonome, chaque " chaudronnier " évolue donc sur un terrain et au milieu d'une population qu'il connaît parfaitement. Plus proche de la psychologie des " indigènes ", il fait même parfois partie de ses mythes ancestraux, ce qui facilite sa tâche et lui permet une grande liberté d'action. Et dans une région où la troisième force est relativement active, ces Anges peuvent même facilement s'infiltrer et jouer les taupes, voire recruter pour le compte des forces du Bien.

Les chaudronniers n'ont que peu de contact entre eux. Ils se retrouvent néanmoins une fois par an, à Pâques (fête chrétienne d'origine païenne, soit dit en passant), près d'un lieu de culte païen connu (style Stonehenge) à chaque fois différent. Là, Michel leur offre un grand banquet. Lors de cette réunion, l'Archange teste la foi de ses Anges pour savoir s'ils sont totalement convertis (dans ce cas ils deviennent des Anges

de Michel à part entière) ou s'ils doivent encore rester au sein du chaudron.

C'est également l'occasion pour les membres du chaudron de nouer des liens d'amitié et de solidarité... car ils ne peuvent compter que sur eux en cas de problème. D'ailleurs, le premier pouvoir que leur confère Michel est " Télépathie ". D'ailleurs, pour les Anges du chaudron, ce pouvoir fonctionne avec une portée multiple de 1000 (au lieu de 100) mais ne peut servir que pour communiquer avec un autre Ange du chaudron.

Le recrutement d'Anges pour " le chaudron " a pris fin vers le début du XVIIIème siècle. Avec le temps, certains se sont totalement convertis et ne font plus partie du " chaudron ". Mais d'autres ont gardé leurs habitudes de culte... sacrifices rituels pour les Anges d'origine inca, trophées de guerre et culte du grand esprit pour les Amérindiens, scarifications rituelles pour des Anges originaires d'Afrique ou d'Amazonie, cérémonies de vénération de puissances naturelles pour les Anges chamanistes ou animistes ou conservation du culte à Odin pour les anciens Vikings que Michel avait embringués avec lui lors de son passage chez Dieu. Ces Anges sont encore au sein du " chaudron " et il y a peu de chance qu'ils soient un jour des Anges catholiques acceptables... Même s'ils croient tous en Dieu, ils sont avant tout de furieux bouffeurs de Démons.

Les notes d'Andromalius

" J'ai découvert l'existence du Chaudron après être tombé sur plusieurs rapports de mes agents mentionnant l'intervention d'ennemis non identifiés aux mœurs étranges. Bien renseignés, bien armés et très puissants, ces guerriers compétents faisaient des ravages dans des contrées souvent reculées. L'un de ces êtres, agissant dans les réserves indiennes d'Amérique du Nord, avait notamment pour habitude de scalper les alliés des Démons qu'il éliminait (parce que pour

scalper un Démon.
Après une longue
turer ce person
l'avoir soigné
Winnetou av
combattait av
rèrent beauco
membre de la
lorsque qu'un
(Sioux, Navaj
compagnon p

scalper un Démon, faut se lever de bonne heure, eh, eh, eh). Après une longue enquête, une de mes équipes réussit à capturer ce personnage, répondant au nom de Winnetou. Après l'avoir soigneusement passé à " l'assouplisseur ", ce Winnetou avoua que sa tribu s'appelait le Chaudron et combattait avec l'aide du Grand Esprit... mes Démons rirent beaucoup, pensant avoir simplement affaire à un membre de la troisième force. Ils rirent nettement moins lorsque qu'une équipe composée de guerriers amérindiens (Sioux, Navajos et Cheyennes... je crois) vint délivrer leur compagnon prisonnier.

Depuis, je soupçonne les forces du Bien de disposer d'un groupe de mercenaires composé d'éléments de la troisième force. Et je pense même que c'est Michel qui les aide et les renseigne. "

Le Chaudron pour les maîtres de jeu

Du fait de leur position ambiguë (le cul entre deux chaises : mi-troisième force, mi-Anges), les membres du

Chaudron sont donc d'excellents ressorts de scénarios. Sujets à d'in-vraisemblables quiproquos, ils peuvent souvent être pris pour des agents de la troisième force par des Anges ou des Démons. Ils peuvent également être pris pour des Anges (ce qu'ils sont en réalité ! hé oui) par des membres de la troisième force.

Le Chaudron est également une sorte d'agence de recrutement : les Anges de cette organisation font du prosélytisme en faveur de la foi chrétienne dans les milieux proches de la troisième force. Bien sûr, s'ils voient qu'ils échouent dans leurs tentatives d'évangélisation... ils tapent !

Ils font donc de très bonnes taupes et des " agents de terrain " efficaces, qui viendront facilement à la rescousse d'une équipe d'Anges perdue dans un coin reculé d'une jungle ou d'un désert quelconque... L'Agence Tous Risques du coin, en quelque sorte. Malheureusement,



aluis

s être tombé
sant l'inter-
anges. Bien
riers compé-
ent reculées.
s indiennes
habitude de
ce que pour

ils ne peuvent souvent être utilisés que dans des coins très très reculés. Milice angélique territoriale indépendante, les membres du Chaudron peuvent donc facilement être introduits dans une campagne se situant au coeur de l'Amazonie ou du désert de Gobi.

Mais surtout les membres du Chaudron sont des combattants hors pair, puissants, qui bénéficient de deux fois plus de pouvoirs offensifs (ceux alloués par leur ancien culte et ceux donnés par Michel) que des Anges normaux. Puissants, voire très puissants, leurs actions sont toujours des tours de force. Si leur éloignement dans des contrées lointaines leur permet d'oublier la discrétion normalement inhérente à tous les Anges, ils se révèlent souvent effroyables d'inefficacité dès qu'ils posent le pied dans une grande ville, du genre éléphant dans un magasin de cristal... si vous voyez ce que je veux dire.

Si les Anges membres du Chaudron peuvent paraître avoir une foi douteuse, ils sont par contre d'une fidélité inébranlable vis-à-vis de Michel. Ce qui n'est d'ailleurs pas sans poser un épineux problème politique : si jamais les actes des membres du Chaudron venaient aux oreilles de Dominique ou de Joseph, Michel serait de nouveau accusé d'hérésie... Un sale procès en vue ! Si vous aimez les intrigues politiques, sautez sur l'occasion... D'autant que si les Démons pouvaient fournir une preuve de la chose, ils s'empresseraient de communiquer l'information à la hiérarchie angélique, histoire de faire tomber Michel.

Le Chaudron pour les joueurs

Oubliez tout de suite l'idée de créer des personnages-joueurs appartenant au Chaudron lors d'une longue et haletante campagne... Pourquoi ? Primo, parce que c'est interdit ! En fait, il serait tout à fait impossible de gérer un personnage-joueur chaudronnier au milieu d'un groupe normal sur une longue durée car ce dernier est censé ne pas exister et se ferait repérer par la hiérarchie angélique aussitôt qu'il utiliserait un de ses anciens pouvoirs. De plus, les membres du Chaudron sont totalement autonomes : ils ne peuvent appartenir à aucun groupe d'Anges et ne reçoivent aucune mission, si ce n'est s'occuper en permanence d'un territoire alloué par Michel. Ces types de personnages-joueurs sont donc proprement injouables sur le long terme. Mais pour un invité surprise ou pour un scénario spécial, laissez-vous tenter, c'est du tout bon !!! Et puis, finalement, qui n'a pas de secrets ? Les chaudronniers sont peut-être des barbares, ils œuvrent dans le sens du grand jeu et certainement bien plus que les serviteurs de certains Archanges pourtant " officiels ".

Dans le même ordre d'idées, les joueurs peuvent très bien être amenés à collaborer avec un ou deux personnages non joueurs membres de cette organisation dans le cadre d'une campagne se déroulant en milieu hostile ou tournant autour de la troisième force.

En termes de jeu

Voici quelques exemples de pouvoirs spécifiques que peuvent avoir les Anges de Michel appartenant au Chaudron, en fonction de leur origine.

À sa création, un Ange du Chaudron choisit un des pouvoirs suivants EN PLUS de ses pouvoirs de base (dans la liste qui correspond à ses origines). Ensuite, chaque fois qu'il reçoit une récompense, il peut décider de jeter 1d6 sur la table suivante (plutôt que d'obtenir une récompense par la voie normale).

1d6	Récompense obtenue
1-3	Le personnage gagne 1 PP
4-5	Le personnage gagne un niveau dans un des pouvoirs qu'il possède déjà*
6	Le personnage peut choisir un nouveau pouvoir dans la liste ci-après

* : un des pouvoirs " interdits " bien entendu.

En plus des règles normales de récupération des PP, un Ange du Chaudron récupère 1 PP toutes les douze heures s'il se trouve dans son pays d'origine (soyez cool : tous les États-Unis pour les Amérindiens du nord, toute l'Afrique pour les Africains, etc.).

- Amérindiens (Amérique du Nord) : totem, flèches sacrées, peintures de guerre, prise de scalp et rêve prémonitoire.
- Amérindiens (Amérique du Sud) : symbiose avec la nature, lance sacrée, puissance solaire et sacrifice humain.
- Africains : polymorphie animale, mimétisme, sagaie sacrée et scarifications rituelles...
- Inuits : contrôle des éléments, contact avec les esprits ancestraux, harpon sacré et puissance animale.
- Nordiques : runes, folie meurtrière, transformation et arme magique.

Cette liste n'est pas exhaustive et toutes les peuplades du monde peuvent générer des chaudronniers. À vous de créer des personnages et des pouvoirs originaux, en tenant compte des quelques exemples ci-dessous.

Arme mag

Type : phys

Coût : 0.

Caractéris

Défense : a

Portée : pe

Description

faculté de p

Cette arme

choisir le tr

ou hache) d

Niveau

1

2

3

4

5

6

* : ces mo

tiques de l'

Contact a

Type : me

Coût : 1 P

Caractéri

Défense :

Portée : p

Description

le possède

les esprits

parler et l

communi

minutes, p

traux. Le p

durée du p

2, esquive

4 et survie

Contrôle

Type : m

Coût : 3 P

Caractér

Défense

Portée : p

Description

possède d

si la temp

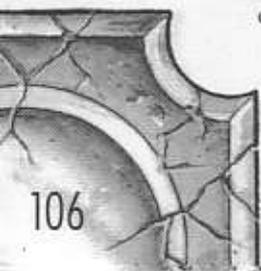
pendant (

ger, grêle

aurora bo

difficiles

étudiés au



Arme magique

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une arme magique très puissante. Cette arme est indestructible. C'est au joueur de choisir le type d'arme (épée à deux mains, poignard ou hache) qu'il reçoit.

Niveau	Puissance*	Précision*
1	+1	-
2	+1	+1
3	+2	+1
4	+2	+2
5	+3	+2
6	+3	+3

* : ces modifications sont à ajouter aux caractéristiques de l'arme choisie.

Contact avec les esprits ancestraux

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède d'entrer en contact de temps à autre avec les esprits de ses ancêtres. Ces derniers peuvent lui parler et lui " prêter " des talents. L'esprit entre en communication avec le personnage pendant (RU) minutes, possède les connaissances des Inuits ancestraux. Le personnage se voit alors doté, pour toute la durée du pouvoir, des talents suivants : corps à corps 2, esquive 2, discrétion 3, lancer 4, arme de contact 4 et survie (milieu arctique) 6.

Contrôle des éléments

Type : mental.

Coût : 3 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède de faire varier le temps qu'il fait, uniquement si la température ambiante est inférieure à 0° C, et ce pendant (RU) minutes. Le personnage peut faire neiger, grêler, déclencher une tempête, provoquer une aurore boréale, etc. Les effets de ce pouvoir sont très difficiles à quantifier en termes de jeu et doivent être étudiés au cas par cas par le maître de jeu.

Flèches sacrées

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : précision, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder des flèches magiques en nombre infini (livrées dans un carquois qui ne se vide jamais mais qui ne contient jamais plus d'une flèche). Le carquois est indestructible. Les flèches peuvent être utilisées avec n'importe quel arc. La portée des flèches dépend de l'arc utilisé (généralement vingt mètres). L'arc lui-même doit être utilisé avec le talent " arc " (caractéristique associée : précision).

Niveau	Puissance	Précision	Portée
1	+1	+1	-
2	+1	+1	multipliée par 2
3	+1	+2	multipliée par 2
4	+2	+2	multipliée par 2
5	+2	+2	multipliée par 3
6	+2	+3	multipliée par 3

Folie meurtrière

Type : mental.

Coût : 2 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

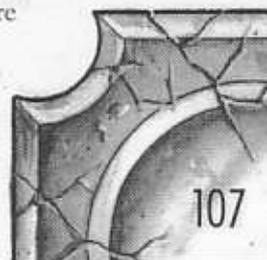
Description : dès qu'un personnage qui le possède souhaite utiliser le pouvoir de folie meurtrière, il entre dans une transe qui se terminera par sa mort ou celle de tous ses adversaires. La puissance de ce pouvoir dépend du niveau :

Niveau	Force	Contrôle	Résistance
1	-	Très difficile	1
2	+1	Très difficile	2
3	+1	Difficile	3
4	+2	Difficile	3
5	+2	Moyen	3
6	+3	Moyen	3

Force : bonus (exprimé en nombre de colonnes) à tous les jets de talents ou de pouvoirs associés à la force.

Contrôle : difficulté du jet à réussir (avec la volonté) pour que l'Âge puisse se contrôler tant qu'un adversaire en vie reste visible.

Résistance : protection invisible dont dispose le personnage (valable contre toute attaque physique). Peut s'ajouter à toute autre forme de protection.



Harpon sacré

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0 + voir ci-dessous.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un harpon magique très puissant. Une telle arme est indestructible. Il peut être utilisé au contact avec le talent " arme de contact " et au lancer avec le talent " lancer " (pour l'instant cela reste logique). Portée : deux mètres. Utilisé pour pêcher, il permet de rapporter assez de poissons pour nourrir (niveau) personnes pendant une journée et ce en moins de dix minutes. Le possesseur doit dépenser 1 PP s'il pêche dans une eau normalement poissonneuse et 3 PP si elle n'abrite aucun poisson.

Niveau	Puissance	Précision
1	+2	+1
2	+2	+2
3	+3	+2
4	+3	+3
5	+4	+3
6	+4	+4

Lance sacrée

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0 + voir ci-dessous.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder une lance magique très puissante. Cette arme est indestructible. Elle peut être utilisée au contact avec le talent " arme de contact " et au lancer avec le talent " lancer " (pour l'instant cela reste logique). Portée : trois mètres. Pour 2 PP, après une attaque touchée qui cause au moins un point de dommage, le harpon inocule un poison violent qui cause (niveau) points de dommages au bout de dix minutes (le temps que le poison fasse effet).

Niveau	Puissance	Précision
1	+2	+1
2	+2	+2
3	+3	+2
4	+3	+3
5	+4	+3
6	+4	+4

Mimétisme

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de changer la couleur de sa peau et ainsi de passer inaperçu, mais seulement s'il est entièrement nu. Cela correspond au pouvoir angélique de caméléon mais il coûte bien moins cher et ne fonctionne que dans un milieu végétal (forêt, champ, jungle, marais, etc.). Le pouvoir fonctionne pendant (niveau) heures et inflige un malus de (niveau) colonnes sur toute attaque qui pourrait le prendre pour cible.

Peintures de guerre

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : précision.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : lorsque le personnage utilise ce pouvoir, il doit disposer du matériel nécessaire pour se maquiller. S'il parvient à réussir son jet, il gagne une série de bonus qui dépendent de son niveau, et ce pendant (RU) heures. Si le jet est raté, il ne peut tenter un nouveau jet que vingt-quatre heures plus tard.

Niveau	Bonus*	Malus**
1	+1	-
2	+1	-1
3	+2	-1
4	+2	-2
5	+3	-2

* : aux dommages causés lors d'une attaque au contact ou au corps à corps et aux jets de toucher lorsque le personnage combat au corps à corps ou au contact.

** : aux jets de toucher d'un adversaire qui voudrait prendre le personnage pour cible.

Polymorphie animale

Type : physique

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet de prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : lion, gorille, crocodile, antilope, et ce pendant (niveau) minutes. Durant ce laps de temps, le personnage ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'ani-

mal choisi. S'il possède déjà son niveau a

Animal	Talent
Lion	corps à
Gorille	corps à
Crocodile	corps à
Antilope	corps à

* : respect contact à m un vêtemen

Prise de so

Type : men

Coût : 1 PP

Caractéristique

Défense : v

Portée : pe

Description

adversaire a

jet pour sa

vitale de ce

souffle. En

chevelure d

après) et g

d'un être

scalp pour

Les points

barème ci-

Augmente

le niveau d

Augmente

le niveau d

Bénéficien

lors d'un j

Bénéficien

lors d'un j

Puissanc

Type : ph

Coût : 1 PP

Caractéristique

Défense

Portée : p

Description

forme d'u

blanc, da

(niveau)

sonnage

mentaux

dent de l'

gent pas

supérieur

mal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Lion	corps à corps 4, course 4, repérage 3	+2	0
Gorille	corps à corps 3, grimpé 4, acrobatie 2	+0	0
Crocodile	corps à corps 4, nage 4, discrétion 3	+1	1
Antilope	corps à corps 1, course 5, esquive 3	-3	0

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

Prise de scalp

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : personnel.

Description : chaque fois que le personnage tue un adversaire au combat (uniquement), il peut tenter un jet pour savoir s'il parvient à " voler " la puissance vitale de ce dernier avant qu'il ne rende son dernier souffle. En cas de réussite, il scalpe sa victime (la chevelure d'un Démon ou d'un Ange disparaîtra peu après) et gagne un " point de chasse ". Dans le cas d'un être vivant normal, il devra garder sur lui le scalp pour conserver ce point (avant de le dépenser). Les points de chasse peuvent être dépensés selon le barème ci-dessous :

Augmenter de façon permanente le niveau d'un de ses pouvoirs " spéciaux " ...	10
Augmenter de façon permanente le niveau de " maîtrise "	20
Bénéficier d'un bonus d'une colonne lors d'un jet de dé	1
Bénéficier d'un bonus de deux colonnes lors d'un jet de dé	3

Puissance animale

Type : physique

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet de prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : ours blanc, dauphin, morse, pingouin, et ce pendant (niveau) minutes. Durant ce laps de temps, le personnage ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Ours blanc	corps à corps 5, nage 1, discrétion 3	+3	1
Dauphin	corps à corps 3, nage 5, esquive 2	+0	0
Morse	corps à corps 3, nage 3	+1	1
Pingouin	corps à corps 1, nage 5, esquive 3	-5	0

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

Puissance solaire

Type : physique.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : précision.

Défense : esquive.

Portée : variable (x5).

Description : ce pouvoir est similaire au trait de lumière des Anges normaux (cf. page 70 de *Magna Veritas*) à deux différences près : il ne coûte qu'un PP par attaque et ne peut être dépensé que sur une cible baignée par le soleil (directement, jamais par un jeu de miroir ou autre astuce fumante du même genre).

Rêve prémonitoire

Type : mental.

Coût : 5 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir est l'équivalent du pouvoir angélique de détection du futur proche (cf. page 81 de *Magna Veritas*) à trois différences près : il coûte plus cher (deux PP de plus), ne peut être utilisé qu'avant de dormir au moins huit heures (le jet doit être réalisé au réveil), mais donne une idée TRÈS approximative du futur dans les (niveau) jours qui vont suivre.

Runes

Type : physique, permanent, unique.

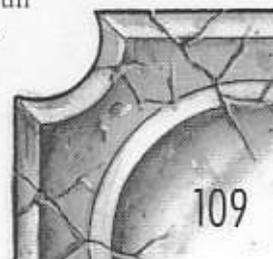
Coût : 0.

Caractéristique : force, automatique (voir ci-dessous).

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir (qui peut être reçu plusieurs fois) permet au personnage de graver une rune sur une arme de contact de son choix (même, et surtout, non magique). Si le personnage grave une rune sur une arme magique angélique mobile ou sur une relique, il doit réussir un jet de force (difficile). En cas d'échec, la rune n'est pas gravée et le pouvoir perdu. Sur une autre arme, la gravure est automatique. Il existe trois types de



runes que le personnage peut choisir. Une même arme ne peut pas posséder plus de trois runes (identiques ou non).

Rune de force : ajoute un bonus d'un point à la puissance de l'arme sur laquelle elle est sculptée.

Rune de précision : ajoute un bonus d'un point à la précision de l'arme sur laquelle elle est sculptée.

Rune de choc : réduit de deux points la protection (magique ou non) dont bénéficie tout adversaire touché par l'arme sur laquelle elle est sculptée.

Sacrifice humain

Type : mental.

Coût : 0.

Caractéristique : précision.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet tout simplement de récupérer des points de pouvoir en tuant des êtres humains de façon ritualisée. C'est un pouvoir très limite qui vous vaudra la visite de Dominique en personne si vous vous faites piquer. Sacrifier un être humain permet de récupérer (niveau) PP mais seulement après une cérémonie qui dure (7 - niveau) minutes. Tout Ange, même du Chaudron, n'acceptera certainement pas de tuer des humains qui n'ont rien fait de mal. Mais où commence la culpabilité d'une éventuelle victime ?... Dominique a sûrement un avis à ce propos.

Sagaie sacrée

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : agilité, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de posséder un **harpon magique très puissant**. Cette arme est indestructible. Elle peut être utilisée au contact avec le talent "arme de contact" et au lancer avec le talent "lancer" (pour l'instant cela reste logique). **Portée** : deux mètres.

Niveau	Puissance	Précision
1	+3	+1
2	+3	+2
3	+4	+2
4	+4	+3
5	+5	+3
6	+5	+4

Scarifications rituelles

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : lorsque ce pouvoir est reçu (il ne peut l'être qu'une fois), le personnage augmente une de ses caractéristiques de 3 points (maximum 6). Le problème, c'est que les scarifications en question sont très visibles. Un Ange de Dominique se demandera sûrement ce qui vous est arrivé (un accident ? venez me raconter tout ça dans mon bureau...).

Symbiose avec la nature

Type : physique

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet de prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : panthère, anaconda, iguane, pécari, et ce pendant (niveau) minutes. Durant ce laps de temps, le personnage ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Panthère	corps à corps 4, discrétion 3, grimpé 3	+2	0
Anaconda	corps à corps 3, discrétion 4, nage 3	+2	0
Iguane	corps à corps 1, esquive 3, grimpé 4	-4	0
Pécari	corps à corps 2, course 4	+0	1

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

Totem

Type : physique

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet de prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : cougar, crotale, aigle, bison, et ce pendant (niveau) minutes. Durant ce laps de temps, le personnage ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents
Cougar	corps
Crotale	corps
Aigle	corps
Bison	corps

* : respect
contact à m
un vêtemen

Transform

Type : phy

Coût : 1 PP

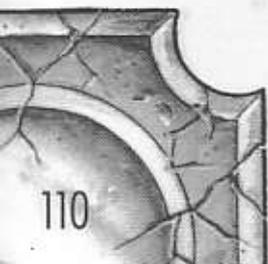
Caractéris

Défense :

Portée : pe

Descriptio

forme d'un



Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Cougar	corps à corps 4, discrétion 3, grimpe 3	+2	0
Crotale	corps à corps 3, discrétion 4	+2	0
Aigle	corps à corps 1, vol 4, repérage 5	-2	0
Bison	corps à corps 3, course 3	+1	1

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).

Transformation

Type : physique

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

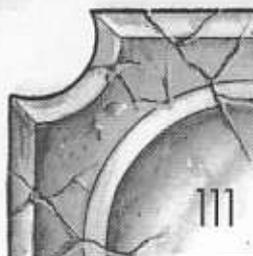
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir permet de prendre la forme d'un animal au choix parmi les suivants : loup,

ours, aigle, renne, et ce pendant (niveau) minutes. Durant ce laps de temps, le personnage ne peut plus parler, ni utiliser de pouvoirs mentaux ou d'armes. Il gagne des talents qui dépendent de l'animal choisi. Ses caractéristiques ne changent pas. S'il possède déjà un talent à un niveau supérieur, il garde son niveau antérieur (humain).

Animal	Talents	Dommages*	Protection*
Loup	corps à corps 4, discrétion 3, course 3	+2	0
Ours	corps à corps 5, nage 1, discrétion 3	+3	1
Aigle	corps à corps 1, vol 4, repérage 5	-2	0
Renne	corps à corps 2, course 4	+1	0

* : respectivement, à la place des dommages au contact à mains nues et de la protection apportée par un vêtement (inutilisable en forme animale).





Les notes de Dominique sur les " nettoyeurs "

" On ne peut pas dire que Michel fasse partie de mes amis, pourtant ses " nettoyeurs " ont su mériter toute mon admiration. Incorruptibles, acharnés, autonomes, infatigables et impitoyables... Des serveurs modèles. Non, le seul problème de ces Anges, c'est l'influence néfaste de leur supérieur hiérarchique. Trop sales dans leurs méthodes, ils laissent parfois autant de désordre derrière eux que les Démons qu'ils sont censés éliminer. Et après, " Qui c'est qu'est obligé de se coltiner le ménage ? ", comme dirait Blandine. Pour des gens qui s'appellent des " nettoyeurs ", ça la fout un peu mal.

Leur manque de discrétion, sans doute dû à leur zèle, les fait vite repérer. Mais loin de les gêner, on dirait que cela les arrange de se faire poursuivre par des Démons... " Ceux qui viennent se jeter dans nos pattes, ça fait ça de moins à débusquer ", clament ces braillards. Qu'est-ce que vous voulez répondre à ça ? Je ne peux décemment pas les blâmer pour ça... Le vieux ne comprendrait pas !

Le plus inquiétant, c'est qu'en ce moment, les " nettoyeurs " semblent avoir trouvé une cible de choix, des proies privilégiées : les Démons ayant appartenu au Bureau. Cela la fout mal vis-à-vis de mon ami d'en bas ! Mais je peux difficilement intervenir... De toute façon, cela ne changerait pas grand-chose : les " nettoyeurs " n'obéissent à aucune hiérarchie (à peine à Michel) et ils n'ont pas de missions précises... que des objectifs, des cibles, qu'ils trouvent seuls. Imprévisibles et incontrôlables, on peut difficilement les arrêter. À croire que le bordel (pardon mon Dieu ! Je voulais dire l'absence de discipline) peut parfois favoriser l'efficacité de certains serveurs. Tiens, faudra que j'en discute avec Andy ! "

Les " nettoyeurs " pour le maître de jeu

Les " nettoyeurs " doivent être utilisés avec parcimonie, car leur présence est dévastatrice. Coupés de toute relation hiérarchique, les " nettoyeurs " ne se préoccupent pas de savoir si les cibles qu'ils ont repérées font déjà l'objet d'une surveillance angélique ou non. Et d'ailleurs, ils s'en foutent royalement : ils sont là pour exterminer et c'est ce qu'ils font !

Il n'est donc pas rare de voir débouler un " nettoyeur " au beau milieu d'une mission angélique, tuant en un éclair le Démon que des personnages-joueurs filent patiemment pour une raison précise. Des semaines de boulot à foutre au panier... Merci qui ?

La plupart du temps, seuls les Démons peu discrets (ceux de Bifrons, Baal, Crocell par exemple) tombent dans les filets des " nettoyeurs ". Des Démons de ce type, opérant sur Terre depuis un bout de temps, courent davantage le risque de se faire pincer par les " nettoyeurs " que les autres.

L'aspect " bourrins de première " des " nettoyeurs ", chez lesquels la discrétion n'est pas de mise, doit être avant tout un désavantage face à des Démons " intelligents " de type Malphas, Beleth ou Andromalius. Par ailleurs, ces derniers ne laissant que peu de traces derrière eux, ils sont rarement inquiétés par des " nettoyeurs ".

Par contre, on ne peut pas enlever aux " nettoyeurs " leur terrible efficacité. Dès qu'ils ont une cible, ils ne la lâchent que morte. Quel qu'en soit le prix ! Combattants émérites, ils constituent une force de frappe terrifiante qui peut, au bon moment, telle la cavalerie, sauver la mise de personnages-joueurs en difficulté.

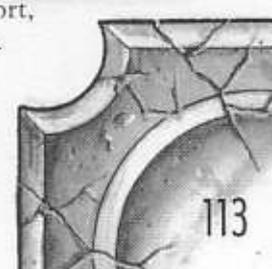
Les " nettoyeurs " pour les joueurs

Un personnage-joueur, Ange de Michel, peut devenir un " nettoyeur ". Il faut pour cela qu'il soit de grade 3 et qu'il fasse une demande officielle à Michel pour entrer dans ce corps d'élite. Si Michel accepte sa candidature, c'est-à-dire s'il s'est distingué par ses faits d'armes contre les Démons, l'Ange devra ensuite passer un test. Simple à comprendre, mais difficile à réaliser : ce test consiste à dénicher, seul, et à éliminer un Démon de grade 3 en vingt-quatre heures (un petit scénario solo en perspective). Ensuite, l'Ange de Michel deviendra un " nettoyeur " à part entière.

Il gagnera alors une nouvelle distinction. En plus de l'habituel Maître de Guerre, il deviendra Tueur de Démons.

Ce titre lui permet de réduire de deux points les dégâts que peuvent lui infliger des Démons. De plus, si le personnage-joueur dispose de Détection du Mal, la portée effective de ce pouvoir sera un cercle de (niveau fois 20) mètres de rayon.

Le seul petit problème des Tueurs de Démons réside dans le fait qu'ils attaquent automatiquement (sans aucune restriction) tout Démon qu'ils repèrent... Dans un combat à mort, mais à la loyale bien évidemment. C'est une sorte " d'intégrisme " qu'il est impossible de contrôler. Ce trait de caractère ne compte pas comme une limitation. Bien



sûr, un " nettoyeur " dans un groupe de personnages-joueurs ne facilitera pas toujours la réussite de certaines missions... Voilà, voilà !

En termes de jeu

La première qualité des " nettoyeurs ", c'est leur aptitude à déceler les signes d'une activité démoniaque. En fait, ils arrivent à décrypter des faits paraissant anodins aux communs des mortels, et même à certains Anges, qui démontrent en réalité la présence de Démons.

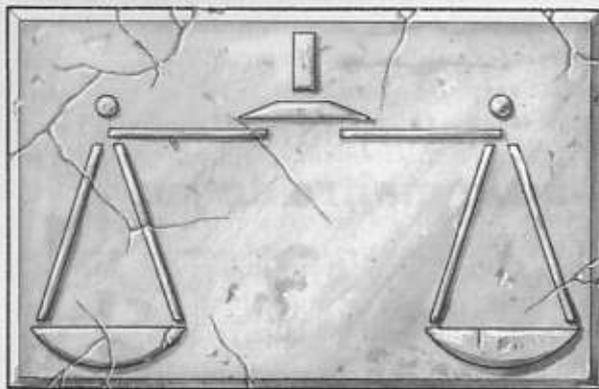
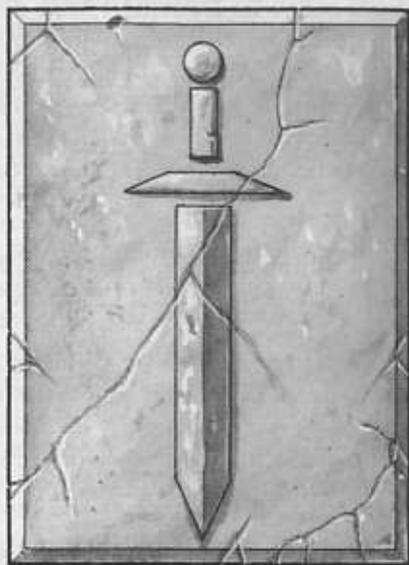
Ainsi, un Démon qui accumule les bourdes ou qui laisse des traces de ses méfaits finira inmanquablement par attirer la curiosité d'un " nettoyeur ".

Un Démon se fera repérer par un " nettoyeur " s'il cumule un total de trente points de comportement démoniaque, comptabilisés au moyen du barème ci-dessous.

Bien entendu, ce barème ne doit être utilisé que si un " nettoyeur " se trouve dans le coin. Tous les Démons ne se font pas attaquer par un " nettoyeur " dès qu'ils tuent trois innocents (ça se saurait !!!). Notez tout de même que la présence d'un " nettoyeur " dans la région où se trouvent vos personnages-joueurs d'INS peut vous permettre de les calmer un peu. Merci qui ? Merci *Le guide des Anges*.



Utiliser un pouvoir surnaturel en public	+5
Meurtre d'innocent	+10
Commettre un acte de bestialité en public	+5
Commettre une profanation	+7
Vivre dans un lieu typiquement démoniaque (cimetière, morgue...)	+4
Tenir des propos blasphématoires en public	+3
Avoir appartenu au Bureau	+10
Par semaine pendant laquelle le Démon se tient tranquille	-5



Le stagi
dans un

" Voilà
Domin
sur un t
Si le ch

Là, il é
qui diva

Aller de
qu'on t
en réflé

" Allô
- Allô
- Ici X
- Bien
- Si on
- Heu,
- Com
- Il...
- Quon
- D'ac
- Au n
- Au n

Non.
se faire

nettoyeur " s'il
comportement
du barème ci-

e utilisé que si
coin. Tous les
" nettoyeur "
se saurait !!!).
ce d'un " net-
nt vos person-
ette de les cal-
de des Anges.



+5
+10
+5
+7
+4
+3
+10
-5

Le stagiaire se trouvait con. À peine trois jours qu'il était intégré au service des écoutes téléphoniques qu'il se trouvait déjà dans une merde. On lui avait dit :

" Voilà, là tu peux te balader sur toutes les lignes qui sortent de Notre-Dame. Les lignes 33 à 41, ce sont celles de Dominique, celles qui correspondent à notre service. La consigne est simple : t'écoutes les lignes de-ci de-là et si tu tombes sur un truc louche, tu préviens le chef. De toute manière, on a des cassettes qui enregistrent en permanence toutes les lignes. Si le chef est pas là, demande à voir Dominique en personne. "

Là, il était 23 heures et, très clairement, le chef n'était pas là. D'ailleurs, en y regardant bien, le stagiaire était comme qui dirait tout seul.

Aller déranger Dominique pour ça, c'était un peu risqué. Et ridicule surtout. Peut-être même que c'était le genre de pièges qu'on tend aux nouveaux pour les faire mal voir par le patron. Une fois de plus il se repassa la cassette de la ligne 37, tout en réfléchissant :

- " Allô ?*
- Allô ?*
- Ici Xavier.*
- Bien. C'est Cyclope à l'appareil. Vous avez du neuf ?*
- Si on veut. Mais j'aurais besoin de parler à Serval. Il est dans le coin.*
- Heu, en fait non.*
- Comment cela : non.*
- Il... Il est à la belote.*
- Quoi ? Ramenez-le ici, et vite.*
- D'accord.*
- Au revoir.*
- Au revoir Professeur Xavier. "*

Non. Cette fois sa décision était prise. C'était vraiment trop con. Pas question de rougir de honte devant Dominique, de se faire passer un savon et de risquer la sanction, tout ça pour deux fêlés.



VOUS SOUVENEZ-VOUS DE SUPER-CON ?

Les Anges au service de Novalis sont d'ordinaire pacifistes et, d'une manière générale, non violents. Ils sont quasiment tous ultra-peace, à l'exception d'un petit groupe d'irréductibles que nous allons vous présenter ici.

Novalis a toujours considéré la violence comme une tare congénitale. C'est pourquoi il critique ouvertement les habitudes et la politique de certains Archanges. Il s'agit bien sûr des membres du Conseil Offensif (Dominique, Joseph, Laurent et Walther), mais aussi de tous les autres Archanges "bourrins" (Daniel et Michel). Outre leur agressivité, Novalis reproche à ces Archanges leur intolérance, qui tourne souvent au pur fascisme.

Tous les serviteurs de Novalis sont aussi de cet avis et méprisent sans scrupules les Anges issus des services précités. En revanche, fidèles à leur attitude baba cool, il ne leur viendrait même pas à l'idée de tenter quoi que ce soit pour réduire l'influence de ces extrémistes. De toute manière, Novalis lui-même prêchera toujours le pacifisme (par idéalisme), et donc l'inaction.

Pendant que plus de 99 % des Anges de Novalis végètent en attendant que ça passe, les moins de 1 % qui restent ont pris ce problème bien plus à cœur. Ils forment une petite faction secrète qui a décidé de lutter plus activement contre le Conseil Offensif. Ils jugent que ses méthodes mettent perpétuellement les humains en danger, ce qui n'est pas tolérable. À force de chercher une solution, les cinq Anges un peu agités qui composent cette cellule clandestine optèrent pour une lutte secrète, mais engagée et physique. Pour eux, le pacifisme doit savoir reconnaître ses limites et abdiquer face au fascisme primaire.

Ces cinq Anges se sont donc organisés. Leur activité étant illégale (tirer dans les pattes de ses camarades est interdit), absolument personne ne connaît leur existence, pas même Novalis. Ils sont très discrets et poussent la prudence jusqu'à utiliser des noms de code lors de leurs missions subversives et à en changer régulièrement. Ils ont donc tous une première identité bidon (cf. "La Grande Belote") et des pseudos.

Fascinés très tôt par les "Strange" que lisent les gamins (décidément, il n'y a que des Novalis pour avoir le temps de lire des BD sur les super-héros), ils empruntèrent les pseudos de leurs justiciers favoris. Cela permettait, qui plus est, d'en changer souvent. Ainsi, à l'image de tous ces ven-

geurs masqués, une fois la nuit tombée, la Strange Paradise Connection tente de rétablir l'ordre et la justice : c'est-à-dire de faire foirer les missions du Conseil Offensif. Selon le cas, ils se désignent entre eux comme les X-Men, Les Vengeurs, les Quatre Fantastiques ou les Nouveaux Mutants... Ce ne sont que des noms de code, rassurez-vous.

MAIS QUELLE MOUCHE LES A PIQUÉS ?

Pour expliquer l'origine exacte de la Strange Paradise Connection, il est indispensable de vous présenter son leader, son mentor en quelque sorte. Il s'agit, bien sûr, de celui qui se fait appeler le Professeur Xavier (vous auriez dû deviner, non ?). Mais Xavier est différent de ses complices. Tout d'abord, son pseudonyme n'est pas fortuit : il a tout de l'apparence de Xavier puisqu'il est chauve, qu'il a un regard froid et qu'il lui arrive souvent de se déplacer en fauteuil roulant (c'est pour avoir l'air inoffensif). En fait, tout cela a une explication : c'est lorsqu'ils ont rencontré Xavier que les membres de l'organisation ont fait le rapprochement avec le personnage de Strange et qu'ils ont entamé leur délire (qu'ils prennent quant à eux très au sérieux) sur les Vengeurs... En fait, tout part de lui.

De plus, Xavier n'est pas réellement de la maison : c'est (accrochez-vous bien !) un Ange de Dominique ! C'est même certainement un des Anges de Dominique les moins doués qui soient. Depuis plusieurs centaines d'années, Xavier n'a jamais réussi à passer au-delà de son premier Grade. Pour une raison inconnue, il a toujours été écarté des missions intéressantes et a passé quasiment toutes ces années consigné dans des services administratifs. Il remplissait bien son rôle, alors on ne l'a jamais bougé de là. Peu à peu, cette existence monotone l'a dégoûté de ses fonctions et il a nourri une haine amère à l'encontre de ses supérieurs, auxquels il reproche de gérer leur service comme une espèce de machine bien huilée, sans tenir compte du sort individuel de chacun.

Le top de l'animation, dans la vie de Xavier, c'était lors des missions de routine, qui consistaient à s'infiltrer dans des groupes de Grade 1 : rien de très reluisant. Sauf qu'un jour, au début des années 90, Xavier tomba dans une équipe d'Anges de Novalis. Surprenant les discussions de ces derniers, l'Ange de Dominique comprit qu'ils désiraient monter un groupe de lutte contre le Conseil Offensif. Et qui dirige ce conseil ? Dominique bien sûr, et avec quinze voix ! Contre toute attente, Xavier décida de prêter main-forte à ces Anges, qui allaient devenir avec lui la Strange Paradise Connection, les X-Men pour la fin de l'oppression angélico-fasciste. Cette aubaine permettait à Xavier de

se venger
peu d'acti
qu'à présen

Xavier rév
et Sésaïf) s
informate
dit rien à
si de rien
sans doute
confidenti
ce a quot
missions a
ment dans
quant à ses
en rappor
Offensif (c
nier).

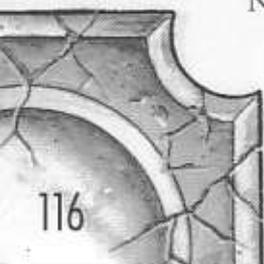
C'est ainsi
Elle opère
débutés tir
mène dep

LA G

Vous ne le
sont affect
chaque An
huit au se
c'est ampu
un instant
Dieu sous
demment

Alors ces
passent les
belote. Ils
libérer No
du sous-se
cigarette,
force de n
ils sont de
eux notari
Flanchon
Philippe C
d'autres se
sont organ
qu'un essa
joueurs.

Pourquoi
bonnes ra
lieu de r
Connectio
le plus di
tous les d
pour pass



bée, la Strange
l'ordre et la jus-
tions du Conseil
ent entre eux
s, les Quatre
ts... Ce ne sont

QUÉS ?

Strange Paradise
présenter son
s'agit, bien sûr,
ur Xavier (vous
est différent de
onyme n'est pas
ier puisqu'il est
lui arrive sou-
c'est pour avoir
ne explication :
ue les membres
ent avec le per-
mé leur délire
sérieux) sur les

la maison : c'est
inique ! C'est
Dominique les
eurs certaines
ser au-delà de
inconnue, il a
antes et a passé
ans des services
ble, alors on ne
cette existence
s et il a nourri
péricurs, aux-
e comme une
enir compte du

vier, c'était lors
ent à s'infiltrer
e très reluisant.
Xavier tomba
Surprenant les
de Dominique
groupe de lutte
ge ce conseil ?
voix ! Contre
main-forte à ces
Strange Paradise
de l'oppression
tait à Xavier de

se venger de ses supérieurs, mais aussi de mettre un peu d'action dans son existence, qui ressemblait jusqu'à présent à la vie sexuelle de Mme Thatcher...

Xavier révéla donc à ces Anges (Zefen, Kaana, Jedbel et Sésaif) sa véritable identité et leur proposa d'être leur informateur. Il retourna ensuite dans son service, ne dit rien à sa hiérarchie et continua son travail comme si de rien n'était. L'administration de Dominique est sans doute un des lieux où passent le plus de données confidentielles. Pour des raisons de sécurité, ce service a quotidiennement un listing (quasi complet) des missions angéliques en cours. Xavier puise régulièrement dans cette mine de renseignements, communiquant à ses complices tout ce qu'il peut trouver qui soit en rapport avec les Archanges fachos ou le Conseil Offensif (ou bien les projets et dérapages liés à ce dernier).

C'est ainsi qu'est née la Strange Paradise Connection. Elle opère maintenant depuis sept ans. Après des débuts timides, elle a passé la vitesse supérieure et mène depuis trois ans des opérations... couillues !

LA GRANDE BELOTE !

Vous ne le savez peut-être pas, mais les Soldats de Dieu sont affectés par service, au *pro rata* des besoins de chaque Archange. Et le Conseil Offensif en a consigné huit au service de Novalis. Ben oui, forcément, huit c'est amplement suffisant. Et même : demandez-vous un instant ce que peuvent bien foutre des Soldats de Dieu sous la coupe de Novalis ? Nada. On n'a évidemment pas besoin d'eux.

Alors ces braves Soldats occupent leur temps libre et passent leurs journées à boire des bières en jouant à la belote. Ils bénéficient d'un local à eux, que leur a fait libérer Novalis : il s'agit d'un des nombreux bureaux du sous-sol de Notre-Dame. Il y flotte une odeur de cigarette, de sueur, de bière et de restes de pizzas. À force de ne rien glander, si ce n'est de jouer aux cartes, ils sont devenus des pros de la belote ! Quatre d'entre eux notamment font office de champions (Maurice Flanchon, Robert Plantieu, Igor Tatarnikov et Philippe Costa) et sont connus par les Soldats de Dieu d'autres services. Des tournois de belote inter-services sont organisés fréquemment et, à chaque reprise, quel qu'un essaie en vain de détrôner les quatre meilleurs joueurs.

Pourquoi vous parler de tout cela ? Pour deux très bonnes raisons. La première, c'est que ce bureau est le lieu de réunion, la cachette de la Strange Paradise Connection. Ce n'est pas très propre, mais c'est le coin le plus discret qu'ils aient trouvé. Ils s'y rencontrent tous les deux jours et se déguisent en Soldats de Dieu pour passer inaperçus.

La seconde raison, c'est qu'en cas de pépin (avec des humains, des Démons ou des Anges mal informés), les membres de la Strange Paradise Connection ont tous choisi une identité bidon. Ils ne sont pas allés chercher bien loin. Ils ont repris les noms des quatre champions de belote : Maurice, Robert, Igor et Philippe. Voilà qui brouille les pistes.

Imaginez qu'un limier de Dominique se décide à enquêter sur le groupe. Il entendra d'abord parler de " la Chose " puis, s'il est très doué, découvrira qu'elle s'appelle en fait Philippe Costa, obscur Soldat de Dieu juste bon à gagner des tournois de belote ! C'est sûr, la Strange Paradise Connection n'est pas près d'être démasquée.

MAIS KÉSKIFON ? KÉSKONANFAIT ?

Durant ces premières années d'existence, la Strange Paradise Connection n'était pas très courageuse. Ces " opérations " consistaient uniquement à dérober des rapports, à intervertir des ordres de mission, occasionnellement à dénoncer des Anges qui auraient outrepassé leurs droits. Mais au fil du temps, le groupe a acquis de l'expérience, de l'assurance et de l'audace. Ces membres ont même pris goût au risque.

Il est possible que vos Anges les croisent au cours d'une mission, de manière plus ou moins accidentelle. Aujourd'hui, les activités de ces " super-héros " sont étendues et importantes. Cela peut consister, en vrac : à voler des pièces à conviction (utiles à des membres du Conseil Offensif), à faire planter une mission (confiée à des Anges bourrins), à attirer le regard de la presse à scandale sur certains massacres perpétrés par des Anges trop extrémistes, à saboter les projets (notamment militaires) du Conseil... Attention : ce ne sont pas des caves, ils savent ce qu'ils veulent et se donnent les moyens de l'obtenir. On pourrait même imaginer que la Strange Paradise Connection fasse la chasse aux Anges de Laurent dit " 1 % ", pour les abattre. Qui sait ?**

Quoi qu'il en soit, ces Anges de Novalis n'ont de griefs que contre les Anges trop fascistes. Les autres n'ont rien à craindre d'eux.

Il est tout à fait envisageable de consacrer un (ou plusieurs) scénario(s) à la Strange Paradise Connection. Mais il est certainement plus intéressant d'utiliser ces Anges comme des personnages récur-



rents, qui s'immisceront de temps à autre dans les aventures de votre équipe (c'est-à-dire à environ trois ou quatre scénarios d'intervalle).

Par exemple, la première fois, ils pourront empêcher votre équipe de sauver un Ange de Laurent retenu par un sorcier. La deuxième, ils se contenteront d'observer vos joueurs et d'envoyer aux services de Dominique un rapport anonyme sur le plus bourrin du lot. La troisième fois, ils fourniront un ordre de mission bidon à votre groupe pour l'envoyer fouiner sur les activités d'un Ange de Michel qui enseigne sans autorisation des techniques de combat à des révolutionnaires d'Amérique du Sud...

À force de croiser les mêmes têtes, vos Anges finiront par repérer certains membres de la Strange Paradise Connection. Ils voudront sans doute mener leur enquête...

** Là, il y a un truc...

IL N'Y A PLUS QU'À LES UTILISER...

Professeur Xavier, Ange aux ordres de Dominique

Autres pseudos : -
Fausse identité : -
Identité réelle : Kelka (nom d'Ange).

Assis dans son fauteuil, avec son crâne chauve et sa maigreur naturelle, Kelka semble tout à fait inoffensif. C'est ce que pensent, à tort, ses collègues du service administratif. Ils ne se douteraient jamais qu'il est en fait le professeur Xavier, le cerveau d'une organisation ultra-clandestine.



						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	5	2	3	3	10

Talents : baratin (2), discussion (4), discrétion (3), esquive (2).

Pouvoirs : psychométrie (2), détection du mensonge (2), lire les pensées (1), jugement (1).

Matos : costume sobre, fauteuil roulant.

Cyclope, Ange aux ordres de Novalis.

Autres pseudos : la Torche, le Faucon...
Fausse identité : Maurice Flanchon.
Identité réelle : Sésaïf (nom d'Ange).

Cyclope a l'apparence d'un homme de taille moyenne, brun et plutôt beau gosse. Il fait office de leader lorsque Xavier n'est pas là et prend cette tâche très au sérieux.



						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	3	2	4	2	5	10

Talents : esquive (4), arme de contact (4).

Pouvoirs : calme (1), rêve (2), attaque télékinétique (3).

Matos : une épée, un uniforme de Soldat de Dieu et un imperméable.

Colossus, Ange aux ordres de Novalis.

Autres pseudos : la Chose, Iron Man...
Fausse identité : Robert Plantieu.
Identité réelle : Jedbel (nom d'Ange).

Colossus est le plus offensif du groupe. Il est blond, coiffé en brosse et, surtout, fait 2,10m pour 150 kilos. Un adversaire de taille, pas toujours très malin...



						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	2	3	3	4	3	13

Talents : esquive (3), corps à corps (3).

Pouvoirs : pollen (2), prise (2), coup de poing (3).

Matos : une chemise hawaïenne, une casquette et un uniforme de Soldat de Dieu..

Serval,

Autres
Knight...
Fausse id
Identité r

Serval a l'a
un regard
pas toujou
arrive de r
world mus




FO
4

Talents :
corps à co
Pouvoirs
(1), vitesse
Matos : u
un smokin

Novalis.

Serval, Ange aux ordres de Novalis.

Autres pseudos : L'homme-élastique, Moon Knight...

Fausse identité : Igor Tatarnikov.

Identité réelle : Kaana (nom d'Ange).

Serval a l'apparence d'un homme élancé, châtain, avec un regard hautain. Il râle tout le temps et n'apprécie pas toujours la discipline imposée par Xavier : il lui arrive de regretter la glandouille, les bains de soleil et la world music...



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	4	4	4	4	11

Talents : baratin (3), esquive (2), arme de contact (2), corps à corps (1).

Pouvoirs : bénédiction "rajeunissement" (1), calme (1), vitesse (2), accès de colère.

Matos : une épée, un uniforme de Soldat de Dieu et un smoking.

Tornado, Ange aux ordres de Novalis.

Autres pseudos : la Femme Invisible, Tigra...

Fausse identité : Philippe Costa.

Identité réelle : Zefen (nom d'Ange).

Tornado est la seule femme du groupe. C'était une grande blonde, plutôt mignonne. Mais elle a dû se raser les cheveux pour tenter de se faire passer pour Philippe Costa. De loin ça passe ; de près elle a intérêt à baisser sa casquette sur son visage...



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	3	4	5	3	12

Talents : discussion (3), esquive (3), course (2).

Pouvoirs : lire les sentiments (1), bénédiction "beauté" (1), pollen (1), paparazzi, forme gazeuse (2), peur des monstres.

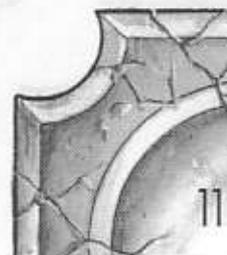
Matos : un uniforme de Soldat de Dieu, une casquette.

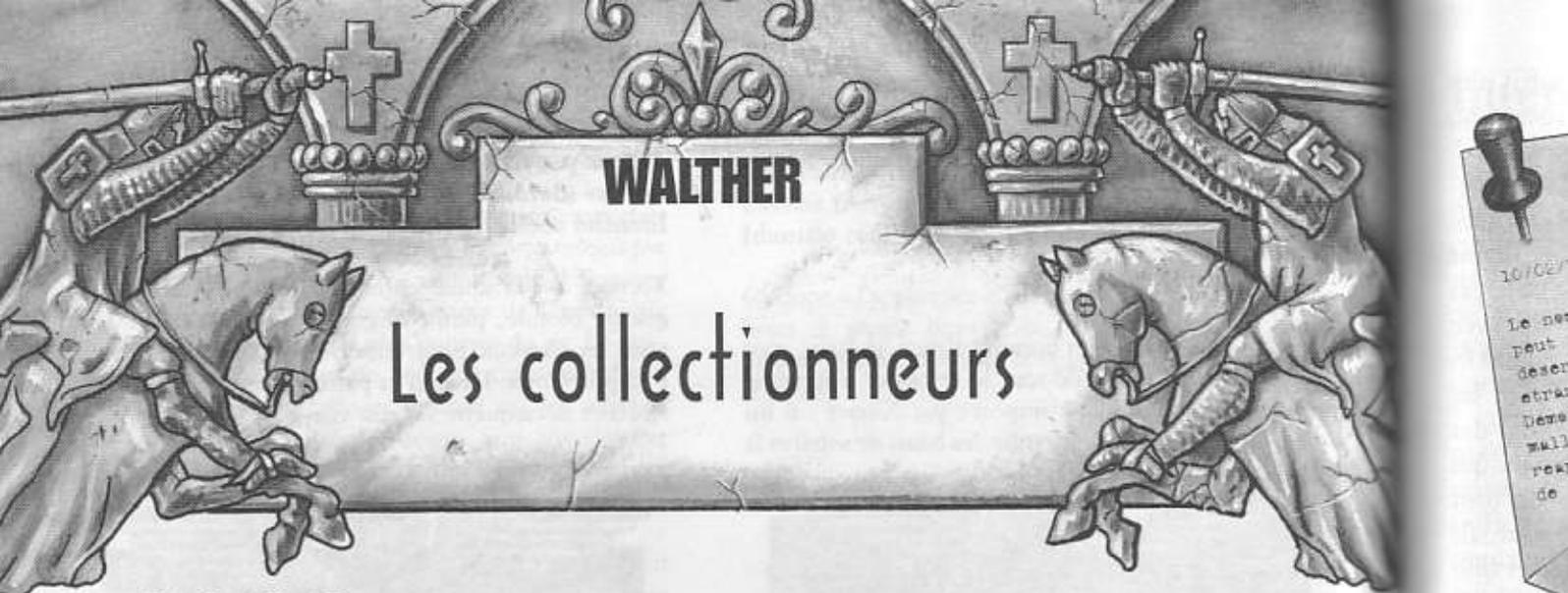


Novalis.

Il est blond, pour 150 kilos. s malin...

le poing (3). casquette et un





WALTHER

Les collectionneurs



“ Alors bien dormi ? ” demanda le premier, un espèce de prêtre grand et très maigre avec un fort accent allemand.

- On se faisait du souci. Je me disais que Karl avait tapé un peu fort, renchérit le second.

C'était un énorme noir en boubou orange. Sa figure horrible était constellée de scarifications rituelles.

- Mon nom est Banzou et tu es notre invitée pour le peu de temps qui te reste à passer dans ce corps. Nous espérons que tu as le cœur bien accroché parce que nous avons l'intention de te faire un peu mal.

- Plus mal que ce que tu as jamais imaginé en fait. Et ça risque de durer assez longtemps.

- Arrêtez vos salades, tas d'enculés. Je ne sais pas pourquoi vous m'avez gardée en vie mais quoi qu'il arrive, je ne vous dirai rien. Si vous voulez me torturer, allez-y. Qu'on en finisse et que je retourne en enfer.

- Ça, ça nous allons te torturer un peu. Passe-moi la boîte Banzou. Tu comprends petite, nous avons juste envie de savoir qui est ton supérieur, c'est pour nos statistiques.

- Je suis aux ordres d'Andrealphus, c'est vous dire comme j'en ai rien à branler d'écouter vos délires. Vous êtes complètement malades les mecs. Ça vous tenterait pas une petite descente aux Enfers ? C'est votre vraie place, vous avez raté votre vocation.

- Regarde ça petite, dit Banzou en collant un papier sous le nez de Lydia, c'est le traité de paix de 1945 entre l'Allemagne et les Alliés. Nous y avons enfermé un de tes collègues de chez Malphas.

- Comment ça enfermé ?

- Et dans cette glacière, il y a depuis vingt-deux ans un esquimau glacé de chez Belial.

- C'est pas possible !

- Mais notre collection regorge de plus belles merveilles encore. Regarde cette ventouse pour déboucher les chiottes : c'est la demeure d'un Morax depuis 1936. Nous l'appelons affectueusement le Front Populaire.

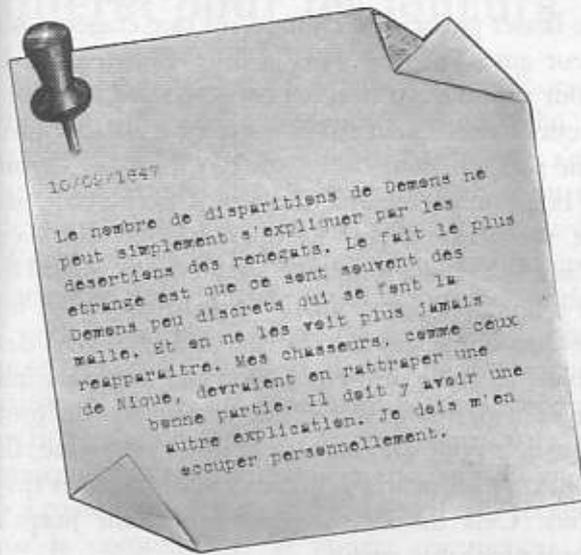
- Mais c'est interdit ! Vous êtes complètement givrés !

Lydia avait enfin compris que chacun de ces objets servait de prison à l'un de ses frères. Une petite étiquette indiquait le nom, le supérieur et la date d'emprisonnement du Démon. Une bible de 1556 contenait un Andromalius, un manuel de géologie retenait un Kobal depuis deux siècles... Un préservatif pour Malthus, un grille-pain pour Crocell, une fleur en cristal pour Baal ou encore un acte de naissance pour Bifrons.

- Qu'est-ce qu'ils ont bien pu me réserver ? se demanda-t-elle, sentant la terreur s'emparer de son cœur.

- Pour toi, nous avons choisi quelque chose qui devrait te plaire. Nous avons cherché longtemps. Mais tu ne le découvriras qu'une fois dedans. Allez, on commence.”

Quatre heures plus tard, Banzou posa sur une étagère une ceinture de chasteté en plastique rose. Que voulez-vous, il faut vivre avec son temps.



les principes de pureté chers à leur Archange. Certains d'entre eux, les plus fanatiques, ne comprennent pas pourquoi la lutte entre le Bien et le Mal n'était pas totale. Incapables de saisir les impératifs du Grand Jeu, ils se mirent d'accord pour mener leur combat de leur côté. Mais comment faire, quand on est une poignée, pour influencer notablement un conflit éternel qui transcende le temps comme l'espace ? Facile, il suffit de changer un peu les règles du jeu en déséquilibrant les forces en présence. Aux échecs, par exemple, un joueur qui commencerait toutes ses parties avec un ou deux pions de moins perdrait statistiquement plus de parties contre un adversaire de même force que lui. Et comme il est impossible de tuer les âmes immortelles des Démons, ils mirent au point une métho-

que tu as

vous dirai

de savoir

complètement

votre voca-

Allemagne

es : c'est la

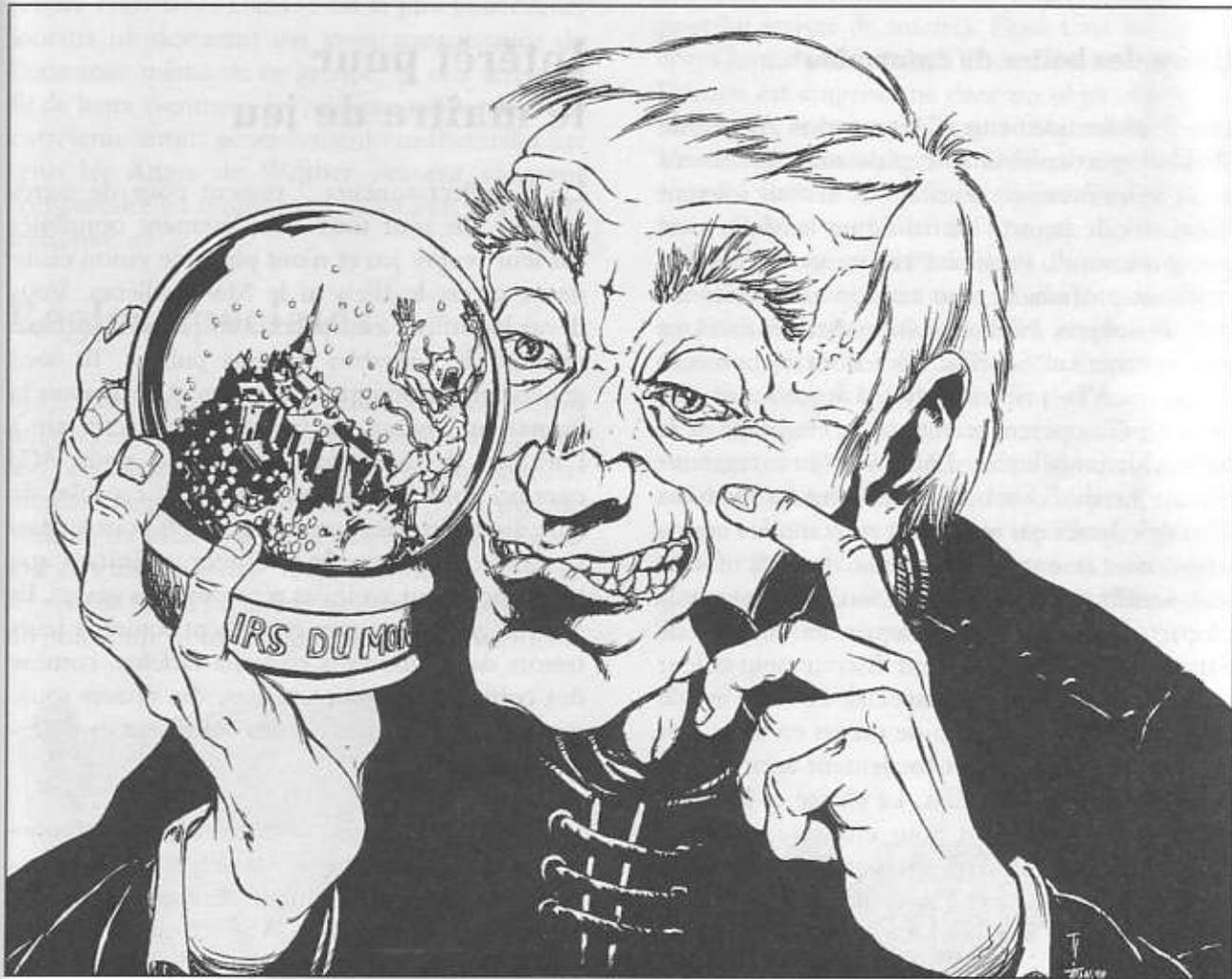
ait le nom,

de géologie

crystal pour

découvrires

ous, il faut



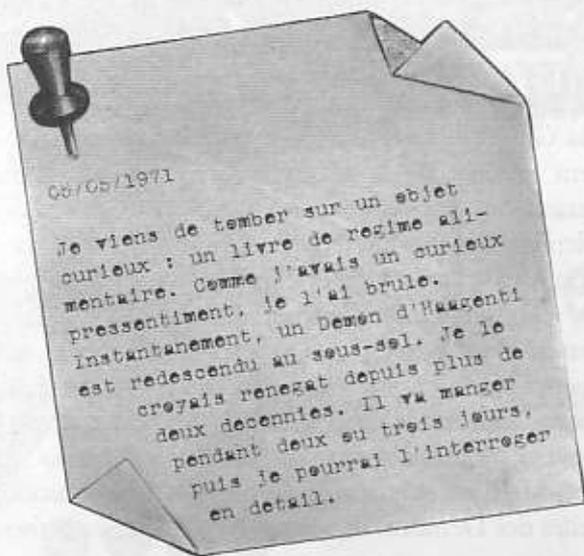
Background

By the rivers of Babylon....

Walther n'a pas pour habitude de faire de cadeau à ses ennemis. Ses rares serviteurs ont été formés dans

de pour emprisonner ces âmes. Ils modifièrent leur pouvoir d'exorcisme pour lier les Démons à des biens matériels les retenant ainsi sur la Terre. Puis vint l'idée du concours...





Ça ou des boîtes de camembert...

Les " collectionneurs " étant des Anges de Walther particulièrement puissants, ils eurent accès à des missions sensibles où il était souvent nécessaire de sauver l'humain dont le Malin avait pris possession. Personne ne se rendit compte qu'ils en profitaient pour enfermer les Démons dans des objets. N'étant qu'une dizaine, formant une communauté très soudée dont le but était d'éradiquer la présence du Mal, cela fait des siècles qu'ils opèrent secrètement, en marge de la hiérarchie angélique. Pour les faire regretter d'avoir " trahi " Dieu, ils enferment les Démons dans des choses qui se veulent en complète opposition avec la nature de ceux-ci pour renforcer leur souffrance et les rendre fous. Ils passent la plupart de leur temps à traquer les suppôts de Satan. Puis ils les kidnappent discrètement et leur font subir leur exorcisme spécial. La secte est en fait comparable à un club de tueurs en série. Les " collectionneurs " sont totalement accro à leur jeu et ne s'arrêtent jamais. La chasse et l'emprisonnement constituent pour eux une compétition. Ils comparent leurs prises et leurs trouvailles de prison. Plus cela va être tordu et plus ils vont être contents de leur boulot.

Leur doit-on la disparition de Dalida ?

Depuis un certain temps les Anges ont remarqué qu'ils pouvaient contraindre les Démons à utiliser certains de leurs pouvoirs à leur profit. Cela est assez difficile mais permet de rajouter

encore un peu plus de fun au jeu. Il ne suffit plus de laisser pourrir un Démon sur une étagère : on peut aussi l'utiliser dans la lutte contre le Mal, pour capturer ses propres congénères. Les " collectionneurs " sont assez fous pour se balader avec une partie de leur collec' sur eux, histoire d'avoir le bon pouvoir au bon moment. Cela ne pose pas de problème quand ils opèrent seuls ou avec d'autres " collectionneurs ". Par contre, quand ils se joignent à des groupes " normaux " pour les besoins d'une mission, le fait qu'ils parlent à des objets et qu'ils utilisent parfois des pouvoirs qui ne sont pas dans leur dossier, voire pas du tout autorisés pour un Ange, peut poser problème. Ils sont cependant très prudents et ont su rester discrets. Cela durera sûrement au moins jusqu'à votre prochaine partie...

Intérêt pour le maître de jeu

Les " collectionneurs " passent pour de sacrés malades. Ils sont tous complètement obnubilés par leur propre jeu et n'ont plus une vision claire de ce qu'est le Bien ni le Mal d'ailleurs. Vous devez les utiliser avec parcimonie et prudence car ce sont de véritables dangers publics. Ils sont généralement intégristes et peuvent aussi avoir la limitation " besoin de tuer ". Ils peuvent être à l'origine de nombreux scénarios pour *MV* comme pour *INS*. Ils sont en effet capables de faire disparaître des personnages clés pour le plaisir de la collection sans se douter un instant que leur action peut avoir des répercussions graves. Ils se protègent entre eux et cachent toujours leurs trésors dans différents endroits farfelus, comme des coffres de banques suisses, des épaves sous-marines, des greniers ou des coffres qu'ils enterrent.

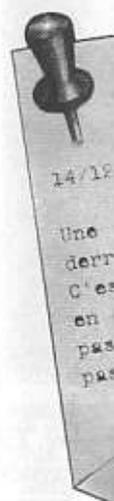
La plupart du temps, ils transmettent les coordonnées de leur cachette aux autres " collectionneurs " pour qu'ils viennent admirer les trophées s'ils passent à proximité. Walther est au courant de l'existence des " collectionneurs ", mais il n'a pas idée de l'ampleur de leur action. Il est déjà intervenu plusieurs fois pour punir des excès trop flagrants, mais il lui est aussi arrivé de couvrir une de ses ouailles. Son attitude est la plupart du temps assez hypocrite car il feint l'ignorance.

Intérêt

On ne peut pas être un membre d'une confrérie, agrandie ou non, du temps. Walther d'instinct, dermique " collectionneur " sensible recrute l'assistance difficile. Les preuves et S'il passe par la collection propre collectionneurs n'ont l'existence fil de leur entretien seuls les comprennent collectionneurs

Règles

Les " collectionneurs " ont une unique du les " collectionneurs " moment de Walther trahit mal en ex le possède du pouvoir

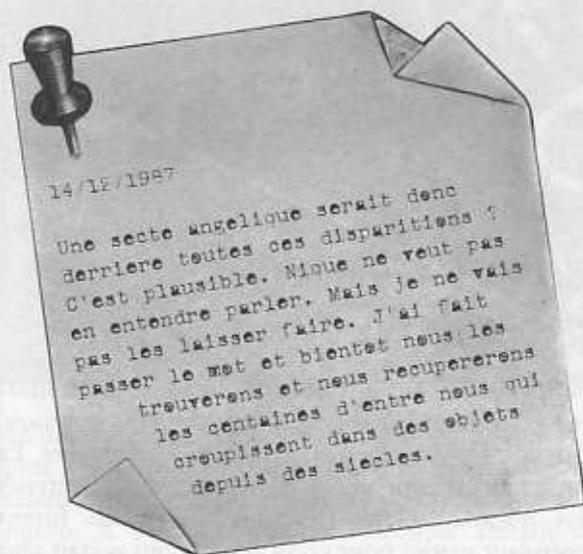


Intérêt pour les joueurs

On ne peut pas créer un personnage débutant membre des "collectionneurs". En revanche, la confrérie, comme ils se nomment entre eux, s'est agrandie de quelques nouveaux membres au fil du temps. Pour postuler, il faut être un Ange de Walther de grade 3 et prouver son aversion épidermique pour le Mal. Au fil du temps, un des "collectionneurs" risque de remarquer la possible recrue. Il l'abordera alors et lui demandera assistance pour un exorcisme particulièrement difficile. Petit à petit, le nouveau pourra faire ses preuves et sera initié aux secrets de l'organisation. S'il passe tous les tests avec succès, il sera accepté par la communauté et pourra commencer sa propre collection. Dans le cas le plus général, les joueurs ne devraient pas avoir connaissance de l'existence même de ce groupe. Si cela arrive au fil de leurs aventures, les relations qu'ils pourront entretenir seront généralement conflictuelles car seuls les Anges de Walther peuvent vraiment comprendre les motivations et les buts des "collectionneurs".

Règles spéciales

Les "collectionneurs" utilisent une version unique du pouvoir d'exorcisme de Walther. Tous les "collectionneurs" possèdent ce pouvoir. Au moment de passer "collectionneur", un Ange de Walther transforme son pouvoir d'exorcisme normal en exorcisme des "collectionneurs". S'il ne le possède pas, il l'acquiert au niveau 1. Le niveau du pouvoir peut ensuite progresser normalement.



Exorcisme des "collectionneurs"

Type : mental.

Coût : 20 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : 2 mètres.

Description : ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède d'attaquer psychiquement un Démon qu'il observe pendant au moins une heure (ce dernier doit donc être attaché, en cage ou volontaire). L'attaque est résolue comme une attaque psychique difficile (avec le jet de résistance qui correspond). S'il rate son attaque, l'exorciste s'évanouit pour (RU) heures et l'âme du Démon retourne immédiatement en Enfer (c'est ce qui peut lui arriver de mieux). Dans tous les cas, le corps humain disparaît. S'il réussit son attaque, le Démon est emprisonné dans un objet choisi par l'exorciste, et ce jusqu'à ce que l'objet soit détruit. L'exorciste peut obliger le Démon ainsi emprisonné à utiliser ses pouvoirs pour faire le Bien (sous l'entier contrôle de l'Ange). Le Démon enfermé récupère ses PP à raison d'un par mois (il n'a plus aucun contact avec l'Enfer). Pour forcer un Démon enfermé à utiliser un pouvoir, il faut réussir un jet de volonté difficile (le Démon résiste avec sa propre volonté). Le jet de l'Ange bénéficie d'un bonus de deux colonnes si le Démon est dans un objet qu'il déteste au plus haut point. Si l'Ange réussit son jet, le Démon peut utiliser un de ses pouvoirs (au choix de l'Ange) ; s'il le rate, le Démon ne répond plus pendant vingt-quatre heures. En cas de 666, l'âme du Démon est libérée et retourne en Enfer.





DE L'ARMÉE À LA PATROUILLE...

Il y a bien longtemps, au tout début de cette triste histoire, Dieu ne se doutait pas qu'il faisait une belle boulette en accordant à l'Ange Kronos son pouvoir de Projection Temporelle. Après la chute de Satan et de ses quelques complices, Kronos usa de son pouvoir d'une manière tout à fait inattendue. Maîtrisant parfaitement son don, il renvoya dans le passé des Démons, en général pour changer le cours de l'histoire ou refaire des missions ratées. Inévitablement, la compétition était truquée et les forces angéliques s'arrachaient les cheveux (n'allez pas comprendre que tous les Anges sont devenus chauves...). Les Démons finissaient donc toujours par obtenir ce qu'ils voulaient, à l'usure.

Il était nécessaire de rééquilibrer les chances et de préserver l'humanité de ces bouleversements temporels incessants. Dieu aida alors discrètement Jean, un Ange d'Yves de Grade 3, à mettre au point le Cyclotron (des mauvaises langues affirment que Jean n'a rien fait du tout, et qu'un jour Dieu s'est pointé dans son labo avec la machine en disant : "Tiens, cadeau". Bien sûr ce n'est qu'une rumeur car chacun sait que son Altesse Divine ne parle pas comme ça). À leur tour, les Forces du Bien eurent alors la possibilité de retourner dans le passé.

Il s'ensuivit une période de chaos, dont tous les Anges déjà présents à l'époque se souviennent.

L'Enfer multiplia les voyages temporels de manière systématique, mettant toute l'histoire de l'humanité en péril.

Pour répondre à cette menace, des centaines d'Anges furent placés sous la tutelle de Jean ou d'Yves (ceux de Jean pour leurs

capacités techniques, ceux d'Yves pour leurs connaissances encyclopédiques) pour être entraînés et renvoyés dans le temps. Jean avait beau avoir inventé le Cyclotron, il ne passa pas Archange pour autant (c'est pour ça qu'il y a des rumeurs...), mais on lui confia ce poste à très hautes responsabilités, juste aux côtés d'Yves.

On parlait de ces Anges comme de l'Armée Temporelle. Ils avaient pour mission de livrer bataille aux forces démoniaques dans le passé et de rétablir l'ordre normal des choses. À l'époque, le grand Jeu de Dieu et de Satan commençait à prendre des allures de "guerre" par les conséquences qu'il aurait pu engendrer. La situation était devenue critique et les affrontements décisifs avaient plus souvent lieu dans le passé que dans notre réalité. Le continuum spatio-temporel (cf. plus bas) était tellement malmené qu'il manqua de se briser.

Pour éviter de tout faire sauter définitivement, Dominique et Andromalius signèrent alors un accord, stipulant que les voyages n'auraient plus lieu qu'au coup par coup, pour un camp, puis pour l'autre. Cette règle est désormais plus ou moins respectée. Par ailleurs, Dieu a placé des Verrous Divins sur certaines périodes décisives de la chrétienté. Celles-ci sont devenues impossibles à modifier.

JEAN ET YVES SONT DANS UN BATEAU,...

Toutes les précautions décrites ci-dessus minimisèrent grandement le rôle des voyages dans le temps. L'Armée Temporelle n'était alors plus nécessaire. La plupart de ses membres retrouvèrent des activités plus normales. Une trentaine d'éléments furent cependant gardés pour constituer ce qui n'était plus



qu'une P...
plus qu'u...
comme u...
num. À...
Anges d'

leurs
entraînés
à avoir
ce pour
, mais
bilités,

Armée
livrer
é et de
que, le
prendre
qu'il
ue cri-
us sou-
ité. Le
t telle-

ement,
ors un
us lieu
s pour
ns res-
Divins
tienté.
er.

imisé-
temps.
re. La
tivités
furent
it plus



qu'une Patrouille Temporelle. Cette dernière n'avait plus qu'un rôle de surveillance et de prévention, comme une sorte de service de nettoyage du continuum. À cette époque, la Patrouille abritait des Anges d'Yves, puis quelques Anges de Jean lorsque

celui-ci passa Archange. Les premiers " voyageaient ", les seconds étaient responsables de la sécurité et de l'entretien du Cyclotron.

Au début des années 90, des Anges de Jean responsables de la surveillance du Cyclotron eurent la mauvaise idée de confier la machine de rechange à un Ange de Daniel, un de Laurent et quatre skins. Les six compères, complètement bourrés, utilisèrent la machine pour aller empêcher le Christ de se faire crucifier (cf. l'extension *Il était une fois...*). Par miracle, ce dérapage n'eut pas de conséquences. L'affaire fut étouffée (pour ne pas trop mouiller les Anges de Jean fautifs, tout de même des Grade 3 !) mais le Conseil dut prendre une mesure de sanction. On décida que, désormais, Yves serait le seul responsable de la Patrouille Temporelle. Uniquement trois Grade 3 de Jean restèrent dans l'équipe, pour régler la part technique de la chose.

Cette décision arrangeait en fait tous les Archanges : aucun d'entre eux n'avait envie que Jean puisse découvrir dans le passé des secrets les concernant. Alors qu'Yves, après tout ! il en sait déjà trop sur tout le monde ! Et puis, entre nous, Jean ne savait pas assez de choses pour être responsable des voyages temporels, et Dieu avait un peu décidé d'avance. Jean fut déçu par cette décision, mais sans plus : pour lui, le Cyclotron n'était qu'un gadget parmi tant d'autres et, en terme d'inventions, il avait encore de quoi s'occuper.

Yves prit donc seul le contrôle de la Patrouille Temporelle, rôle qu'il tient encore à ce jour.

RAPPELS TECHNIQUES

Pour ceux qui ne sont pas calés sur la question, un cours accéléré sur le continuum spatio-temporel me semble nécessaire. Le Continuum est élastique, extensible, légèrement malléable MAIS jusqu'à une certaine limite seulement. Trop distendu ou trop vrillé, il casse, balançant du même coup notre humanité dans le néant. Seul Yves (et Kronos) est capable de connaître l'état de santé du continuum spatio-temporel.

Lorsqu'un événement ne suit plus le cours normal de son déroulement, le continuum se tord, créant ce qu'Yves appelle dans son jargon un " point de torsion ". Lorsqu'un point de torsion est important, Yves le sent tout de suite et prend les mesures qui s'imposent. Si, à l'inverse, il s'agit d'une mini-torsion (c'est-à-dire le changement d'un détail sans importance de l'histoire), il se peut qu'Yves ne la perçoive pas ou juge superflu d'y prêter attention.

Ces points de torsion sont toujours créés par des indésirables (normalement Démons ou Anges) qu'on nomme " vecteurs

de torsion " (comme, par exemple, les deux Anges avec leurs skins cités plus haut). Ces imprudents changeant le cours de l'histoire, ils sont toujours au centre des déformations que subit le continuum spatio-temporel.

Imaginez le continuum comme un volume d'eau dans un bidet. Eh bien, les individus vecteurs de torsion agissent comme des trous d'évier : ils créent des brèches dans lesquelles s'engouffre petit à petit toute la flotte. De même, le flux du continuum est en quelque sorte aspiré par eux.

Yves sent toutes les courbes infligées au continuum : il sait donc où elles convergent et trouve sans difficulté les vecteurs de torsion. Pour que leur travail soit plus simple à effectuer, Yves a gratifié chaque membre de la Patrouille Temporelle d'un pouvoir supplémentaire. Ce dernier leur permet à leur tour de percevoir les flux du continuum et de repérer les agents perturbateurs.

GOOD TIME, BAD TIME...

La Patrouille Temporelle remplit aujourd'hui des fonctions très précises.

Tout d'abord, elle est responsable de la surveillance et de l'entretien du Cyclotron. Elle doit aussi régulièrement envoyer des agents dans les périodes historiques sur lesquelles Dieu a placé des Verrous Divins, histoire de vérifier qu'il n'y a aucune anomalie. On murmure que des agents de la Patrouille Temporelle vivraient à ces endroits (dans le passé donc) en permanence.

Par ailleurs, les Anges de la Patrouille Temporelle parcourent quotidiennement toutes les périodes historiques, au hasard, pour s'assurer qu'il n'y a pas des Démons en ballade (les Démons ainsi repérés, dont les missions n'ont pas été commanditées en respectant l'accord, sont éliminés au plus vite). Il arrive aussi qu'ils repèrent des Anges ou des humains perdus hors de leur période historique d'origine. Ce sont des victimes du pouvoir de Projection Temporelle des Démons de Kronos, qui peuvent survivre quelques jours dans leur période historique d'arrivée. Les Anges sont ramenés à Notre-Dame, les humains renvoyés où ils vivaient (non sans leur faire oublier tout souvenir de cette expérience).

La Patrouille Temporelle a aujourd'hui un problème supplémentaire, qui occupe à temps plein une dizaine de ses agents. Il s'agit du projet " Divine Right ", lancé il y a quelques années par Jean. Sans que ce dernier ne le sache, Yves fait surveiller toutes ces opérations par des Anges de la Patrouille Temporelle. Cette surveillance est très discrète, mais

tout de m
le terrain
toutes éve
permanen
dans les m
et c'est la
menace p
donc pris
Divine Ri
plan d'urg

Pour finir
remplisse
consiste à
Ange ou D
agir aujour
du Cyclot
liers d'ann
Inquisitor
Le pouvoi
jours dans

Il arrive de
futur déba
continuum
torsion si
La Patrou
pour les ab
le continu
cas restent
sans diffic

ET ME

Tous les A
Temporel
les Grade
sont infor



tout de même musclée (trois Anges sont parfois sur le terrain en même temps) pour pouvoir parer à toutes éventualités. Car Divine Right est un danger permanent pour le continuum : qu'une arme tombe dans les mains de l'humanité avec vingt ans d'avance et c'est la catastrophe ! Yves ne dit rien, mais cette menace permanente lui fait froid dans le dos. Il a donc pris les mesures qui s'imposent et pas un test de Divine Right ne se fait sans être encadré et sans un plan d'urgence préétabli. Et Jean ne se doute de rien.

Pour finir, les Anges de la Patrouille Temporelle remplissent aussi une mission dans le présent. Elle consiste à repérer le plus rapidement possible tout Ange ou Démon qui aurait été envoyé du futur pour agir aujourd'hui. Eh bien oui ! Si les Anges disposent du Cyclotron, ils l'auront encore dans quelques milliers d'années (c'est-à-dire dans l'univers de *Stella Inquisitorus*) et pourront revenir dans notre présent. Le pouvoir de Kronos, lui aussi, fonctionnera toujours dans les millénaires à venir.

Il arrive donc que des Anges ou des Démons issus du futur débarquent aujourd'hui, risquant de briser le continuum spatio-temporel. Ils créent des points de torsion si importants qu'ils sont très faciles à repérer. La Patrouille Temporelle a alors environ trois jours pour les abattre (ou les renvoyer chez eux), sans quoi le continuum risquerait de partir en confettis... Ces cas restent rares et, jusqu'à présent, ont été maîtrisés sans difficulté.

ET MES ANGES ?

Tous les Anges d'Yves ont entendu parler de l'Armée Temporelle et du rôle historique qu'elle a joué. Seuls les Grade 2 ou plus (dont éventuellement vos Anges) sont informés de l'existence actuelle de la Patrouille

Temporelle, et de l'importance de ses activités. La plupart des Grade 3 étaient même présents à la belle époque (celle de l'Armée Temporelle) et connaissent personnellement quelques membres de la Patrouille Temporelle actuelle.

Bien que vos Anges ne puissent pas faire partie de la Patrouille Temporelle, il n'est pas exclu qu'elle leur demande un coup de main sur une opération ponctuelle. On peut aussi imaginer qu'en entamant une enquête sur un Démon étrange (un exilé du monde de *Stella Inquisitorus*), ils croisent la Patrouille Temporelle menant elle aussi ses recherches.

RÈGLES SPÉCIALES

Vous trouverez ci-dessous la description du pouvoir d'Empathie temporelle, qui est accordé au niveau 1 à tout Ange admis dans la Patrouille Temporelle. Par la suite, à chaque mission réussie l'Ange peut choisir d'augmenter ce pouvoir d'un niveau, à la place de tout autre récompense.

Empathie temporelle (Sp.)

Type : mental.

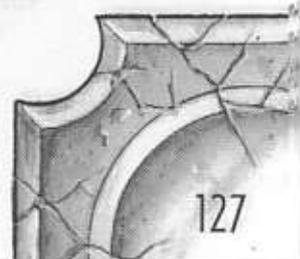
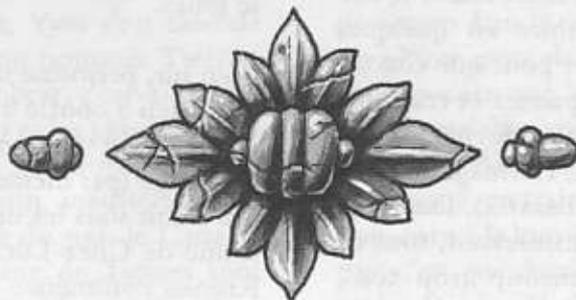
Coût : variable.

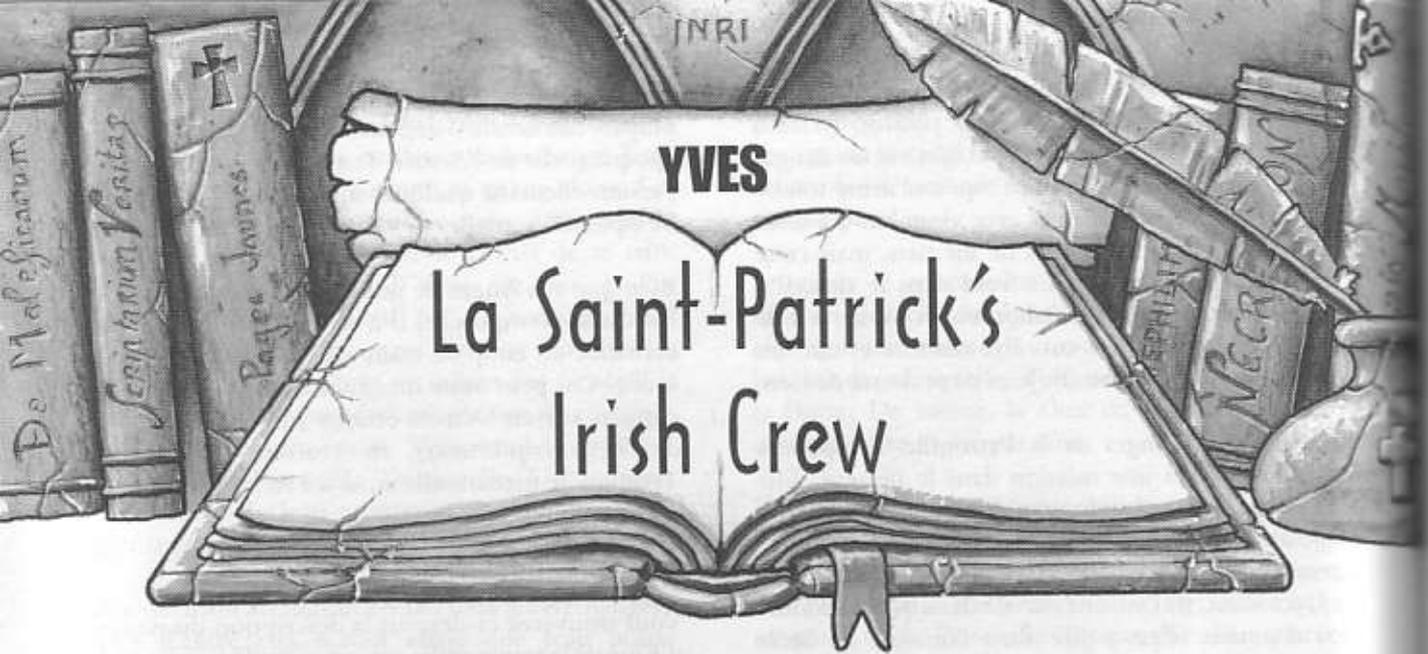
Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : (niveau x cinquante) kilomètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de savoir s'il existe un point de torsion important à portée (et ce, sans dépenser de point de pouvoir). Pour 1PP, et s'il réussit un jet de volonté, l'Ange peut repérer les différents individus vecteurs de torsion présents dans ce même périmètre. Il sait alors dans quelle direction, et à quelle distance ils se trouvent par rapport à lui.





INTRO

Yves aime tout. Tout, tout, tout, même le hip-hop, le break-dance, les pâtes aux calamars, les Celtes, les cultes un peu païens, les petites querelles du Conseil, la Bourboule, les roller-blades et j'en passe... Bref, Yves est plus qu'un humaniste c'est... Yves. Mais avant tout, s'il y a une chose que l'Archange des Sources respecte, c'est le Grand Jeu. Car, il faut bien le dire, avec son petit carnet de notes, Yves fait un peu l'arbitre. Et même, on va vous donner un scoop (désolé, on n'a pas de photos, le paparazzi est mort la semaine dernière après avoir rayé une 406 intérieure cuir avec son téléobjectif. En fait, c'est plutôt la 406 qui l'a rayé de la planète...).

Voilà, voilà, une minute, il arrive le scoop : depuis le tout début de cette histoire, Dieu en personne a confié à Yves la mission de faire durer le Grand Jeu longtemps. C'est-à-dire qu'il n'est pas question qu'une des deux forces se tire avec le pompon de la victoire en quelques siècles. Le Jeu doit s'éterniser pour que chacun déploie l'ensemble de ses capacités et redouble de ruse. Quand il sera temps de passer aux choses sérieuses (l'Antéchrist, l'Armageddon, la Stella Inquisitorus et tout le bazar...), Dieu fera signe à Yves. Là, maintenant, tout de suite, c'est beaucoup trop tôt...

C'est normal, c'est pour le spectacle : on joue les prolongations et on terminera même certainement aux penalties (je sais qu'après le Mondial

98, cette métaphore footballistique vous met du baume au cœur... Alors je flatte le lecteur. Si, si). Remarquez, Dieu a raison : quitte à faire un truc autant le faire bien.

Quoi qu'il en soit, Yves a une lourde responsabilité. Vous qui le preniez pour le non-interventionniste par excellence, là vous êtes top lose ! Il doit prendre garde à ce qu'aucun des deux camps ne prenne trop d'avance sur l'autre. En somme, il doit veiller à ce que l'équilibre Bien/Mal soit toujours dans la norme. Est-ce que cela va à l'encontre du Grand Jeu ? Eh bien... Théoriquement oui, mais là c'est un ordre direct de Dieu.

C'est un peu comme une course truquée : si les Archanges et les Princes-Démons savaient ça, leur compétitivité finirait dans la caisse du chat. Encore que tout n'est pas couru d'avance : c'est comme au PMU, chacun a choisi son canasson et c'est dans les derniers cent mètres que tout va se jouer.

Bien sûr, personne n'est au courant du petit job que Dieu a confié à Yves. Et quand je dis personne, c'est personne (ou presque) : aucun Archange (pas même Dominique), aucun Ange (qu'il soit sous les ordres d'Yves ou pas) et personne de Chez-Lucif'-d'en face (encore que... Kronos commence à se poser des questions). Bien sûr, Yves ne peut pas faire le boulot tout seul : il a donc mis quelques exécutants dans la confidence. Mis à part eux, il n'en a jamais pipé mot à qui que ce soit. Dominique et

Andromali
petites affa
motivation

LES T

S'assurer c
dessus n'é
savoir tot
activités d
des projet
etc. Rien
non ! Je ne
vous le ré
pour lui,
chose d'in
C'est bien
L'idée (ou
prit d'un
d'un Dén
aucune in
libre risqu
tions. Pre
foirer le p
ner un co
parvenir,
pensiez q
Vous avie
ment le
tâche, il
meilleurs
faudra re
sants et c
Ils sont e
garder le
pour ceu
n'hésiten
pour arri

Pour pou
en un m
petits gro
Ils compt
trois Gra
d'une zo
l'aire ge
l'Afrique
etc.). Au
installées
directem
réelle est
Grade 3
angéliqu

Andromalius ont tout de même noté quelques petites affaires pas nettes. De là à deviner les motivations d'Yves...

LES TIERCES

S'assurer que ni le Bien ni le Mal ne prenne le dessus n'est pas une tâche aisée. Primo, il faut savoir tout ce qui se trame, être au courant des activités de chacun, de ce qu'elles impliquent, des projets à long terme qu'elles dissimulent, etc. Rien que ça, c'est très compliqué. Et bien non ! Je ne sais pas combien de fois on va devoir vous le répéter, mais Yves sait TOUT. Alors pour lui, c'est assez simple : sitôt que quelque chose d'important se prépare, il est au courant. C'est bien pour cette raison que Dieu l'a choisi. L'idée (ou le projet) peut avoir germé dans l'esprit d'un humain, d'un Ange, d'un Archange, d'un Démon ou d'un Prince-Démon, cela n'a aucune importance. Si Yves trouve que l'équilibre risque d'être rompu, il prend ses dispositions. Prendre ses dispositions, ça signifie faire foirer le plan, abattre les responsables, ou donner un coup de pouce à leurs opposants. Pour y parvenir, Yves a ses hommes de main. Vous pensiez qu'il était du genre pacifiste et mesuré ? Vous aviez un peu tort. L'Archange a effectivement le sens de la mesure. Pour ce genre de tâche, il s'est donc mis sous le coude ses meilleurs éléments, et là, niveau pacifisme, il faudra repasser. Ces Anges sont très très puissants et connaissent l'importance de leur rôle. Ils sont entièrement dévoués à Yves, ont juré de garder le secret... Et surtout (malheureusement pour ceux qui se dressent sur leur chemin) ils n'hésitent pas à utiliser toutes leurs capacités pour arriver à leurs fins.

Pour pouvoir agir dans tous les coins du globe en un minimum de temps, Yves s'est créé de petits groupes d'intervention nommés Tierces. Ils comptent tous trois membres, c'est-à-dire les trois Grade 3 les plus fidèles et les plus puissants d'une zone géographique (l'Europe centrale, l'aire germanique, le bassin méditerranéen, l'Afrique du nord, l'Afrique du sud, le Canada, etc.). Au total, une trentaine de Tierces sont installées partout dans le monde et répondent directement aux ordres d'Yves. Leur mission réelle est tenue secrète et chacun pense que ces Grade 3 se contentent de gérer leurs troupes angéliques dans leur secteur. Ils n'ont d'ailleurs

que très peu de contact entre eux, excepté pour les opérations. Il n'existe pas de Tierce en France car, sur ce territoire, Yves préfère s'occuper lui-même de ses petites affaires. Cependant, il arrive qu'il soit débordé et qu'il n'ait plus le temps. Il confie alors des missions à la Tierce voisine, la Tierce irlandaise : la St. Patrick's Irish Crew.

MODUS OPERANDI

Dans les faits, les actions menées par les Tierces sont de vraies opérations subversives, discrètes et efficaces. Par exemple : un savant met au point une bactérie mortelle capable de dézinguer l'ensemble de l'humanité en quelques mois. Dans ce cas, une Tierce intervient. Elle l'enlève, détruit ses travaux et le renvoie à la vie civile sans aucun souvenir, ni de sa découverte, ni de son kidnapping. Pouf pouf...

Autre exemple : une équipe d'Anges (la vôtre pour rigoler) mène une enquête sur un Démon de Baal qui prépare une révolution massive dans les ghettos des États-Unis (je sais, un Démon de Baal est trop con pour mettre au point un plan pareil, mais c'est un exemple). Tout cela risque d'engendrer une guerre civile, l'effondrement des States, des krachs boursiers, des cyclones dans la balance économique internationale... Bref, un micmac merdeux à l'échelle de la planète, si grave que tous les peuples risquent d'être plongés dans la guerre et la famine. Pas cool du tout, et une victoire totale pour les Forces du Mal. Donc, à un moment, un de vos Anges, en sortant du cinéma, se retrouve nez à nez avec ce Démon, qui est venu lui faire un coup de pression.

Votre Ange est comme un con, son paquet de pop-corn dans la main. L'autre le menace. Dans un ultime geste de survie, l'Ange jette un grain de pop-corn sur le bourrin de Baal. Et pouf, paf, le malabar vole à cinq mètres et disparaît net. Votre Ange reste comme un rond de flanc, interloqué, en train d'observer un autre grain de pop-corn à la lumière. Ce qu'il ne sait pas, c'est que derrière lui il y avait trois Grade 3 d'une Tierce d'Yves, tous invisibles, avec un UZI avec silencieux dans chaque main.

Ce sont bien sûr eux qui ont abattu le Démon de Baal, et sont repartis aussitôt. Votre Ange ne le saura jamais. Tout au plus il s'en doutera, ou changera de bord, pour se convertir au culte du Grand Maître Surfeur Pop-Corn. Et la terre est sauvée, l'équilibre Bien/Mal perdue.

Voilà comment ça marche. Voilà comment ça s'utilise surtout. Rien ne vous empêche, lorsque l'heure est réellement grave, de faire intervenir une Tierce dans les scénarios que vous faites jouer. Pour aider vos joueurs, ou les enfoncer.

Faire jouer une Tierce à des joueurs est difficile. Je n'ai pas dit impossible, j'ai dit DIFFICILE. Pourquoi ? Parce que ce sont tous des Grade 3, qui sont au service d'Yves depuis très longtemps. Éventuellement, si vous avez un Ange d'Yves de Grade 3 dans votre groupe, il se peut (à la suite d'une mission importante) qu'Yves lui propose de rejoindre une Tierce. Mais ensuite, vous serez bien dans la mouise pour le faire jouer avec le reste de l'équipe.

Si vous tenez à faire jouer des membres d'une Tierce, autant prévoir une campagne à cet effet. Dans ce cas, votre groupe devra constituer une Tierce à part entière. Chaque Ange créé sera directement de Grade 3. Il leur faudra à chacun un petit historique, et le groupe devra choisir une zone géographique d'influence. Comme ça, ils verront ce que ça fait d'être au-dessus de tout le monde, de manipuler toutes les factions en présence, etc.

Le seul problème, c'est qu'après cette campagne, incarner l'Ange Tout-le-Monde (comme monsieur Tout-le-Monde) risque d'ennuyer profondément vos joueurs... On vous aura prévenu, et si vous perdez des amis nous déniions toute responsabilité.

LA ST. PATRICK'S IRISH CREW

La Tierce que vos Anges ont le plus de chances de rencontrer est la Tierce irlandaise. C'est elle qui remplace Yves en France lorsqu'il est débordé. Elle est responsable de tout ce qui se

passé en Grande-Bretagne. En temps normal, ses trois membres vivent tous en Irlande, du Nord comme du Sud. Cette Tierce est très typée par rapport à ses consœurs. Néanmoins, elles le sont toutes légèrement : c'est normal, après tout, ce sont à l'origine des Anges d'Yves, souvent chargés depuis plusieurs siècles de veiller à la conservation des cultures, des mythes et des langues d'une région. Ils en sont donc toujours un peu les représentants, les défenseurs, etc. En tout cas, ils aiment la région d'où ils viennent. Ne l'oubliez pas si à l'avenir vous désirez créer une Tierce.

La Tierce irlandaise, ou la St. Patrick's Irish Crew, est une des premières Tierces à être entrée en service. C'était il y a bien longtemps, au VIème siècle pour être exact. Car au Vème siècle, Patrick, un Ange directement sous les ordres d'Yves, fut envoyé en Irlande pour évangéliser l'île. Enfin, ça c'était son job officiel. Par ailleurs, Yves lui avait demandé de veiller à ce que les vieilles croyances celtes ne disparaissent pas, ni même les petits lutins, ni même la langue gaélique. Yves a toujours été pour la conservation des anciens rites païens. Bien sûr, il ne s'agissait pas de leur donner assez de poids pour mettre en péril le Bien et le Mal, Dieu, Satan et tout le bazar, mais juste de les conserver, comme témoignage des croyances et idées qu'avaient pu avoir les hommes à tel ou tel moment de l'histoire.

Patrick (devenu plus tard le saint Patrick que nous connaissons comme patron de l'Irlande) prit son travail très au sérieux. Pour les Celtes, pas de doute il en reste (cf. *Deus Ex Machina...*). Combien ? ça, c'est un autre problème. Pour les lutins, il en reste mais seulement quatre, cachés au fin fond d'un réseau de grottes. saint Patrick leur apporte de quoi niaquer et vient taper le carton avec eux de temps à autre. Pour la langue gaélique, c'est un peu un échec. Elle a tenu jusqu'à présent, mais maintenant en Irlande, il n'y a plus que les vieux sur leur lit de mort qui parlent ce dialecte.

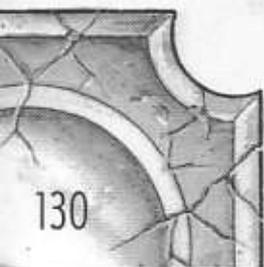
Au nord, la situation peut s'arranger : l'élan national (ne pas être confondus avec les Britanniques) pousse certains jeunes à se tourner vers leurs racines et à apprendre la langue de leurs ancêtres. Mais comme le veut la théorie des "trois-généra-



tions-et-
petits-fils
tiendra pe

Reste le
une terre
dire, c'est
cord, ça
Mais ima
bouddhis
Vous pen

Bon, pou
Et l'Angl
Lui, il a
conserve
le Sinn
contre le
trouve de





tions-et-une-langue-finit-à-la-poubelle ", leurs petits-fils n'en auront rien à cirer. Le gaélique tiendra peut-être jusqu'en 2200.

Reste le prétexte de départ : faire de l'Irlande une terre chrétienne. Le moins qu'on puisse dire, c'est que saint Patrick a réussi. Bon d'accord, ça frite entre catholiques et protestants. Mais imaginez qu'un leader musulman, juif ou bouddhiste tente de s'implanter en Irlande. Vous pensez qu'il a une chance ? Aucune.

Bon, pour l'Angleterre c'est un autre problème. Et l'Angleterre, saint Patrick s'en tape un peu. Lui, il a voulu une Irlande catholique qui conserve ses propres traditions. Alors bien sûr, le Sinn Féin, l'IRA, les émeutes, la guerre contre les " oranges ", c'est un peu lui qu'on trouve derrière.

Et pourtant ! C'est bien saint Patrick, en 500 et des brouettes, qu'Yves est allé chercher pour monter une Tierce chargée de la Grande-Bretagne dans son ensemble, y compris de l'Angleterre et de l'Écosse. Saint Patrick n'était pas très chaud mais il savait qu'Yves s'en doutait. Il vit dans cette proposition comme une sorte de mise à l'épreuve, et accepta donc, tout en décidant de faire la part des choses : veiller sur le territoire de la Grande-Bretagne (en cas de dérapage) est une chose, aider l'Irlande une autre. Il fait le premier par principe car ce sont les ordres, le second par conviction.

Car de siècle en siècle, saint Patrick et ses deux partenaires de la Tierce (Stout et Pure Malt) sont tombés amoureux de l'Irlande.

Ils n'ont plus une religion mais trois : celle de Dieu, celle de la mère patrie d'Irlande et celle de la Guinness. Plus qu'intégrés à la civilisation irlandaise, ils en sont devenus une sorte

de condensé ambulant. Ils revendiquent leur appartenance à cette terre d'accueil, l'affection qu'ils portent à son odeur de tourbe immonde, à ses collines verdoyantes, à ses pubs, à ses bières à la *stout* (pression).

Les trois gaillards sont plutôt massifs et un peu rustres dans leurs manières. Ils parlent avec un accent très marqué et communiquent parfois entre eux en gaélique. Ils ont tous de nombreux tatouages (des entrelacs celtiques...) et notamment deux Shamrocks (le trèfle à trois feuilles, symbole de l'Irlande) : un petit sur l'épaule, un énorme dans le dos. Par ailleurs, ils dégagent tous une forte odeur de Guinness et ne passent pas une journée sans faire un tour au pub. Qui aurait cru que des Anges d'Yves pouvaient en savoir plus sur la bière que des Anges de Daniel ! Il faut d'ailleurs ajouter qu'ils ressemblent un peu aux sbires de Daniel, les membres de la St Patrick's Irish Crew se battant volontiers avec des battes de base-ball, plutôt qu'avec des épées ou des armes à feu (mais la ressemblance s'arrête là car ces Anges d'Yves sont environ dix fois plus intelligents que l'Ange de Daniel de base). Sur le sol irlandais, la St Patrick's Irish Crew se déplace toujours dans une 4L verte, dont l'autoradio, le son toujours bloqué au maximum, diffuse des chansons folkloriques ou groupes de rock locaux au programme... Ailleurs, le véhicule change, mais la musique reste la même.

DES PROS PRETS-À-JOUER...

Saint Patrick, Ange de Grade 3 au service d'Yves.

Saint Patrick est un guerrier valeureux, qui évangélisa l'Irlande au Vème siècle. Cet homme d'aspect froid et fermé est le leader de la Tierce irlandaise et, avec ses deux compagnons, lutte pour l'autonomie culturelle de cette île. Saint Patrick est un être solitaire, entêté et puissant : tout Ange prudent se gardera bien de l'aborder sans lui offrir une bonne Guinness...

Saint Patrick habite Belfast, en Irlande du Nord. Il réside à Fall's Road, le quartier où les affrontements entre catholiques, protestants et soldats

britanniques furent les plus rudes. Aujourd'hui encore, des hélicoptères surveillent cette zone, en vol stationnaire.



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	3	3	3	3	38

Talents : arme de contact lourde (5), corps à corps (5), esquive (5), culture irlandaise (5), gaélique (5), tactique (6), tenir l'alcool (4).

Pouvoirs : calme (3), télépathie (2), philosophie (4), section d'enquête (membre de l'IRA), contact avec un politicien (représentant du Sinn Féin), charme (3), bénédiction " guérison de folies " (1), sommeil (2), lire les pensées (2), talent de communication (tactique), volonté supranormale (3), détection du futur proche (1), augmentation temporaire de volonté (2), psychométrie (1), coup de poing (4), armure bénite, esquive acrobatique (3), invisibilité (1), téléportation (2), champ de force (2).

Stout, Ange de Grade 3 au service d'Yves.

Stout est d'apparence le plus jeune membre de la Tierce. Lui aussi était déjà présent lors de la christianisation de l'île. Il a toujours été, et reste, le bras droit de Saint Patrick. Depuis toujours, c'est lui qui veille le plus à la préservation de la culture celte, des lutins et du gaélique. Par ailleurs, en mission, il est le plus discret et le plus manipulateur du groupe. Stout habite à Derry (et non pas à " London-Derry ", comme ont voulu l'appeler les Britanniques pour humilier les Irlandais !), la ville d'Irlande du Nord où se déroula le " Sunday Bloody Sunday ".... Vous savez la chanson, là, du groupe. Oui, tu dormais pas à l'époque ? U2, voilà gagné ! Des Irlandais, encore...



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	2	2	3	5	35

Talents :
contact (4), discrétion (5), gaélique (5),
Pouvoirs :
seau, chaos, sommeil normal, mentation, métrie (1), polymorphisme, forme gaélique (2), passe

Pure Ma Ange de

Tout au...
était déjà...
la terre in...
bonhomme...
qui aime...
parce qu...
de la vie

ourd'hui
te zone,

PP
38

corps à
aise (5),
(4).

philoso-
l'IRA),
du Sinn
rison de
sées (2),
volonté
proche
onté (2),
armure
ilité (1),

d'Yves.

bre de la
la chris-
reste, le
ours, c'est
la culture
leurs, en
manipula-
t non pas
l'appeler
dais !), la
" Sunday
on, là, du
ae ? U2,

PP
35

Talents : arme de contact lourde (5), arme de contact (3), arme de poing (3), corps à corps (4), discrétion (4), esquive (5), culture irlandaise (5), gaélique (5), tenir l'alcool (4).

Pouvoirs : télépathie (4), philosophie (4), château, charme (3), bénédiction " fertilité " (1), sommeil (2), lire les pensées (2), volonté supranormale (3), détection du futur proche (1), augmentation temporaire de volonté (2), psychométrie (1), détection des créatures invisibles (1), polymorphie (4), esquive acrobatique (1), forme gazeuse (2), invisibilité (1), téléportation (2), passe-muraille (1), non-détection.

Pure Malt,

Ange de Grade 3 au service d'Yves.

Tout aussi impétueux que son chef, Pure Malt était déjà au côté de saint Patrick lorsqu'il foula la terre irlandaise pour la première fois. Ce gros bonhomme plein de bière est un joyeux fêtard qui aime vivre, et ne s'en cache pas ! Ce n'est pas parce qu'on est Ange qu'il ne faut pas profiter de la vie ! Pure Malt habite à Cork, petit port

pittoresque de l'Irlande du Sud, par lequel arrivaient et partaient les bateaux pour le Nouveau Monde.

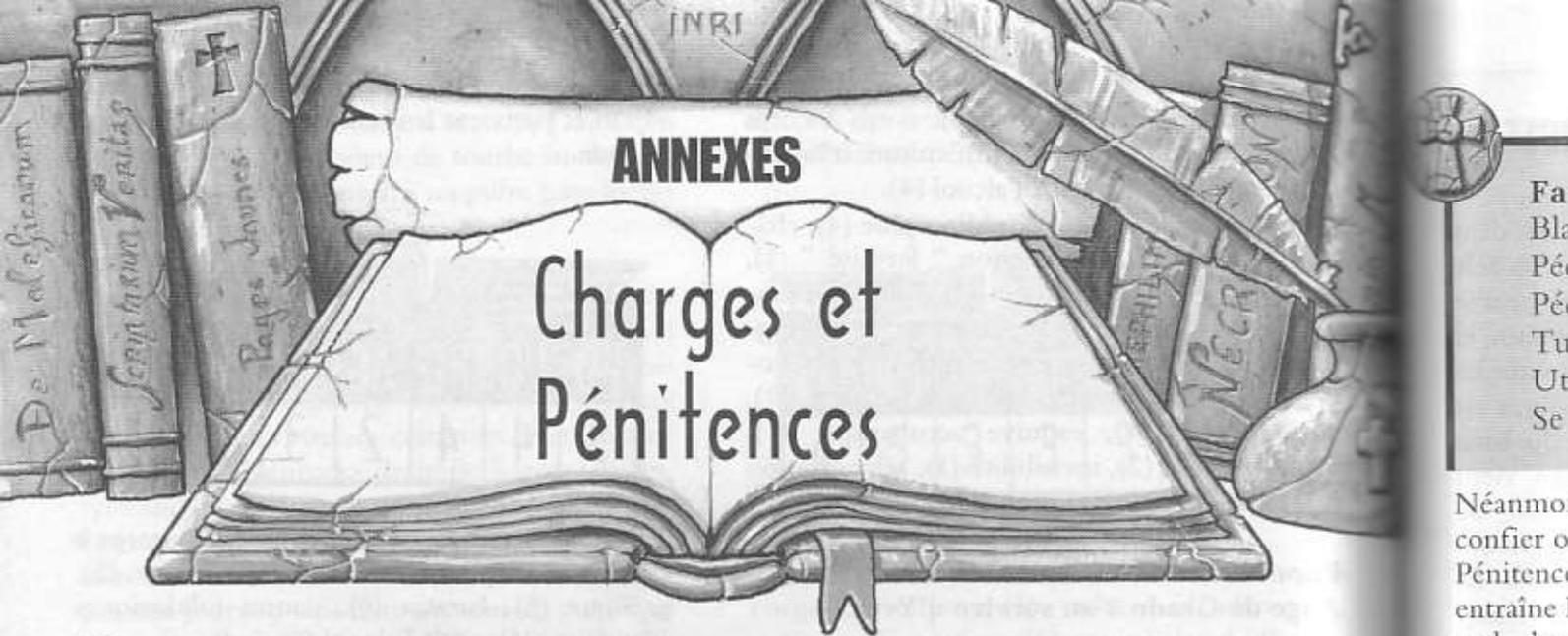


FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	4	2	3	2	34

Talents : arme de contact lourde (5), corps à corps (5), esquive (5), culture irlandaise (5), gaélique (5), baratin (6), danses folkloriques irlandaises (4), tenir l'alcool (6, sic !).

Pouvoirs : calme (2), télépathie (2), philosophie (4), sommeil (2), lire les pensées (2), talent de communication (baratin), volonté supranormale (2), détection du futur proche (1), psychométrie (3), coup de poing (4), esquive acrobatique (1), invisibilité (1), téléportation (1), régénération (3), membre blindé, assommer (1), éclair (4), gras (limitation).





Les Charges et les Pénitences sont de petites missions consistant le plus souvent à aider des humains. Elles sont confiées (ou infligées) aux Anges par leur supérieur direct. Les Charges sont un travail supplémentaire, demandé par l'Ange lui-même pour prouver sa ferveur. C'est un peu comme une B.A. (bonne action : vous n'aviez qu'à être louveteau comme tout le monde...). En échange, l'Ange est parfois récompensé d'un pouvoir. Je dis bien parfois car, rappelons-le, le petit bonus n'est en rien obligatoire : après tout, l'Ange veut juste prouver sa bonne foi, faire le Bien au max, alors on ne va pas s'imaginer qu'il le fasse pour de mesquins petits motifs très vils. Non ?

Les Pénitences sont de petites punitions. Lorsque des Anges échouent lors d'une mission ou lorsque l'un d'eux manque de discrétion, ils sont en général sermonnés et prennent une limitation dans la tête. D'où l'expression : " Et vlan ! une limit' dans ta face ". Mais parfois, il arrive que la mission ait échoué de peu ou à cause d'un incident imprévisible. De même, un Ange peut avoir commis une petite erreur, notable soit, mais sans trop de gravité. Difficile dans ces cas précis de les sanctionner d'une limitation. On leur inflige alors une petite Pénitence pour se racheter et pour apprendre à vivre !

Pour se voir confier une Charge, un Ange doit faire une demande à son supérieur

hiérarchique et passer un entretien avec lui (pour démontrer qu'il ne souhaite le faire que par bonté d'âme). Dans les faits, tous les supérieurs savent que les Charges sont un moyen peu contraignant pour gagner des pouvoirs : ils l'ont tous fait quand ils étaient jeunes et ferment aisément les yeux sur les motivations des candidats intéressés.

Pour se voir infliger une Pénitence, par contre, c'est beaucoup plus simple : il suffit de faire une petite connerie et zou ! coup de téléphone du supérieur, lettre officielle et vous voilà avec une responsabilité à la noix sur le dos. Mais là, on ne gagne jamais de pouvoir.

De manière pratique, les Charges et les Pénitences sont des " travaux " auxquels l'Ange doit se consacrer pendant un certain temps. Une Charge dure toujours six mois. La durée d'une Pénitence, déterminée au moyen du tableau suivant, dépend directement de la faute commise.

Ces petites missions supplémentaires permettent d'égayer les scénarios, mais surtout les " entre-scénarios ". C'est un outil très utile au meneur de jeu, qui permet de donner de la profondeur aux Anges (vas-y, montre-nous comme tu es profond...), mais aussi de multiplier les intrigues secondaires, de les faire se croiser (percuter ?) avec l'intrigue principale d'un scénario, etc.

3	5	2	2	3	5	35
---	---	---	---	---	---	----

Fa
Bl
Pé
Pé
Tu
U
Se

Néanmoins
confier o
Pénitenc
entraîne l
mal s'ac
retrait de
(t'avais qu

Comme
que les C
mais qu'e
mière, c'
La secon
club's, on
obscur lã
donner la
tire au ha

Chaque
re brève,
plus de c
verez deu
gés et nu
1, Évnm
entière o
ber une
qu'en qu
manque
un peu d
défi pers
" micros
voici me
ébahis, l
vettes, m
grosses p
se...



Faute commise par l'Ange

Blasphème	quinze jours
Péché mineur	trois semaines
Péché grave	un mois
Tuer un innocent accidentellement	cinq ans
Utiliser un pouvoir en public	1d6 mois
Se battre en public	deux mois

Durée de la Pénitence

Néanmoins, un Ange ne peut pas se voir confier ou infliger plus d'une Charge ou d'une Pénitence à la fois. Mal s'acquitter d'une Charge entraîne le retrait de celle-ci, sans récompense ; mal s'acquitter d'une Pénitence entraîne le retrait de celle-ci et une double limitation (t'avais qu'à bien t'tenir !).

Comme vous êtes intelligent, vous avez compris que les Charges/Pénitences sont la même chose, mais qu'on les obtient différemment. La première, c'est faire le beau pour avoir un biscuit. La seconde, c'est prendre une taloche con de cleb's, on chie pas sur la moquette (je suis trop obscur là ?). Voilà. Il ne reste plus qu'à vous donner la liste des Charges/Pénitences. On les tire au hasard, avec un d66.

Chaque Charge/Pénitence est décrite de manière brève, juste pour vous donner une idée. En plus de cette description de bon aloi, vous trouverez deux idées dites d'"Événements" (abrégés et numérotés chronologiquement : Évnmt 1, Évnmt 2). Ce sont des scénarios solo à part entière ou des interludes qui viendront perturber une mission en cours. Ils ne sont décrits qu'en quelques phrases. Ce n'est pas dû à un manque de place (on aurait pu croire), mais c'est un peu comme un concours, un challenge, un défi personnel en somme. Après les scénarios "micros bouts de chou" de *Dementia Profundis*, voici mesdames et messieurs, devant vos yeux ébahis, les idées de scénarios encore en éprouvettes, même pas encore nées, même pas assez grosses pour rejoindre un bide de mère porteuse...

11-12 > Leader départemental de Greenpeace

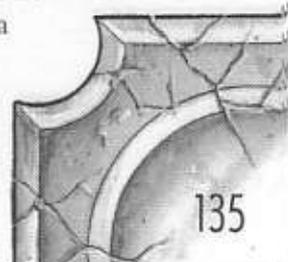
Greenpeace veille sur l'écologie de notre planète. En tout cas, l'organisation essaie tant bien que mal de le faire, et ses militants n'hésitent pas à fournir des info brûlantes aux journalistes ou à s'attacher sans manger des heures durant devant la préfecture de l'Oise, qui a honteusement autorisé la chasse à l'écureuil roux (ce qui n'est théoriquement pas reconnu par l'O.N.F.) dans les trois communes de Versin-sur-Oise, Coyella-Forêt et Chantilly... Mais désormais, l'Ange vient d'être nommé à la tête de la section Greenpeace Oise, et la préfecture n'a qu'à bien se tenir ! Une manif par semaine ce sera le minimum ; en tout cas c'est ce qu'a promis la direction nationale en envoyant un "homme de terrain" en la personne de l'Ange. Dieu merci, les écureuils, les mésanges, les coucous et l'air pur sont sauvés...

Évnmt 1 :

La préfecture aurait cédé, à coup sûr, si les chasseurs n'avaient pas monté une contre-manif. Et bien organisée en plus : défilés, tracts, buvettes gratos dans dix villages du coin ! Tout ça pour massacrer des écureuils. Greenpeace ne doit pas céder, mais lancer une contre-contre-manif pour attaquer les chasseurs. De là à ce que tout se termine à la pétoire, il n'y a pas loin...

Évnmt 2 :

La préfecture refuse de retirer son arrêté. C'est louche ? Mais une enquête bien menée permettra de découvrir la vérité : le beau-frère du cousin du gendre du responsable de l'écologie à la préfecture est



membre de l'amical des chasseurs de l'Oise. Tout s'éclaircit. Reste à monter un chantage pour qu'il revienne sur sa décision.

13-14 > **Casque Bleu de l'O.N.U.**

L'O.N.U., organisme de pacification internationale, ne serait rien sans sa célèbre armée de casques bleus inutiles, baptisée la " Force Schtroumpf " par un grand nombre de politiques (et pas des moindres ! Vous trouverez des noms sur 3615 Ragots...). Et l'Ange a désormais pour tâche d'être sergent instructeur pour la section française de l'O.N.U. Sa couverture est toute préparée et on l'attend d'ores et déjà, deux matins par semaine, pour qu'il forme les futurs tacticiens de cette armée de la paix (une armée de la paix : ben oui ! On y croit dur comme fer !). L'Ange ne s'y connaît peut-être pas des masses en tactique, mais a assez d'expérience du combat pour remplir son rôle. Reste à supporter les questions à dix centimes de ces militaires qui, rappelons-le, sont des engagés, des individus qui pensent donc s'épanouir entre marathons dans la boue et corvées de chiottes...

Évnt 1 :

On a besoin d'un support logistique pour des aides humanitaires en Bosnie. Tous les gradés sont absents, excepté l'Ange. Qui va partir deux semaines en Bosnie pour encadrer un groupe de soldats mongols ?

Évnt 2 :

Parmi tous les élèves officiers de l'Ange, certains sont particulièrement zélés. L'un d'eux semble même obsédé par les armes et les techniques de combat, à tel point qu'on pourrait se poser des questions sur sa santé mentale. C'est d'ailleurs ce que fera l'Ange quand il apprendra qu'une petite vieille a été abattue au fusil d'assaut (avec des balles gainées au Téflon, précise le rapport de police), à deux pas du domicile de cet officier macabre. Bien sûr, ce n'est qu'un hasard...

15-16 >

Navigant bénévole de l'UNICEF

L'UNICEF mène des actions humanitaires dans plusieurs domaines, avec un sérieux et un zèle remarquables. Mettez sur un coin du globe une famine, des blessés de guerre ou des lépreux, et l'UNICEF se bouge tout de suite. De toutes les organisations humanitaires, et humanistes, c'est sans doute celle à laquelle les Forces du Bien tiennent le plus. À ce propos, l'Ange vient d'être promu navigant bénévole de l'UNICEF. Cela signifie qu'il peut être envoyé partout dans le monde, pour des missions de soutien de courte durée (une semaine environ). Entre deux scénarios, il pourra donc soigner des mutilés au Cambodge, aider à la reconstruction de la Bosnie...

Évnt 1 :

L'UNICEF a rapatrié en France plusieurs enfants orphelins, venus d'un pays en guerre. Ils ont été placés dans des foyers spécialisés, à l'exception d'un, Roulio. Il faut attendre quelques jours pour qu'on lui libère un lit. Dans l'intervalle, il dormira chez un des responsables de l'organisation : l'Ange bien sûr. Qui va devoir concilier vie d'Ange et rôle de père adoptif ?

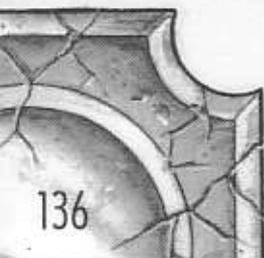
Évnt 2 :

À la fin de la semaine, l'Ange se lève et va ouvrir la porte à l'enragé qui appuie sur la sonnette depuis dix minutes. Erreur : il s'agit de cinquante photo-reporters, tous venus photographier Roulio, l'enfant soutenu par l'UNICEF. C'est Gala qui va être content. Les paparazzis ne vont pas faciliter le travail de l'Ange.

21-22 >

Bénévole au Secours Populaire

Le Secours Populaire a besoin de bénévoles pour collecter des vêtements, nettoyer ses foyers d'accueil, préparer et servir des soupes gratuites. Toutes ces aides aux plus démunis ne se font pas sans bénévoles, et l'Ange a trois jours pour s'inscrire en tant que tel dans le centre du Secours Pop' le plus proche de chez lui. Sa grande disponibilité (si, si...) lui permettra d'être responsable un jour sur deux d'un dortoir ou d'un point de distribution de repas. L'occasion de



des contacts avec tous les gens qui zonent dans son quartier...

Évnt 1 :

Les SDF que voit l'Ange sont régulièrement amochés et sont de moins en moins causants. Quelque chose se trame dans la zone, mais les langues refusent de se délier. Arpenter les rues de nuit permettra de découvrir que des skin-heads s'amuse à martyriser les clochards. C'est sûr, s'ils appartiennent à un Ange de Daniel, ce dernier va se faire tirer les oreilles (ou perdre un point de pouvoir).

Évnt 2 :

Peu à peu, l'Ange est bien connu des gens qui vivent à la rue dans son quartier. Ils le connaissent tous, l'apprécient, savent où il habite... Si à l'avenir des Démons voulaient préparer une embuscade à son domicile, nul doute que les SDF du quartier remarqueraient qu'il se trame quelque chose de louche et le préviendraient.

22-23 >

Chef scout d'Europe

L'Église, tous les jeunes s'en tapent. Le catéchisme n'est plus ce qu'il était. L'aumônerie ne sert plus qu'à draguer des minettes et à faire de bonnes bouffes. Le pape déconne avec ses histoires de préservatifs et la jeunesse n'a plus de sentiment religieux. Seuls les scouts d'Europe permettent encore d'amener des enfants et des ados dans la voie du Seigneur. Bien sûr, ils viennent plus pour quitter les gaz d'échappement, se marrer pendant les veillées et fumer leur premier joint. MAIS, l'air de rien, ils vont à la messe, on leur apprend la discipline et la foi... Les Forces du Bien le savent : les scouts d'Europe constituent le dernier moyen pour attirer les générations futures à la religion. Alors il faut des chefs scouts, beaucoup de chefs scouts, et l'Ange va s'y coller, bien sûr... À lui la joie d'organiser chaque week-end des jeux de pistes et des courses d'orientation pour trente gizmos...

Évnt 1 :

Les enfants sortent du car. Tout s'est bien passé durant ce week-end. Il ne reste plus qu'à compter ces charmantes têtes blondes. 25... 26... 27...

Et voilà ? 27 ! Mais... Ils étaient bien 28 au départ ? Et merde, on a perdu un morveux, faut repartir à Mervier-sur-Aube !

Évnt 2 :

Mervier-sur-Aube, sa vie, son œuvre. Ou plutôt son camp de gitans et Lulu la grosse, la pute du coin. Et le petit scout manquant à l'appel, tout remué, choqué même, d'avoir perdu sa virginité avec Lulu... Lui, il s'en remettra, ses parents moins. Regardez " Scout Toujours ", ça vous donnera des idées....

24-26 >

Bénévole pour la Croix Rouge

La Croix Rouge a besoin de bénévoles pour installer des postes de soins dans les manifs, assurer des urgences, etc. Toutes ces actions ne se font pas sans bénévoles, et l'Ange a trois jours pour s'inscrire en tant que tel au centre Croix Rouge le plus proche de chez lui. Après avoir passé l'AFPS (Attestation de Formation aux Premiers Secours), sa grande disponibilité lui permettra d'être responsable d'une équipe de soin pendant le Tour de France ou de participer à une patrouille de nuit chaque week-end. L'occasion de faire le Bien, mais aussi d'apprendre quelques techniques médicales, et éventuellement de faire copain-copain avec un médecin (quand vous aurez une balle dans le bras et que vous ne trouverez pas de super baratin à faire aux urgences d'un hôpital, vous comprendrez l'intérêt d'avoir un ami médecin...).

Évnt 1 :

C'est la période du bac. Pendant les examens, les appels sont nombreux. C'est presque une crise d'épilepsie à l'heure... Évidemment, ce ne sont que des simulations d'étudiants pour échapper à l'épreuve ou, pire, pour tricher (regardez " Les Sous-doués ", ça vous donnera des idées...).

Évnt 2 :

Si un accident de voiture survient en plein scénario, l'Ange ne pourra pas s'empêcher d'aller aider les secouristes. Quitte à perdre du temps ou à laisser filer un ennemi...

31-32 >

Pompie

Les pomp
Avec un c
du Bien, l
pour un a
quelque t
ça tombe
proche de
arrivée. V
l'occupera
tra de mu
tions de
Cindy C
route...

Évnt 1 :

Un incen
village du
mètres de
son et su
tout emp
se passe-t
vante) ?

Évnt 2 :

En aidant
de banlie
départ de
son sous
plus, on
me, qui
sent le so

33-34 >

Figural (premi

L'avenir d
grand sp
Depuis p
ter une s
Les prod
genre de
aux plan
péré et a
Il est en
raisons c
bénévole
le centur

31-32 > Pompier

Les pompiers ne sont jamais assez nombreux. Avec un certificat bidon préparé par les Forces du Bien, l'Ange pourra aisément se faire passer pour un ancien pompier qui veut rempiler pour quelque temps, de façon bénévole bien sûr. Et ça tombe plutôt bien parce que la caserne la plus proche de son domicile a été prévenue de son arrivée. Voici une activité d'utilité publique qui l'occupera chaque week-end et qui lui permettra de multiplier les actes de bravoure : extinctions de feu, inondation, bouche à bouche à Cindy Crawford évanouie, accident de la route...

Évnt 1 :

Un incendie vient de se déclarer dans un petit village du coin : une croix en flammes de dix mètres de haut risque de s'écrouler sur une maison et sur quatre enfants qui essaient de fuir, tout empêtrés dans des draps blancs ! Mais que se passe-t-il (cf. les Évntms de la Pénitence suivante) ?

Évnt 2 :

En aidant à éteindre un incendie dans une villa de banlieue, l'Ange apprendra les causes du départ de feu. Le propriétaire avait stocké dans son sous-sol quarante bidons d'essence. De plus, on n'a pas retrouvé le corps du majordome, qui a pourtant péri dans les flammes. Ça sent le sorcier, non ?

33-34 > Figurant pour " La Vie de Jésus (première partie) "

L'avenir c'est la télé, le cinéma, l'audiovisuel, le grand spectacle quoi ! L'Archange Didier le sait. Depuis plusieurs années déjà, il essaie de monter une série de films choc sur la vie de Jésus. Les producteurs ne se bousculent plus pour ce genre de projets, qui mettent pourtant le feu aux planches... Mais bon, Didier n'a pas désespéré et a lui-même financé le premier épisode. Il est en tournage actuellement mais, pour des raisons d'économie, on cherche des figurants bénévoles. Alors, qui va chaque week-end faire le centurion, le pécheur, le trente-sixième mar-

chand du temple ? Bienvenue dans le monde du cinéma, vous êtes déjà un peu une vedette.

Évnt 1 :

Scandale, hérésie ! Quelqu'un a volé la croix de dix mètres de haut prévue pour la scène de la crucifixion du Christ. Mais qui donc ? L'Ange mène l'enquête dans les coulisses et les studios de la production. Est-ce le groupe des centurions farceurs, le scénariste jaloux du réalisateur, la secrétaire mythomane ? Non, c'est le gardien du parking, vieil anarchiste anti-chrétien. Il l'a volée et cachée dans un champ voisin. Tiens, c'est bizarre elle n'y est plus ?

Évnt 2 :

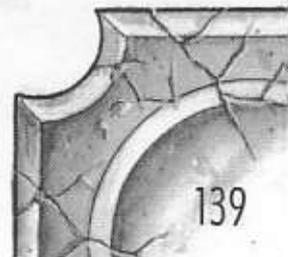
Dans un petit village près des studios, un événement inattendu vient de se produire, relaté ce jour même dans les journaux régionaux : quatre jeunes enfants d'un collège ont dressé dans le jardin d'un d'entre eux (ses parents étaient en week-end à Deauville) une croix en bois de dix mètres de haut. Ils y ont mis le feu, non sans s'être vêtus de draps blancs, pour faire " une zoulie cérémonie du Klu-Klu-Truc, comme dans le livre d'histoire ! ". Que les quatre bambins soient parvenus à dresser la croix seuls reste à prouver...

35-36 > Stagiaire dans une crèche municipale

Certaines crèches municipales ne parviennent pas à obtenir suffisamment de subventions pour prospérer, surtout dans les quartiers défavorisés où les parents ne peuvent pas toujours payer. Dans ce cas, les responsables font souvent appel à des parents bénévoles pour donner un coup de main et réduire les frais de personnel. L'Ange est attendu dans une crèche de banlieue, en tant que stagiaire bénévole envoyé par le ministère de la santé. Un après-midi par semaine, il devra découvrir le monde de l'enfance, apprendre à changer des couches, à donner à manger à un bébé, etc. Des heures de papouilles en role-play !

Évnt 1 :

La crèche, c'est jamais drôle. D'ordinaire, comme dit Marc, les bébés ça sent le fro-



mage. Là, avec l'épidémie de grippe intestinale qui a atteint tous les nourrissons, ça sent différemment. Plus fort. Votre entourage ne manquera pas de vous le faire remarquer...

Évnt 2 :

L'Ange est appelé par son supérieur, qui lui apprend qu'un nouveau bébé, Damien, un fils de diplomate, va être inscrit à la crèche. Sans que ses parents le sachent, c'est un Humain Béni, trop jeune encore pour qu'on l'éduque dans le but d'en faire un Fils de Dieu. Pour l'heure, l'Ange devra prendre soin de lui et ne pas hésiter à lui parler tout bas, à l'oreille, des préceptes du Bien.

41-42 >

Bénévole en mairie

De plus en plus de gens en France ne savent ni lire, ni écrire. C'est un constat difficile, mais bien réel : l'école échoue trop souvent et les immigrés rencontrent des difficultés pour s'intégrer. Pour aider ces gens, les mairies mettent en place des permanences où les citoyens alphabètes peuvent demander de l'aide pour remplir leurs papiers administratifs. Des cours de français sont aussi dispensés le soir. Des bénévoles, dont l'Ange, se relaient (un jour par semaine chacun) pour assurer ces permanences et ces cours.

Évnt 1 :

Il ne se passe jamais rien à la mairie, c'est la raison pour laquelle c'est un job très ennuyeux.

Évnt 2 :

Il ne se passe vraiment jamais rien à la mairie, c'est la raison pour laquelle c'est un job très ennuyeux.

43-44 >

Promeneur de chiens

Il y a un nombre incalculable de personnes âgées qui vivent enfermées chez elles, qui ne sortent même plus pour faire leurs courses ou jouer au bridge au centre culturel. Et la plupart de ces vieillards ont un compagnon, souvent un chien, nommé Max ou Médor ou

Picpus ou Sac-à-merde. Les mairies mettent parfois à leur disposition des promeneurs pour chiens qui se chargent chaque jour d'aller soulager le canidé de madame. Souvent étudiants, ces individus réclament une petite pièce en échange. Mais il existe aussi, comme l'Ange, quelques bénévoles au grand cœur qui remplacent les étudiants un ou deux soirs dans la semaine. Qui va promener Médor ?

Évnt 1 :

Et paf le chien ! Eh oui ! On surveille le jeune là, qui avait l'air d'un pickpocket. Et pendant ce temps-là, on ne fait pas attention à Médor, qui vient de passer sous les roues d'un camion de la Sernam. Splotch.... C'est mémé qui va être triste, elle qui est déjà aveugle et dont Médor était le seul compagnon. D'ailleurs, se rendrait-elle compte si Médor changeait de couleur de pelage ?

Évnt 2 :

Oups ! L'Ange était juste en train de promener Médor lorsqu'il croise, au coin de la rue, le Démon suspect que son groupe cherche partout depuis une semaine. Une petite filature s'impose, même avec Médor en laisse. Gasp ! Le Démon se doute de quelque chose. Non, il regarde juste Médor qui aboie à tue-tête et se livre au simulacre de la reproduction en montant un caniche. Petit sourire de rigueur et l'incident est oublié. Le suspect prend ensuite le métro. Y entrer avec Médor n'est pas difficile. Reste à expliquer aux contrôleurs pourquoi il n'est pas dans un sac à main (seuls les animaux de petite taille, et dans un sac, sont tolérés dans le métro....).

45-46 >

Médiateur

En règle générale, le courant passe assez mal entre la police et les jeunes des banlieues. Comme entre les contrôleurs de la RATP et les jeunes des banlieues. En fait, entre toute forme d'autorité et les jeunes des banlieues. À tel point que depuis peu sont apparus des " médiateurs ". Il s'agit de bénévoles, souvent issus des cités difficiles, qui aident les forces de l'ordre (ou les contrôleurs : "... Ne me faites pas le coup de la Borne Blanche, je le connais par cœur ! ") à amorcer un dialogue avec les jeunes. Le résultat oscille entre la discussion houleuse et la baston

générale...
(en comm
RER) cha

Évnt 1

C'est l'hi
quai de m
d'une pet
re d'un m
elle et qu
repousse,
de la ram
fouet l'ho
est arrêté.
en larme
faire sa de

Évnt 2

Depuis q
dans le m
C'est en
ressembl
ter la fili

51-53 >

Prêtre

Pour l'A
peu com
tapantes,
main, de
Meugnie
de Picar
çant la s
Ange se
acceptan
et d'app
Monsieu
mones,
sucé la r
darne
qu'il per

Évnt

Un des
vous av
de son c
tenu par
en parle
Évnt
Toutes
la surfa
rien n'e

générale... L'Ange est médiateur pour la police (en commissariat) ou la RATP (sur une ligne de RER) chaque week-end.

Évnt 1 :

C'est l'histoire d'une fille de banlieue sur un quai de métro, plutôt mignonne et sexy, vêtue d'une petite jupe moulante. C'est aussi l'histoire d'un mec un peu macho, qui passe derrière elle et qui lui colle une main au cul. Et là, elle le repousse, il tombe et ça devient aussi l'histoire de la rame de métro n° 78, qui prend de plein fouet l'homme aux mains baladeuses. Le métro est arrêté, le mec étalé sur vingt mètres et la fille en larmes. Il faut un médiateur pour l'aider à faire sa déposition.

Évnt 2 :

Depuis quelque temps, le nombre de fraudeurs dans le métro semble avoir diminué de moitié. C'est en fait qu'un réseau de faux billets (très ressemblants) a été mis en place. Qui va remonter la filière ?

51-53 > Prêtre

Pour l'Ange, désormais, chaque soirée sera un peu comme un retour aux sources : à 19 heures tapantes, prêcher la bonne parole, bible en main, devant les cent âmes de la paroisse de Meugnier-le-Bretonnier, charmant petit village de Picardie dont le curé est mort sans remplaçant la semaine dernière. Heureusement, votre Ange se fait prêtre et sauve cette paroisse, acceptant d'entendre les confessions du village et d'apprendre sous le sceau du secret que Monsieur Bertrand booste ses veaux aux hormones, que Tina la suceuse a, effectivement, sucé la moitié des garçons du bled, que le gendarme Perquiot a des envies de meurtres lorsqu'il perd à la pétanque...

Évnt 1 :

Un des fermiers du village vient à confesse et vous avoue avoir empoisonné tous les moutons de son concurrent. Malheureusement, vous êtes tenu par le secret de la confession et ne pouvez en parler à personne...

Évnt 2 :

Toutes les carpes de l'étang voisin remontent à la surface, mortes. L'élevage va faire faillite et rien n'explique ce phénomène. Tiens, elle est

bizarre cette carpe, avec son troisième œil et son tentacule violet ? Il est temps qu'un cureton en soutane mène une enquête à l'usine de pétrochimie d'à côté... Il est possible qu'un Démon d'Uphir soit directeur de cette usine.

54-55 >

Chercheur de reliques

Les Forces du Bien pensent (à raison) que certaines antiques reliques chrétiennes sont encore chargées de pouvoirs. Mais rien ne permet de les détecter et on ne doit maintenant pouvoir les retrouver que dans les brocantes ou chez de vieux antiquaires rabougris. Il faut donc que des courageux acceptent de passer leurs week-ends à fouiner dans les vieilles boutiques d'antiquités de France. L'Ange est de la partie et devra passer son temps libre à chiner, à écouter les anecdotes historiques des spécialistes, à ramener des bibelots poussiéreux à Notre-Dame (pour les analyser...), etc.

Évnt 1 :

Des antiquaires qui bossent avec des cambrioleurs, ça existe. Au cours d'une visite chez un brocanteur, ce dernier montre à l'Ange son " catalogue ". Sur une des photos, celle d'un buffet Louis XVI tout neuf, l'Ange reconnaît l'appartement d'un ami (peut-être un membre du groupe). Là, il y a une embrouille...

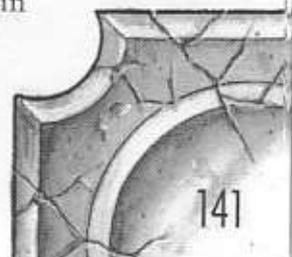
Évnt 2 :

L'Ange trouve au moment opportun une relique qui permettrait à son équipe de terminer un scénario. Malheureusement, la procédure officielle n'autorise pas les chercheurs de reliques à utiliser celles-ci avant un délai de trois mois. Cas de conscience...

56-61 >

Récupérateur de nains de jardin

Au tout début des années 90, Kobal avait lancé une grande opération baptisée " Nains Sauvages ". Celle-ci consistait à mélanger des nains de jardin vivants, c'est-à-dire de petits familiers démoniaques, à la production de leurs *alter ego* de plastique d'une grande



firme française. L'opération fut un succès mais les Forces du Bien découvrirent le pot-aux-roses assez rapidement. Les nains furent débou-tés ! Mais pas tous... Certains se trouvent enco-re dans les zones pavillonnaires françaises et flirtent avec les papillons, ou mordent la queue des chats. Pour éviter des incidents domestiques, que les nains deviennent trop violents, qu'ils s'organisent ou blessent des enfants, les Forces du Bien ont décidé de TOUS les retrouver. L'Ange fera donc partie de ces rares privilégiés qui, à la nuit tombée, s'habillent tout en noir et pénètrent illégalement dans les jardins d'Île-de-France et de province. Leur mission consiste à retourner tous les nains pour vérifier qu'ils sont creux et en plastique. Ceux qui ne le sont pas sont froidement éliminés.

Évnmnt 1 :

Vous les aviez vite repérés ! Quatre nains. Leurs dents longues et acérées les trahissaient. Tout aurait dû bien se passer, comme d'habitude. Mais l'un d'eux vous a repéré à son tour et maintenant il va falloir jouer serré. Ils se sont armés de marteaux et de faucilles, et rigolent en chantonnant l'Internationale (comme leur idole politique...). Ils ont kidnappé le chien et se sont enfermés dans le garage...

Évnmnt 2 :

Ce serait ridicule, pour un Ange, de se faire pincer par la police en train de voler trois nains de jardin dans un parc privé. Et pourtant, ça arrive. Et tout de suite, qu'on le veuille ou non, on est mis dans le même sac que le Front de Libération des Nains de Jardin. Heureusement que les Forces du Bien ont des contacts dans la police.

62-63 >

Donne à manger au monsieur qui dort...

Vous l'avez lu dans la section concernant Blandine, les membres de la Crypte (les flics du Monde des Rêves...) sont en permanence endormis dans des gisants, dans toutes les églises de France et de Navarre (plus de France tout de même). En général, un humain s'occupe de les nourrir. Mais il arrive qu'on soit

en manque de personnel ou que le client soit trop important. On confie alors cette tâche à un Ange, celui qui vient de jeter un d66, par exemple. Chaque nuit, il devra veiller à nourrir un des membres de la Crypte, dont l'enveloppe charnelle se trouve dans une petite abbaye à une heure de route du domicile de l'Ange. C'est une lourde responsabilité. Si le rêveur peut sauter un repas, oublier de lui donner à manger pendant plus de quatre jours peut être fatal : son corps risque de mourir à son insu, sans le réveiller, l'enfermant à jamais dans le Monde des Rêves.

Évnmnt 1 :

Plus de pouls. Visiblement il est cané. Et pourtant : ses sourcils bougent. Un encéphalogramme prouvera que le cerveau du rêveur est encore en activité. D'ailleurs son pouls repart ! Il arrive parfois que des membres de la Crypte restent quelques minutes en " mort clinique ". C'est un effet secondaire des rêves, assez commun, mais qui a de quoi faire flipper l'Ange si personne ne l'en a informé. Et personne ne l'en a informé.

Évnmnt 2 :

Depuis deux semaines, des profanateurs de tombes opèrent dans le coin. S'ils venaient à profaner l'abbaye et à ouvrir le gisant, ce serait la catastrophe. L'Ange doit donc dormir sur place, et aider la police qui hésite entre la piste " locale ", la piste " extrême droite ", la piste " jeux de rôles ", la piste " bourgeois en manque de sensations fortes "...

64-65 >

Frédo, mon copain de l'asile

À cause de certaines limitations, il arrive que des Anges deviennent complètement fous. Si vous voulez plus de détails, jetez-vous sur l'excellent *Dementia Profundis*, excellente extension des excellents G.E. Ranne. Ces Anges siphonnés finissent pour la plupart au Paradis, parfois à Sainte-Anne ou dans un asile équivalent, si leurs troubles ne risquent pas de révéler leur nature angélique. Le Conseil pense qu'on doit tenter tant que possible de " récupérer " ces éléments, de retrouver en eux l'Ange qu'ils étaient. De manière concrète, cela signifie nommer un pseudo psychiatre, envoyé par le ministère de la santé pour s'occuper de chacun de ces malades. L'Ange va être de ceux-ci et, une fois par semai-

ne, devra avec Frédo Laurent, un hélicoptère simple. L son équip heures de le menceu

Évnmnt 1

Dans la on dispo rouges, F du salon Frédo ne les infirm tue imm

Évnmnt 2

Et si Fré mençait côté de la Frédo, o pouvoir

66 >

Faire l

Vous cr les coulo Vous n'i Forces d

ne, devra se rendre dans un asile pour discuter avec Frédo qui fut autrefois un Ange de Laurent, et qui est aujourd'hui persuadé d'être un hélicoptère à plumes. Eh oui, ça va pas être simple. L'Ange est censé aider Frédo à retrouver son équilibre. Il a plus de chances de faire des heures de role-play de discussions de dingo avec le meneur...

Évnt 1 :

Dans la famille " les actions extraordinaires ", on dispose de : Frédo mange des poissons rouges, Frédo joue à cache-cache avec le canapé du salon, Frédo raconte des contes à la télé, Frédo ne reconnaît plus l'Ange, Frédo appelle les infirmières " tutatouette ", Frédo fait la statue immobile pendant deux heures...

Évnt 2 :

Et si Frédo se souvenait être un Ange et commençait à utiliser ses pouvoirs tout en restant à côté de la plaque... ? Bonjour l'ambiance ! Non, Frédo, on ne grille pas les poissons avec son pouvoir d'éclair...

66 >

Faire le ménage à Notre-Dame

Vous croyiez quoi vous ? Que le ménage dans les couloirs de Notre-Dame se fait tout seul ? Vous n'imaginez tout de même pas que les Forces du Bien vont engager des femmes de ser-

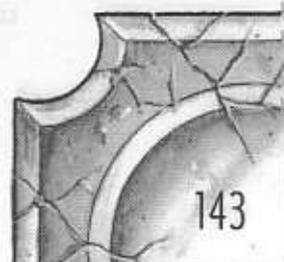
vice ! Allez hop ! voilà votre Ange avec une blouse blanche, un balai, une brosse et un seau. Le programme c'est couloirs, toilettes, bureaux, salles de briefing... Un sous-sol par soir, chaque soir de la semaine. Après, on connaît le réseau souterrain de Notre-Dame comme sa poche et on ne jette plus de papiers par terre après une réunion. Et ne vous inquiétez pas, personne ne se moquera de vous : si un golio bronche, vous lui collez un rapport sur le bureau de Dominique, et après il vous fait les W-C pendant trois cents ans. C'est pas drôle, ça c'est déjà vu, demandez à l'Ange Bouka, au service de Laurent. Les gogues, il les connaît au millimètre...

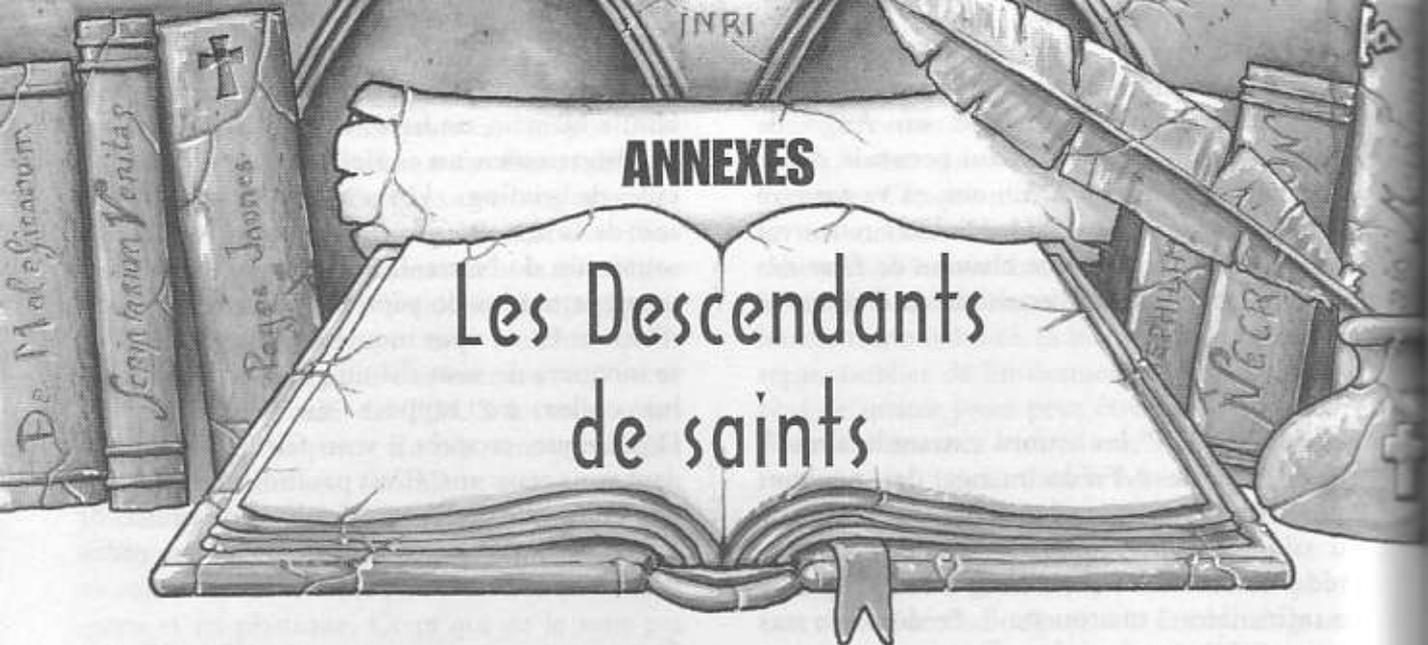
Évnt 1 :

Le lundi, quand on est discret, on peut passer près de la salle du Conseil. Tous les Archanges sont réunis et il est facile, en écoutant à la porte, d'entendre tous les potins. Mais si on se fait prendre, c'est une limitation par Archange présent !

Évnt 2 :

Faire le ménage à Notre-Dame est une bonne occasion pour découvrir peu à peu tous ses habitués et les lieux insolites qui sont décrits dans ce supplément (la Salle des Tournois de Belote où se retrouve la Strange Paradise Connection, S.O.S. Repentir, etc.). Autant de points de départ sympas pour entamer de futurs scénarios...





QUAND LES HOMMES S'IMPLIQUAIENT...

La plupart des grandes étapes de la chrétienté ont été, évidemment, marquées par l'action d'Ange ou de Démon. Par exemple, l'apparition des Musulmans, les Croisades, l'Inquisition et plus récemment la Réforme résultent d'agissements volontaires ou de fautes graves d'Archange, de Prince-Démon, d'Ange ou de Démon de grade 2 ou 3.

C'était un temps, quand ni Magic, ni les stations balnéaires n'existaient, où Dieu et Satan s'intéressaient avec plus de vigueur au Grand Jeu. Au cours de ces périodes fastes et studieuses, l'un comme l'autre aimait à se dire que les humains aussi, à leur niveau, devaient être les moteurs de cette grande histoire qu'ils écrivaient, doucement mais sûrement.

Alors régulièrement les deux zouaves gratifiaient de quelques pouvoirs tel ou tel humain qui bossait dur pour sa cause (le Bien ou le Mal). C'est en partie de cela qu'est née la notion de saints dans les religions chrétiennes. Bien sûr, seule une portion infime des saints que l'église a canonisés avaient réellement des pouvoirs. Les autres étaient tout ce qu'il y a

de plus normaux et restent de pures légendes. Quant aux saints, les vrais, ceux auxquels Dieu avait donné des pouvoirs, le plus souvent l'histoire n'a pas retenu leurs noms...

Satan comme Dieu récompensèrent largement ces humains, qui les servaient parfois avec plus de ferveur et de hargne que les Anges et les Démons eux-mêmes. La procédure était simple et efficace : cauchemar ou illumination, et puis zou... le lendemain, quelques pouvoirs ! En général, Dieu ou Satan ont agi à l'humeur (souvent enthousiaste !) et les facultés surnaturelles dont ont écopé ses hommes, que nous nommons des saints ou des damnés, furent parfois puissantes. En revanche, leur constitution toute humaine et la spécialisation de leurs pouvoirs tempérèrent leur puissance. N'est pas Superman qui veut !

Pourquoi tout ce baratin ? C'est du passé tout cela, et, comme dirait l'autre : " Avec le temps, va ! Tout s'en va ! ".

Eh bien, non ! Justement. C'est bien là le problème. Quand Dieu ou Satan font quelque chose eux-mêmes, c'est à leur image : ça a toujours un petit côté éternel ! En donnant des pouvoirs à ces humains, comme pour les Anges, Dieu et Satan les ont rendus immuables. Les pouvoirs, pas les humains. C'est ce qui est arrivé aussi, on s'en souvient, avec les Psis, descendants d'Ève et d'Adam...

Qu'est-ce que cela signifie ? Juste que les pouvoirs acquis par les saints (ou les damnés), se

transmettre
gré d'un g
tous les
contenter
nous som
damnés se
les pouvo

Bien sûr
grande m
ailleurs, l
saint ne sa
ou ne les

LES L

Vont suiv
ayant en
vivants. C
ze Descen
leurs pou
Un quart
s'en rend
Enfin, le
mépren
ces Desc
saint.

Quelques
été éclair
nature ré
des Ange
se charg
mum de
torier (r
Descend
envoyé a
cueillir a

... D (ou : il

Voici qu
d'autres,
faire déco

Les pou
pouvoirs
aussi, hé
créés spé

transmettent de génération en génération, au gré d'un gène magique et récessif. Et que, donc tous les Descendants d'un saint (nous nous contenterons désormais d'eux seuls puisque nous sommes dans le Guide des Anges : les damnés seront traités plus tard...) peuvent avoir les pouvoirs de leur ancêtre.

Bien sûr les Descendants restent rarissimes, la grande majorité des lignées s'étant éteintes. Par ailleurs, la plupart des Descendants actuels de saint ne savent même pas qu'ils ont des pouvoirs ou ne les maîtrisent pas.

LES LIGNÉES...

Vont suivre les descriptions de quelques saints ayant encore des lignées de Descendants vivants. Chaque saint n'a pas plus de dix à quinze Descendants. La moitié d'entre eux ignorent leurs pouvoirs et ne les ont jamais déclenchés. Un quart les déclenchent inconsciemment, sans s'en rendre compte ou sans les comprendre. Enfin, le quart restant les a découverts mais se méprend sur leur nature. En principe, aucun de ces Descendants ne se doute de son lien avec un saint.

Quelques rares Descendants ont tout de même été éclairés par les forces angéliques sur leur nature réelle. Ils connaissent donc l'existence des Anges et des Démons. C'est Dominique qui se charge aujourd'hui de retrouver un maximum de Descendants de saints et de les répertorier (mieux vaut tout savoir). Lorsqu'un Descendant de saint est découvert, il est donc envoyé aux services de Dominique, censés l'accueillir au sein des Forces du Bien.

... DE SAINTS

(ou : il manque un " o " quelque part...)

Voici quelques saints, sachant qu'il en existe bien d'autres, que nous nous ferons un plaisir de vous faire découvrir au fil des scénarios d'INS/MV3.

Les pouvoirs des saints sont le plus souvent des pouvoirs d'Ange (le niveau de ces pouvoirs est, lui aussi, héréditaire). Il arrive aussi qu'ils aient été créés spécialement, auquel cas ils sont notés (Sp.)

et sont décrits plus bas. Par ailleurs, les saints et leurs Descendants disposent de quelques PP offerts par Dieu (eux aussi sont héréditaires) pour alimenter leurs pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les vingt-quatre heures.

Autrement, les Descendants de saints sont tout à fait humains et sont créés avec dix points à répartir dans les six caractéristiques de base et six points de talents (un point donne un talent au niveau 1 ; deux points donnent un talent au niveau 2 ; quatre points donnent un talent au niveau 3).

Saint Aignan

Aignan vécut au Vème siècle. Il est connu pour être le défenseur d'Orléans. En 451, les armées d'Attila (pas loin de 700 000 Huns, c'était pas du gâteau !) marchaient vers la ville. Orléans ne pouvait tenir et Aignan usa de diplomatie pour obtenir l'aide d'un général romain. Le siège se précisant, Aignan s'en remit à sa foi. Il fit porter des reliques de saints sur tous les remparts de la ville et demanda à ses troupes de prier, l'arme au poing. Les prières furent exaucées. À peine les Huns avaient-ils franchi les murs d'enceinte que le général romain tant attendu fit son apparition, avec derrière lui l'armée entière du roi des Wisigoth (un Ange le remplaçait pour l'occasion !). Dieu, très impressionné par la dévotion et le courage d'Aignan, désirait le récompenser. Attila fut bouté hors d'Orléans et Aignan reçut quelques pouvoirs en cadeau bonus.

Voici les pouvoirs dont disposait saint Aignan, et dont disposent ses Descendants : régénération (2), augmentation permanente de volonté, volonté supranormale (1), attaques multiples (1), courage (5) (Sp.), 3 PP.

Saint François d'Assise

Saint François d'Assise vivait au XIIème siècle. Fils d'un riche marchand, à l'âge de vingt-quatre ans il rompit avec le monde et s'exila pour vivre dans le dénuement. Il créa alors un ordre religieux, " les Frères mineurs ", voués à une pauvreté toute évangélique. Cet ordre devint plus tard les Franciscains, véritable institution catholique.

Dieu se prit de passion pour le courage et la foi de ce garçon. Il en fit un saint (l'Église suivit d'ailleurs, grâce à l'action de Francis). Saint François d'Assise était déjà célèbre pour avoir une forme d'empathie naturelle avec les animaux et Dieu ne fit qu'intensifier ce don. Jordi aussi, trouvant dans cet être humain une incarnation enfin potable de sa philosophie, insista pour qu'on fasse don de son pouvoir spécial au nouveau saint.

Voici les pouvoirs dont disposait saint François d'Assise, et dont disposent ses Descendants : contrôle des animaux (5), appel des animaux (1), immunité au froid, ascétisme (Sp.), 4 PP.

Bernard Gui

Bernard Gui était un des inquisiteurs célèbres du XIIIème siècle (vous avez sans doute entendu parler de lui dans *Le Nom de la Rose...* Sinon, c'est que vous jouez trop : stoppez tout ! Jetez-vous dans une bibliothèque, rayon E comme Ecco ou dans un vidéo club... Vous nous direz merci. Un jour. Peut-être.). Il fut surtout un des premiers inquisiteurs à opter pour une étude plus scientifique de la sorcellerie : noter la nature des ingrédients, lister les rituels, tenir des registres des noms d'AnGES ou de Démons, etc. Et en plus il était doué le bougre ! Assez pour démasquer un nombre impressionnant de sorciers (des vrais, à la sauce *Berserker*) mais aussi des Démons, comme ça, à l'occasion. Le tout avec un taux d'erreurs ridicule (de toute manière, à l'époque, l'Inquisition ne tuait personne. Non monsieur ! Elle remettait le coupable à la justice qui, elle, tranchait... la tête de l'hérétique.).

À l'époque, les AnGES chasseurs de sorciers avaient en partie perdu le contrôle de l'Inquisition, et les sorciers se faisaient très discrets. Une étude approfondie sur ces derniers, et un modérateur censé dans le fanatisme ambiant, étaient donc les bienvenus. Dieu donna alors quelques pouvoirs à Bernard Gui, pour accélérer ses recherches, et conseilla à Joseph de surveiller les résultats. Malheureusement, ses études s'imprégnèrent trop vite des croyances populaires et ne furent jamais à la hauteur de ce qui était espéré. Trop tard, Dieu avait déjà fait de Bernard Gui un saint...

Voici les pouvoirs dont disposait Bernard Gui, et dont disposent ses Descendants : immunité, détection du mensonge (3), Psychométrie (1), perception de malveillance (1) (Sp.), 8 PP.

Hubert de la Fune

Hubert de la Fune vécut au XIIIème siècle. C'était un architecte particulièrement doué et un homme d'une piété à toute épreuve. Il devint un des architectes officiels de Louis IX et, à force de bourrer le mou à ce dernier, obtint l'autorisation de planifier la construction de dizaines d'établissements religieux en France. Dieu fut très impressionné par le travail de cet homme qui, multipliant ainsi les lieux de culte, essayait doucement mais sûrement le pouvoir de l'Église. Son Altesse Divine (qui était moins sénile à l'époque) le gratifia alors de quelques pouvoirs, histoire d'accélérer les chantiers. C'est à Hubert que l'on doit, notamment, la Sainte Chapelle de Paris. Malheureusement, Dieu avait le dos tourné quelques années plus tard, lorsque l'Église sacra Louis IX saint patron des Architectes, volant toute la gloire qui revenait à Hubert. Ce dernier ne fut alors considéré que comme un exécutant, un grouillot dont l'histoire n'a pas retenu le nom...

Voici les pouvoirs dont disposait Hubert de la Fune, et dont disposent ses Descendants : talent scientifique : architecture, sacre-lieu (1)(Sp.).

Peter Wimchstad

La famille Wimchstad tenait au début du XIIIème siècle la plus grande armurerie de Berlin. Peter Wimchstad, le chef de famille, planifia la confection de près de deux cents armures préparées pour équiper les Croisés qui partirent en croisade pour la quatrième fois, afin de libérer la Palestine du joug égyptien. Pour le remercier de ses efforts, il fut béni en 1202 par l'archevêque Hetzer et Dieu en fit un saint dans la foulée. Il eut par contre la main un peu lourde, mais bon...

Voici les pouvoirs dont disposait Peter Wimchstad, et dont disposent ses Descendants : rebond (2), esquive acrobatique (2), immunité aux maladies et aux poisons, volonté supranormale (4), non-détection, multiplication (3), régénération (3), invisibilité (3), 22 PP.

Galilée

Depuis C
infiltrés
mener un
tique, per
donc Di
(c'est-à-d
avec le so

C'était un
riait beau
Inquisitor
et tout et
n'allaient

Par chan
Pise. Il d
astronom
vertes (lo
des vitess
scope !).

Tout con
théorie h
plus, les
la réalité,
interdit à
devant l'
sations fu
papier de
ses trava
té. Ouf !

Dieu en
tiré de c
Archange
Grade 3.
travaux c
nom qu'i

Voici les
disposen
male (3)
astronom
mentatio

QUELQUES POUVOIRS SPÉCIAUX

Galilée

Depuis Copernic, des Démons de Malphas infiltrés dans le Vatican étaient parvenus à mener une campagne de désinformation fantastique, persuadant tout le monde que l'Église (et donc Dieu) refusait toute théorie héliocentrique (c'est-à-dire une conception du système solaire avec le soleil au milieu).

C'était une intox de grande envergure qui contraignait beaucoup Dieu, lui qui se voyait déjà au *Stella Inquisitorus*, avec les humains découvrant l'espace et tout et tout... En partant comme ça, les calculs n'allaient pas être simplifiés !

Par chance, au XVI^{ème} siècle, Galilée naquit à Pise. Il devint un des plus grands physiciens et astronomes de son temps, multipliant découvertes (loi de la chute des corps, composition des vitesses...) et inventions (le premier microscope !).

Tout comme Copernic, Galilée défendait une théorie héliocentrique du monde. Une fois de plus, les agents de Malphas tentèrent de masquer la réalité, toujours par la biais de l'Église : il fut interdit à Galilée d'enseigner et il dut abjurer devant l'Inquisition. Heureusement, ces malversations furent vaines. Galilée avait couché sur le papier des preuves scientifiques irréfutables et ses travaux furent publiés, faisant éclater la vérité. Ouf !

Dieu en fit un saint, pour le remercier de l'avoir tiré de ce mauvais pas. Jean n'était pas encore Archange à l'époque, mais officiait en tant que Grade 3. Il fut très, très, très impressionné par les travaux de Galilée. On comprend alors mieux le nom qu'il donna ensuite à son groupe d'élite.

Voici les pouvoirs dont disposait Galilée, et dont disposent ses Descendants : volonté supranormale (3), boomerang (2), talent scientifique : astronomie, talent scientifique : physiques, augmentation temporaire de volonté (3), 5 PP.

En plus de pouvoirs d'Ange, Dieu a parfois offert aux saints des pouvoirs uniques, aux effets généralement assez ciblés. Cela s'explique car chaque saint devait représenter une idée ou mener à bien une tâche ponctuelle et précise. Les pouvoirs ont été choisis à cet effet. Notez qu'ils fonctionnent le plus souvent de manière inconsciente chez les Descendants. C'est important, et c'est ce qui explique que 80% des bénéficiaires du pouvoir Perception de malveillance finissent à l'asile...

Ascétisme

Type : physique, unique, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de survivre en ingérant une quantité minimale de nourriture chaque jour, sans ressentir d'affaiblissement physique. L'utilisateur du pouvoir n'a besoin quotidiennement que de 100 grammes de légumes et d'un verre d'eau pour se sentir en pleine forme. Poursuivre un tel régime alimentaire ne réduit pas ses caractéristiques et lui accorde un point de volonté supplémentaire au bout d'une semaine. Ce point supplémentaire est conservé tant que le jeûne est maintenu.

Courage

Type : mental, unique, permanent.

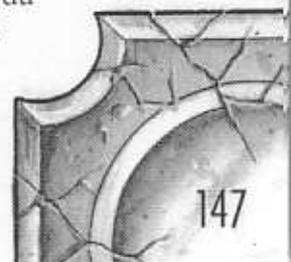
Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : (niveau fois 100) mètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'immuniser automatiquement tous les humains (ni les Anges, ni les Démons) présents dans les (niveau fois 100) mètres alentour contre les effets du pouvoir de peur, démoniaque ou angélique.



Perception de malveillance

Type : mental.

Coût : 1 PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : (niveau) kilomètres.

Description : pour 1 PP, ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté " d'entendre " toutes les pensées " malveillantes " des Démons présents dans les (niveau) kilomètres alentour, et ce durant (niveau) minutes. Malheureusement, ce pouvoir ne permet ni de localiser, ni de différencier les diverses sources des pensées, ni de comprendre ces dernières lorsqu'elles sont en langage démoniaque (c'est le cas une fois sur deux).

Sacre-lieu

Type : mental, unique, permanent.

Coût : 0.

Caractéristique : volonté, automatique.

Défense : aucune.

Portée : bâtiment où réside l'utilisateur.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'enchanter le lieu où il vit et d'en faire un havre de paix et de bien-être. Tout Démon pénétrant dans le bâtiment (maison, cabane, immeuble) où réside (depuis plus d'un mois) l'utilisateur du pouvoir, perd 1 PP par minute. Le PP perdu est transformé en 1 point de force gagné par un des humains (excepté l'utilisateur du pouvoir) présents dans le bâtiment, qui en aurait besoin (un malade par exemple). Le gain ne permet pas d'augmenter la force d'un individu au-delà de sa valeur normale.



En plus des poses d'un t... Anges. Ces... nalisés, et... fluence pro... simes et ne... et méritan... certains Ar... ciaux pour... rumeur et... qu'à un typ... toujours, c... cier de ce

Par ailleurs... tés par les... rés ", et rep... tout bonn... l'Archange... galité. La... laquelle de... préciser qu... dit ont inté

À la fin d'u... décisive, u... PP supplér... le Servite... Néanmoins... nombre de... (c'est-à-dir... 2...). Si un... son Archar... coupable se... créer des cr... dos de ses

Comme le... spécialisés

ANNEXES

Les serviteurs spécialisés



En plus des Serviteurs habituels, chaque Archange dispose d'un type de Serviteurs uniquement réservé à ses Anges. Ces " Serviteurs spécialisés " sont plus personnalisés, et donc plus en rapport avec la sphère d'influence propre à l'Archange. Ils sont cependant rarissimes et ne sont confiés qu'à des Anges expérimentés et méritants. Une rumeur invérifiable prétend que certains Archanges ont créé plusieurs Serviteurs spéciaux pour aider leurs subalternes. Mais ce n'est qu'une rumeur et, officiellement, chaque Archange n'a droit qu'à un type de Serviteur spécialisé. Et, officiellement toujours, certains Archanges n'ont même pas à bénéficier de ce droit...

Par ailleurs, si la plupart de ces Serviteurs sont acceptés par les autorités, d'autres sont seulement " tolérés ", et regardés avec suspicion. D'autres, enfin, sont tout bonnement interdits par la hiérarchie et l'Archange qui les utilise le fait dans la plus grande illégalité. La description de chaque Serviteur indique à laquelle de ces trois catégories il appartient. Inutile de préciser que les Anges se coltinant un Serviteur interdit ont intérêt à l'utiliser en douce...

À la fin d'une mission particulièrement bien menée et décisive, un Ange récompensé d'un pouvoir ou d'un PP supplémentaire peut troquer sa récompense contre le Serviteur spécialisé propre à son Archange. Néanmoins, aucun Ange ne pourra disposer d'un nombre de Serviteurs spécialisés supérieur à son Grade (c'est-à-dire un pour un Grade 1, deux pour un Grade 2...). Si un Ange se fait pincer avec un Serviteur illégal, son Archange se dégagera de toute responsabilité et le coupable sera châtié en conséquence : c'est très mal de créer des créatures (on se demande comment ?) dans le dos de ses supérieurs...

Comme leurs collègues génériques, tous les Serviteurs spécialisés décrits ci-dessous regagnent leurs PP (à rai-

son d'un toutes les six heures) et bénéficient gratuitement du pouvoir de Volonté supranormale au niveau 1.

Serviteur spécialisé d'Alain : herboriste

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'herboriste est un homme discret, qui tient une petite boutique et gagne son argent grâce à ses connaissances en la matière. Il en sait bien plus qu'il ne le laisse entendre et détient le secret de certaines mixtures exotiques (indiennes, du fin fond de l'Amazonie ou des Caraïbes...). À partir de plantes très rares, il est capable de préparer des somnifères, des hallucinogènes, des aphrodisiaques très puissants ou des baumes accélérant la guérison des plaies... Cela peut s'avérer très utile lors d'une mission. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	3	2	2	1	4

Talents : herboristerie (6), médecine (3), chimie (3), survie (2).

Pouvoirs : talent scientifique.

Serviteur spécialisé d'Ange : repris de justice

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le repris de justice est un jeune homme d'une trentaine d'années, pour qui la vie avait plutôt mal commencé. Crapule sans vergogne, son séjour en prison lui a ouvert les yeux et il a décidé de se mettre à respecter ses prochains. Il a admis ses erreurs et tente de les réparer au mieux, devenant un individu charmant, droit et serviable. Un *mea culpa* exemplaire ! En plus d'être gentil, le repris de justice est un garçon débrouillard. Il a encore quelques contacts (amicaux) dans les milieux criminels, qui peuvent s'avérer utiles lors de certaines enquêtes... Ce type de Serviteur n'est que "toléré" par la hiérarchie car comme souvent avec un Ange, l'éthique est un peu titillée. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	2	3	2	3	1	3

Talents : discrétion (3), crochetage (3), manipulation (2), arme de poing (3).

Pouvoir : calme (1).

Serviteur spécialisé de Blandine : hypnotiseur

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'hypnotiseur est un homme discret, qui gagne son argent grâce à son don. Il est capable d'hypnotiser des gens et de leur faire revivre avec précision des expériences qu'ils ont parfois eux-mêmes oubliées. Cela peut s'avérer utile lors d'une mission pour en apprendre plus sur le passé de quelqu'un ou pour faire revivre une scène à un témoin. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	2	1	1	2	5

Talents : discussion (3), hypnose (3), savoir-faire (2).

Pouvoirs : rêve (1).

Serviteur spécialisé de Christophe : chef scout

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le chef scout est un homme à l'air jovial, d'une cinquantaine d'années. Il aime les enfants et dirige une troupe de scouts d'Europe dans la région où réside son supérieur. Ses activités principales consistent à organiser des jeux de piste en forêt, à distribuer des tracts pour la lutte contre le cancer, à aider les vieux... Les seuls avantages que ce Serviteur ait à offrir en mission sont sa débrouillardise et ses bonnes relations avec les gens de son quartier. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	2	3	2	3	1	3

Talents : survie en forêt (3), survie en milieu urbain (3), bricolage (3), discussion (2).

Pouvoir : détection du mensonge (1).

Serviteur spécialisé de Daniel : servante de l'accueil divin

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : c'est une vieille église gothique, perdue dans un petit bourg de la région où réside l'Ange. Il ne s'agit pas d'une vulgaire église (comme le pouvoir d'Ange n° 546) mais d'une église de Grade 1 possédant

des pouvoirs
base d'INS
jeu). Cette
possesseur,
ser d'une é
tiques suiv
perdu) :



FO
4

Pouvoirs

Serviteur

Type : phy

Coût : 0.

Caractéristi

Défense :

Portée : pe

Description

vation lancé

surtout par

dans la ma

dernière co

via un rése

somme). C

sion et per

de proprié

d'établir de

Serviteur n

Archanges

important s

Ce pouvoir

le (utilisabl

d'utiliser le

cas de perte



FO
1

Talents : g

météorolog

Pouvoir :

* Ces talents de
tionalités d'un
ne précise d'un

des pouvoirs, telle que celles décrites dans les règles de base d'INS/MV3 (page 5 des *Petites affaires du maître de jeu*). Cette bâtisse sacrée peut servir de planque à son possesseur, si besoin est. Ce pouvoir permet de disposer d'une église de Grade 1 qui possède les caractéristiques suivantes (si elle est détruite, le pouvoir est perdu) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	-	-	-	4	9

Pouvoirs : variable.

Serviteur spécialisé de Didier : Divi-Sat 3

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : Divi-Sat 3 est un des rares satellites d'observation lancés autour de la Terre par les forces angéliques (et surtout par Didier). Une âme d'Ange est en fait incarnée dans la machine. On peut donc correspondre avec cette dernière comme avec n'importe quel interlocuteur normal, via un réseau informatique de Notre-Dame (par méls en somme). Contacter Divi-Sat 3 peut être très utile en mission et permet (par exemple) d'obtenir des vues aériennes de propriétés privées, d'intercepter des messages radio, d'établir des prévisions météorologiques... Ce type de Serviteur n'est que "toléré" par la hiérarchie, tous les Archanges n'apprécient pas qu'un matériel si cher et si important soit utilisé pour de simples missions de routine. Ce pouvoir permet d'obtenir une carte magnétique spéciale (utilisable uniquement de Notre-Dame) qui permet d'utiliser le réseau pour communiquer avec Divi-Sat 3. En cas de perte, un double sera envoyé.



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	5	5	-	-	-

Talents : géographie (6), observation (6), géologie (6), météorologie (6).*

Pouvoir : anaérobiose.

* Ces talents doivent être utilisés en gardant à l'esprit qu'ils traduisent les fonctionnalités d'un satellite. Par exemple, tenter de faire une photographie aérienne précise d'une maison demandera un jet d'observation (moyen).

Serviteur spécialisé de Dominique : Descendant de saint

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le Descendant de saint fait partie de la lignée d'un saint, autrefois récompensé par Dieu en personne. Il a été éclairé sur sa véritable nature par les forces angéliques et embauché pour travailler aux côtés d'Ange. Ce pouvoir permet de disposer d'un Descendant de saint (s'il meurt, le pouvoir est perdu), appartenant à une des lignées suivantes, déterminée aléatoirement en jetant 1d6 :



1d6 Lignée du Descendant*

1-2 Lignée de saint Aignan

3-4 Lignée de Hubert de la Fune

5 Lignée de saint François d'Assise

6 Lignée de Galilée

Il doit être créé par le meneur de jeu et le joueur en suivant la procédure décrite dans la section intitulée "Les Descendants de saints". Ce type de Serviteur est uniquement "toléré" par la hiérarchie car s'il est chargé de retrouver les Descendants de saints, Dominique n'a jamais été autorisé à les utiliser dans des missions.

* les petits malins auront remarqué qu'il manque deux lignées de saint. Il faut croire que Dominique se garde certaines recrues sous le coude ! Entre nous, vous avez cru qu'on allait laisser vos Anges se promener avec des humains aussi bouzins qu'eux ?

Serviteur spécialisé d'Emmanuel : Familié Démoniaque

Type : physique, permanent, unique.

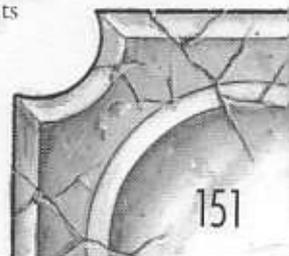
Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le Familié Démoniaque est très utile à un Ange d'Emmanuel pour faire toujours plus "vrai" lorsqu'il infiltre un groupe de Démons. Cependant, la hiérarchie n'accepte pas que ce Familié soit trop "gore". Il ne s'agit donc jamais d'un mort vivant, mais plutôt d'un Familié animalier, humanoïde ou sous forme d'objet. Comme d'habitude chez Emmanuel, l'utilisation de tels leurres pose des problèmes éthiques, et ce type de Serviteur n'est que "toléré" par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un des Familiés démoniaques correspondants aux pouvoirs de Démon (631) à (656). Le tableau suivant permet de déterminer aléatoirement la nature du Familié et renvoie aux pouvoirs d'INS :



1d66	Familier	Pouvoir INS
11-12	Rat	631
13-14	Chat	632
15-16	Serpent	633
21-22	Araignée	634
23-24	Corbeau	635
25-26	Gecko	636
31-32	Majordome	641
33-34	Thrasher	642
35-36	Grosse brute	643
41-42	Punk	644
43-44	Tueur psychopathe	645
45-46	Call-girl	646
51-52	Peluche	651
53-54	Poupon	652
55-56	Diablotin	653
61-62	Voiture	654
63-64	Maison	655
65-66	Pot de Slime	656

Serviteur spécialisé de Francis : mallette diplomatique

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : une petite mallette noire, d'environ cinquante centimètres sur quarante, c'est toujours pratique pour ranger des documents et ça fait classe. Mais cette mallette a quelque chose de plus: elle permet de transporter sans risque tout objet ou document précieux, ce qui peut s'avérer très utile en mission (l'objet transporté doit néanmoins être de dimensions inférieures à celles de la mallette : 50 x 40 x 20 cm).

Une âme d'Ange est en fait incarnée dans la mallette : elle réside à l'intérieur de celle-ci et (tout comme les armes bénites) peut rentrer si elle le désire sur sa Marche Intermédiaire de repos. Elle peut alors emporter avec elle le contenu de la mallette, cette dernière restant en revanche tout à fait normale vue de l'extérieur. Ce pouvoir permet de disposer d'une mallette diplomatique. Son possesseur peut alors taper la discute avec elle (télépathiquement) et renvoyer temporairement son contenu sur une Marche Intermédiaire. Il peut faire revenir le contenu de la mallette pour 1 PP. Si cette dernière est ouverte entre-temps, elle sera vide, tout simplement. Par ailleurs, la mallette peut utiliser ses pouvoirs de défense pour protéger ce qu'elle contient. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie.

Si la mallette diplomatique est détruite alors qu'un objet a été déposé temporairement sur une Marche Intermédiaire, celui-ci y restera bloqué à jamais.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	5	-	-	-	2	8

Pouvoirs : dialogue mental (1), champ de force (2), champ magnétique (2).

Serviteur spécialisé de Guy : infirmière

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'infirmière est une jeune femme d'une vingtaine d'années, dévouée, calme et douce. Toute entière à sa cause, elle est vêtue jour et nuit de sa blouse blanche et travaille généralement dans un hôpital. Elle peut soigner d'éventuels blessés lorsque son supérieur est débordé et peut accompagner ce dernier s'il est médecin (ou s'il désire se faire passer pour tel). Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	3	4

Talents : médecine (3), discussion (3), séduction (3), manipulation (1).

Pouvoir : bénédiction " Guérison des maladies " (1).

Serviteur spécialisé de Janus : jumeau

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le jumeau est un Soldat de Dieu auquel on a magiquement refait le portrait. Il est désormais une copie physique exacte de son supérieur (l'Ange auquel il est confié). Cela peut souvent rendre service et, surtout, cela risque d'engendrer de nombreux *quiproquos* au cours des missions... Bien sûr, ce genre d'emploi est particulièrement dangereux pour le Serviteur, et la hiérarchie n'a

jamais accep-
totalement
d'un être hu-
rier. Il poss-
il est rempla-

FO
2

* TAP du Jumeau

Talents : ar-

Pouvoirs :
poraire de p-

Serviteur section S

Type : phys-

Coût : 0.

Caractéristi-

Défense : a-

Portée : per-

Description

Soldats de
premières se-
de combat a-
gine de ces i-
les sections
Ce type de
pouvoir per-
dant les car-
cours de la r-
sont rempla-

FO
4*

Talents : a-

corps à corp-

Pouvoirs : v-

Équipemen-

de force à

avec détec-te

gilet en kev-

* Le bonus de fo-

jamais accepté de telles pratiques. Les jumeaux sont donc totalement interdits. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain physiquement identique à son supérieur. Il possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	3	2	2	*	4

* l'AP du Jumeau est égale à celle de son supérieur.

Talents : arme de poing (3), esquive (2), lancer (2).

Pouvoirs : champ magnétique (1), augmentation temporaire de perception (1).

Serviteur spécialisé de Jean : section S.O.G.

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : les " Stormtroopers Of God " sont des Soldats de Dieu d'élite. Autrefois expérimentales, les premières sections de S.O.G. ont testé des exosquelettes de combat avec servomoteurs intégrés. Jean était à l'origine de ces inventions et, compte tenu de leur efficacité, les sections S.O.G. se sont multipliées dans son service. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer de cinq êtres humains possédant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent tous au cours de la même mission, le pouvoir est perdu ; sinon ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4*	2	3	1	2	1	4

Talents : arme de contact lourde (2), arme lourde (3), corps à corps (2).

Pouvoirs : volonté supranormale (2), armure corporelle (2).

Équipement : exosquelette de combat (ajoute un point de force à son possesseur et contient une mitrailleuse avec détecteur de vie et viseur laser : Pui. +6 ; Préc. +2), gilet en Kevlar.

* le bonus de force donné au S.O.G. par son exosquelette est déjà comptabilisé.

Serviteur spécialisé de Jean-Luc : garde du corps

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : costume noir, lunettes de soleil, le garde du corps est un homme massif, au visage imperturbable. Rompu à toutes les techniques de protection rapprochée, il lui arrive de protéger des hommes politiques, des stars ou des hommes d'affaires. C'est un pro ; il connaît son métier et peut s'avérer très utile dans les missions où il est nécessaire d'assurer la sécurité d'un individu. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	3	3	2	1	2

Talents : esquive (3), arme de poing (3), corps à corps (3), course (2).

Pouvoir : champ magnétique (1).

Serviteur spécialisé de Jordi : garde forestier

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le garde forestier est un homme rougeaud, d'une cinquantaine d'années. Défenseur de la faune et de la flore, il passe ses journées à arpenter la forêt, en compagnie des oiseaux, des renards et des écureuils. C'est un peu un gros paysan et, en ville, il est plus embarrassant qu'utile. C'est en revanche un allié précieux en milieu rural (et les missions en France profonde ne sont pas rares !), qui pourra servir de guide et d'interprète à l'occasion... Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



Talents : survie en forêt (2), zoologie (2), dialectes picards (2), dialectes berrichons (2), dialectes normands (2), dialectes poitevins (2), dialectes provençaux (1), dialectes bretons (1), fusil de chasse (1).

Pouvoir : caméléon (1).

Serviteur spécialisé de Joseph : chasseur de sorcières

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : une cape anglaise toute noire, un chapeau haut-de-forme, une barbichette à la Dracul', une bible au flanc et des "aiguilles à sorcières" dans chaque main : lui, il ne va pas bien du tout. Au XVIIème siècle, en plein intégrisme religieux, apparut en Angleterre un nouveau corps de métier : les chasseurs de sorcières. Ceux-ci ont aujourd'hui encore des descendants (familiaux ou moraux), qui continuent à traquer les sorcières et sorciers modernes (ceux de *Berserker*). Le chasseur de sorcières est la plupart du temps d'origine anglaise (bien qu'installé en France) et très souvent complètement siphonné du bulbe - ou totalement paranoïaque. C'est néanmoins un Serviteur dévoué, qui n'a pas peur des sorciers, et qui en sait peut-être même plus à leur sujet que certains Anges. Ce type de Serviteur n'est que "toléré" par la hiérarchie, qui n'apprécie pas trop son excentricité. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



Talents : corps à corps (3), arme de contact (3), connaissance de la sorcellerie (3), ésotérisme (2).

Pouvoir : psychométrie (1).

Serviteur spécialisé de Laurent : Chef de Section

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le Chef de Section est un Soldat de Dieu gradé. C'est un vétéran plus intelligent et plus charismatique que ses soldats. Son expérience fait de lui un meneur d'hommes qui sait tirer le meilleur de ses troupes. Ses connaissances tactiques lui permettent d'optimiser le rôle de toute Section de Soldats de Dieu. Il est toujours entouré de deux Soldats de Dieu, mais peut prendre le commandement de toutes les autres Sections déjà possédées par son supérieur. Au cours des missions, le meneur de jeu devra prendre en compte l'influence du leader sur ses troupes. Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer de deux Soldats de Dieu normaux (de type multi-rôles) et d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



Talents : tactique (3), arme de poing (3), esquive (2), stratégie (3).

Pouvoirs : détection du Mal (1), augmentation temporaire de perception (1), volonté supranormale (2).

Équipement : revolver cal. 44 et gilet en Kevlar.

Serviteur spécialisé de Marc : agent du FISC

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : l'agent du FISC est un individu exécrationnel, au physique ingrat : là, je ne vous apprend rien. Mais sous son air hautain, se cache en réalité un homme au grand cœur, qui n'est entré au FISC que pour démasquer les grosses fortunes gagnant de l'argent de manière illégale et immorale. Une partie des fonds qu'il confisque ainsi est reversée aux forces du Bien. Ce Serviteur peut obtenir en 24 heures la comptabilité (des années antérieures) d'un individu ou d'une entreprise. En 1d6 jour(s), il peut aussi obtenir l'autorisation de lancer un contrôle fiscal contre quelqu'un. À cette occasion, il peut éventuellement faire passer des Anges pour ses assis-

tants... Ce t
Ce pouvoir
possède les
remplacé au



Talents : c
informatiqu
Pouvoir : l

Serviteur

Type : phys
Coût : 0.

Caractéris

Défense : a

Portée : pe

Description

thique et bo

armes moy

capable de f

niques d'au

armes de co

cinéma. Il

mètres du

dernier, il p

lité excepti

contact dés

bien très ré

accepté par

d'un être h

vantes (s'il



Talents :
Moyen âge

Pouvoir :

tants... Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	2	2	2	2	4

Talents : comptabilité (3), droit fiscal (3), baratin (2), informatique (3).

Pouvoir : lire les sentiments (1).

Serviteur spécialisé de Michel : forgeron

Type : physique, permanent, unique.

Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : le forgeron est un vieil homme sympathique et bon vivant, qui a toujours été passionné par les armes moyenâgeuses. C'est un des derniers artisans capable de fabriquer des armes de ce type (avec des techniques d'autrefois) et il gagne sa vie en fabriquant des armes de contact (épées, haches...), notamment pour le cinéma. Il vit à la campagne, à une cinquantaine de kilomètres du lieu de résidence de son supérieur. Pour ce dernier, il peut fabriquer des armes spéciales d'une qualité exceptionnelle. Forcée en 2d6 semaines, l'arme de contact désirée sera, ou bien très légère (Préc. +1), ou bien très résistante (Puiss. +1). Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :

						
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	1	2	3	3	2

Talents : ferronnerie (3), métallurgie (3), histoire du Moyen âge (3), arme de contact lourde (2).

Pouvoir : augmentation temporaire de force (1).



Serviteur spécialisé de Novalis : jardinier-Cupidon

Type : physique, permanent, unique.

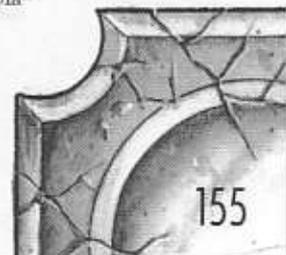
Coût : 0.

Caractéristique : apparence, automatique.

Défense : aucune.

Portée : personnel.

Description : Cupidon et les Chérubins, armés de leurs petits arcs magiques et de flèches qui rendent amoureux, existent... Mais comme c'était un peu visible, ils ont pris la forme de jardiniers sympathiques, qu'on retrouve dans tous les parcs municipaux de France. Et comme le veut la légende, ils ont un petit arc et des flèches (invisibles) dont le pouvoir est de rendre amoureux deux humains (s'ils ratent tous deux un jet de volonté). Et pourquoi dans les parcs et les jardins ? Mais parce que c'est là que se retrouvent tous les jeunes amoureux, avant de repartir main dans la main, touchés par une des flèches d'amour... Ce type de Serviteur est uniquement "toléré" par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :





FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	2	3	3	1	2	3

Talents : discrétion (3), arc (3), jardinage (3), baratin (2).
Pouvoir : arc magique et flèches d'amour (Sp. voir ci-dessous).



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	1	2	2	2	-

Talents : théologie chrétienne (3), discussion (3), séduction (2), médecine (3).
Pouvoir : -

Serviteur spécialisé d'Yves : expert en mysticisme

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : l'expert en mysticisme est un homme d'âge mûr, aux cheveux en bataille, qui tient généralement une toute petite librairie spécialisée dans les ouvrages sur l'occultisme et le mysticisme. C'est un érudit : il ne croit pas à toutes ces croyances, mais les apprécie pour leur valeur culturelle et philosophique. Bien qu'il ne possède aucun pouvoir, ce Serviteur pourra s'avérer très utile (de par ses connaissances) lors de missions incluant une nouvelle force, un ennemi mythique, ou un objet ésotérique célèbre... Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	1	1	2	-

Talents : religions (3), mythes (3), légendes (3), théologie chrétienne (3), historiographie théologique (3).
Pouvoir : -

Arc magique et flèches d'amour
Type : physique, unique.
Coût : 1PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : vue.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un objet magique (un mini-arc et ses flèches) qui est en permanence invisible et "intangibles" pour les êtres humains. Pour 1 PP, il permet à son possesseur de jeter de petites flèches d'amour sur deux êtres humains de sexe opposé, éloignés de moins d'un mètre l'un de l'autre. Si les deux sont touchés, et s'ils ratent tous deux un jet de volonté (moyen), ils tombent éperdument amoureux l'un de l'autre pour les 1d6 mois à venir.

Serviteur spécialisé de Walther : exorciste du Vatican

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : le Vatican dispose de quelques prêtres exorcistes, reconnus pour leur foi à toute épreuve. Ces exorcistes existent un peu partout en Europe et mènent le plus souvent une vie de paroisse normale. Ils ne sont appelés que très rarement pour mener des exorcismes "bénins" ou pour assister des Anges de Walther. Un exorciste du Vatican ne dispose d'aucun pouvoir. Cependant, s'il assiste un Ange de Walther lors d'un Exorcisme (cf. le pouvoir du même nom), la victime subira un malus de trois colonnes, lorsqu'elle fera son jet de Défense (volonté). Ce type de Serviteur est accepté par la hiérarchie. Ce pouvoir permet de disposer d'un être humain qui possède les caractéristiques suivantes (s'il meurt, il est remplacé au bout d'un mois) :



Clinique de

" Que la lu
 mant le post
 - Vous êtes s
 à trois bons
 gnons. Ça v
 nous le rega
 - Non, mer
 en brandissa
 de « La Ve
 grand mom
 Il s'installa
 semblant à u
 continua la
 lâchant de t
 appuyé. Ma
 posa une q
 perplexe.
 " J'ai lu dar
 Patillo parle
 vrai ce qu'o
 Encore un c
 nait bien de
 te noirade
 Excédé par
 le téléphone
 poser de nu
 troisième so
 dit.
 " Tazio.
 - Je veux sa
 sages. Vérifi
 Puis il raccr
 Paris, hôtel
 Tazio quitta
 pagné pour
 son costard

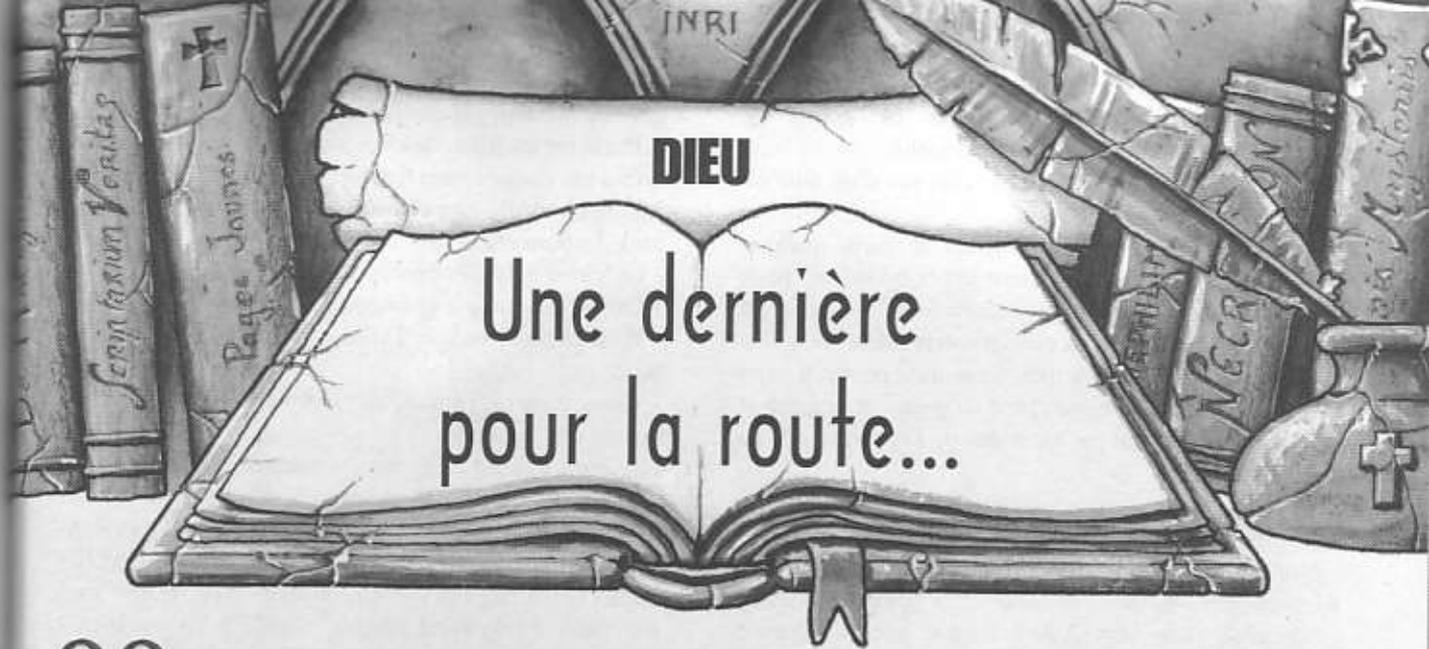
PP
-

(3), séduc-

n homme
générale-
dans les
est un éru-
les appré-
que. Bien
ur pourra
rs de mis-
mythique,
rviteur est
e disposer
ues sui-
mois) :

PP
-

, théolo-
(3).



Clinique de thalasso quelque part à la Bourboule

“ Que la lumière soit ! ”, dit le noble vieillard en allumant le poste de télévision.

- Vous êtes si galant, répondit Lucie Cultin en s'asseyant à trois bons mètres de l'écran et en chaussant ses lunettes. Ça va être l'heure de mon jeu : voulez-vous que nous le regardions ensemble ?

- Non, merci, je viens de recevoir ma publication, dit-il en brandissant sous le nez de la vieille le dernier numéro de « La Veillée des Chaumières ». C'est toujours un grand moment de bonheur. ”

Il s'installa confortablement au fond d'un fauteuil ressemblant à un trône et s'absorba dans sa lecture. La vieille continua la conversation qu'il entretenait également en lâchant de temps en temps un “ Oh ” ou un “ Ah ” bien appuyé. Mais pendant la pub, la curieuse octogénaire lui posa une question inattendue qui le laissa totalement perplexe.

“ J'ai lu dans un journal d'info sur le monde que Don Patillo parle réellement à Dieu : vous pensez que c'est vrai ce qu'on voit dans la réclame ? ”

Encore un de ces fichus trous de mémoire ! Il se souvenait bien de la petite Bernadette dans sa grotte, de la petite noirette au Portugal, mais Don Patillo, ça... Mystère. Excédé par son peu de mémoire, il décrocha subitement le téléphone qui se trouvait sur le bureau et, sans composer de numéro, mit son oreille contre le combiné. À la troisième sonnerie, un voix masculine très virile répondit.

“ Tazio. ”

- Je veux savoir si Don Patillo reçoit vraiment des messages. Vérifiez. ”

Puis il raccrocha.

Paris, hôtel Crillon

Tazio quitta à regret le corps chaud et doux de sa compagne pour remettre sa chemise blanche immaculée et son costard noir bien coupé.

“ Où vas-tu ? demanda-t-elle alors qu'il était déjà sur le pas de la porte. ”

- Au boulot. ”

En bas, il retrouva quelques minutes plus tard trois autres jeunes gens en costard croisé et lunettes noires qui le ramassèrent à un feu rouge dans une superbe Jaguar noire.

“ La cible est un acteur habitant Neuilly-sur-Seine. Elle est chez elle. Contact prévu dans neuf minutes. ”

Déjà la voiture s'engageait à toute allure sous le tunnel du pont de l'Alma : aucun des quatre passagers ne put réprimer un léger sourire.

Arrivés à l'adresse indiquée, ils montèrent jusqu'au domicile de leur “ cible ” et sonnèrent. André Béraut à la ville, alias Don Patillo à l'écran, entrebâilla la porte en peignoir, surpris.

“ Ouais, c'est pour quoi ? ”

- Service du cadastre monsieur. Nous vous prions de bien vouloir excuser le dérangement que nous allons occasionner. Mais l'avis que vous avez reçu indique que notre rendez vous est aujourd'hui.

- Ah bon, si vous le dites. Entrez donc et faites vite.

À peine entrés, les quatre hommes inspectèrent la maison de fond en comble.

- Vous pouvez y aller, je suis seul je ne vous dérangerai plus.

- Et personne ne risque de nous entendre si on fait un peu de bruit ?

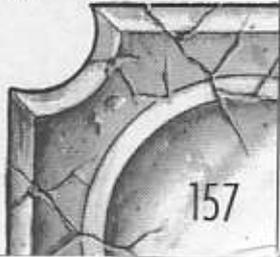
- Non. ”

Instantanément et sans comprendre ce qui lui arrivait, l'acteur se retrouva collé sur une chaise, un spot braqué dans les yeux.

“ Nous avons quelques questions à vous poser, Don Patillo. ”

- Mais laissez-moi ! vous êtes cinglés !

- Nous voulons savoir si Dieu vous parle vraiment. Répondez de votre plein gré.



- Mais c'est stupide comme question, je suis acteur...

- Bien sûr, nous avions prévu ce genre de réaction...Soyez raisonnable, dites la vérité.

- Mais ça va pas ! Vous vous êtes échappés d'un asile ou quoi ? ”

L'un des hommes en noir fit mine de sortir quelque chose de sa poche, ce que l'acteur hyper stressé prit pour un geste agressif. Électrisé par l'adrénaline, il se leva d'un bond et, mû par la peur, se précipita vers la fenêtre la plus proche poursuivi par les autres. Se sentant perdu, il sauta à travers la fenêtre et fit une chute de quatre étages, miraculeusement amortie par les stores de l'appartement du rez-de-chaussée.

“ Merde !

- Le con.

- Faut le choper avant que ça dégénère...”

Ils dévalèrent les escaliers et sortirent juste à temps de l'immeuble pour voir André Béraut, moitié courant moitié boitant, tourner le coin de la rue. Une course folle s'engagea alors dans Neuilly. Le fugitif, qui avait grandi dans la localité, bénéficiait incontestablement de l'avantage du terrain alors que ses poursuivants, sportifs remarquables, faisaient preuve de qualités physiques exceptionnelles.

Enfin l'acteur, comme une bête traquée, crut voir son salut dans l'apparition inopinée d'un panier à salade plein de képis bleus. Il se jeta au milieu de l'avenue pour forcer le véhicule à s'arrêter; cinq agents en descendirent, l'arme au poing. Au même moment, ses poursuivants débouchaient à toute allure dans la rue. Surpris, les flics commirent l'erreur de les mettre en joue ; l'un deux, apparemment nerveux, pressa sur la détente de son arme. La balle atteignit en pleine tête l'un des hommes en noir, qui s'effondra. Ses compagnons se mirent instantanément en position de combat. L'un deux hurla en direction du car de flics, ce qui fit chuter deux d'entre eux et blessa les autres. La “ maison poulaga ” ouvrit le feu pour arrêter la douleur. En quelques secondes, l'avenue se transforma bientôt en un véritable champ de bataille avec au milieu le pauvre André Béraut tentant de se mettre à couvert sous une pluie de projectiles de gros calibre. La police ayant appelé des renforts, les hommes en noir furent bientôt pris en tenaille. Les rayons électriques et les éclairs qui jaillirent alors étaient sans relation avec la météo médiocre de ce début juin. La pluie se mit ensuite à tomber. Trois voitures explosèrent alors faisant voler en éclats une bonne partie des vitres du quartier. Neuilly prenait des airs de Beyrouth après les bombardements. Toujours retranchés derrière les véhicules garés

dans la rue et maintenant criblés de balles, les trois jeunes gens ne savaient pas quoi faire.

“ Paulo est toujours dans les vapes. Il est pas mort puisqu'il a pas disparu mais faut bien avouer qu'il lui manque un gros bout de caboche. Qu'est-ce qu'on fait ? C'était lui le responsable.

- Le Vieux a dit de vérifier, on va le faire.

- Où est le comique qui nous a foutu dans ce pétrin ?

- Il est planqué sous la Twingo rose, à trente mètres au nord.

- Couvrez-moi, j'y vais, dit Tazio en disparaissant à la vue de ses camarades. ”

Les deux gaillards, un instant inattentifs, avaient laissé aux forces de police le temps de s'organiser. Galvanisés par l'action et s'étant munis de fusils à pompe, les valeureux défenseurs de l'ordre républicain semblaient oublier qu'ils étaient en plein Neuilly et pas en train de mater un mauvais “ Hollywood Night ” sur TF1. Approchant à couvert, ils tentaient maintenant d'encercler au plus près leurs adversaires. Les trombes d'eau qui s'abattaient depuis quelques instants prirent des allures d'orage tropical et rendirent la visibilité comme le tir très difficile.

Pendant ce temps, Tazio approchait de la Twingo rose. Il saisit Béraut par le colback et lui colla son flingue sous le nez.

“ Alors, Don Patillo ? Tu vas cracher ?

- Oui, avoua l'autre en désespoir de cause. Si mes pâtes sont si bonnes, ce ne peut être qu'avec l'aide de Dieu. ”

À cet instant, une balle perdue toucha quelque part une bouteille de gaz, qui provoqua l'explosion des voitures à proximité. Puis, par une sorte de réaction en chaîne, tous les véhicules garés aux alentours furent soufflés les uns après les autres. Un début d'incendie se déclara alors dans l'immeuble derrière eux. Tazio lâcha Béraut et sortit son portable.

“ Oui, c'est vrai ” lâcha-t-il laconiquement avant de raccrocher.

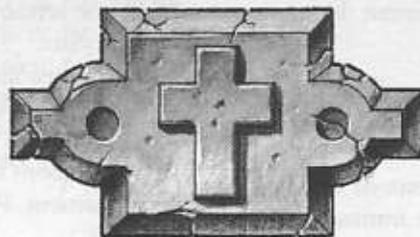
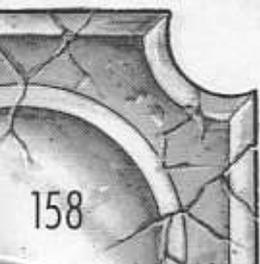
Clinique de thalasso quelque part à la Bourboule

Lucie Cultin regardait la finale du jeu. Jean-Marie allait-il remettre son titre de champion en jeu pour la troisième fois ? L'honorable vieillard toussa pour attirer son attention.

“ Pour votre question sur Don Patillo, c'est vrai ”, dit-il en raccrochant le combiné.

- Qui c'était ?

- Une erreur...”



Edite par ASMODEE EDITIONS Ref : IN21
1 route de Versailles, 91190 Villiers-le-bacle
ISBN : 2-911103-89-7 PRIX : 169 Frs.
Aucun epessum n'a ete maltraite pendant
la conception de cette extension.

