

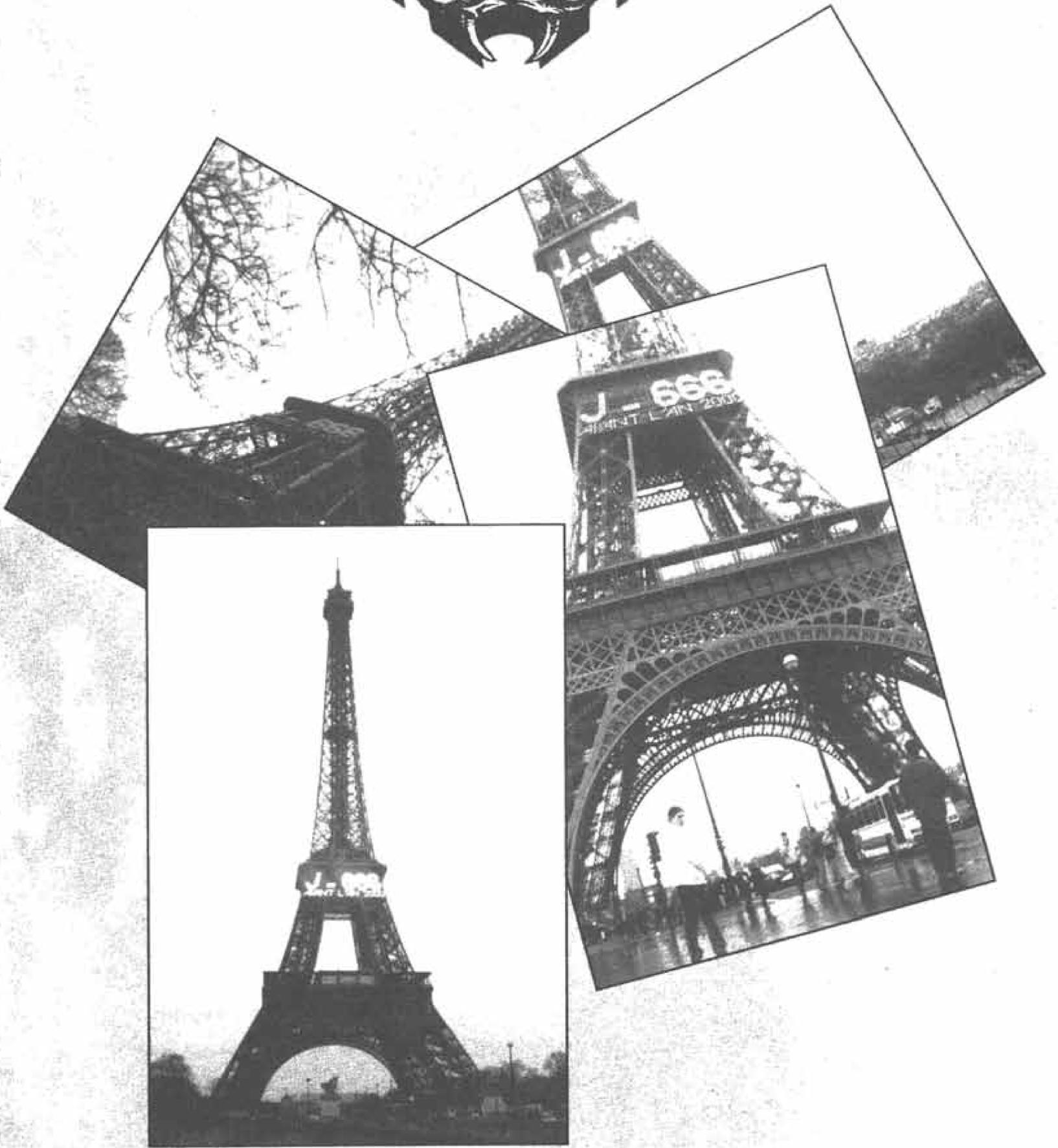
SYMPATHY FOR THE DEVIL



Alexis 98

SIROZ PRODUCTIONS

Par CROC &
Ze SIROZ Dream Team





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario : Mass Hysteria	4
Par Julien "Blondel" Blondel	
Deuxième scénario : Un coup bien monté	31
Par Léonidas "Blondel" Vespérini	
Troisième scénario : On a toujours besoin d'un plus petit que soi	39
Par CROC "Blondel"	
Quatrième scénario : Sympathy for the Devil	45
Par Timbre "Blondel" Poste	
Cinquième scénario : Guiguettes for the jilted generation	68
Par Patrick "Blondel" Renault	

Couverture : Aleks

Dessins intérieurs : Grrr et Pierre Courtial

Divers trucs et machins : Greg Cervall et Philippe Masson (merci à tous les deux)

Photos de la tour Eiffel prises le jour qui va bien : Patrick Barban et Matthieu Louf (merci aussi !)

Corrections : Guillaume Delafosse et Sabine Wong

Mise en page : CROC

Léonidas Vesperini fait son intéressant et nous dit (je cite) :

"Un grand merci à Alexis Santucci pour son aide précieuse. Reviens, Alex !"

Croc croit bon d'ajouter (je cite toujours) :

"Ouais reviens Alex, qu'on puisse la terminer ensemble cette campagne"



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



Mass Hysteria

Introduction

Au commencement, il y a plus de seize milliards d'années...

Vous dites ? On s'en fout ? On sait déjà ? Oh, désolé... Mais si vous croyez que c'est facile de faire une bonne introduction. Je sais pas moi, y a quand même des détails à pas oublier, genre le Néant, la Genèse, le Cheval de Troie, la Naissance du Communisme, l'Invention du Hip-Hop... Les trucs majeurs de l'histoire, quoi.

Vous vous en foutez vraiment ? Bon. D'accord. Hum...

Ma gentillesse me perdra.

" Mass Hysteria " est un scénario prévu pour une équipe de Démons - et rien que des Démons - plutôt expérimentés. Grade 2 c'est bien, grade 3 c'est mieux. Les affiliations et les tendances des personnages ne sont pas vraiment importantes, du moment que le groupe possède un minimum de cohésion, de culture générale et d'esprit d'initiative. C'est-à-dire, juste ce qu'il faut de conflits internes, d'habitude des pratiques des deux camps et d'envie d'agir sans rendre trop de comptes à ses supérieurs. De vrais Démons, quoi.

Un scénario qui se veut très ouvert, compliqué sans être vraiment difficile, avec plein de pistes à explorer et d'improvisations à faire. Dedans, y a du renégat, du nouveau Prince-Démon, du complot angélique, de l'Andromalius en colère, du Janus en super forme, de la Marche Intermédiaire... Je suis sûr d'en oublier... Ah oui, y a aussi du rock et du kiwi. La routine, quoi.

Mais la routine 66.

Janus a le blues

Au commencement, il y a à peine quelques mois (ça va comme ça ?), Janus se met à fouiller dans les petites affaires d'Emmanuel, à savoir la surveillance des Renégats et l'envoi d'Ange infiltrés dans les rangs démoniaques (cf. le Guide des Anges pour plus de précisions). Comme en matière de double jeu, on peut dire qu'il s'y connaît un minimum, c'est donc avec beaucoup d'intérêt que Janus commence à suivre le parcours des transfuges, notant dans son petit carnet leurs réussites, leurs Saints Patrons démoniaques et, bien sûr, leurs noms et prénoms. Au début, il n'a qu'une vague idée derrière la tête, du genre " ça pourra bien servir un jour ". Mais quand Dominique décide de sérieusement se pencher sur l'affaire Janus/Valefor (affaire qui, est-il besoin de le rappeler, fait toujours jaser le Tout-Paradis), Janus est très vite obligé de trouver une parade pour détourner l'attention de son collègue. La bonne vieille méthode du docteur Clinton, en quelque sorte.

Pendant ce temps, chez Lucif' d'en face, Valefor commence lui aussi à se lasser des attentions particulières des autres Princes-Démons. Baal lui reproche sa mollesse, Andromalius lui colle aux basques, Ouikka le harcèle de " Quand est-ce qu'on bosse ensemble ? " et pour couronner le tout, son petit Démon préféré a la folie des grandeurs.

Donc, c'est pas la joie

Harcelé de tous les côtés, Janus fait la gueule et rase les murs, les mains dans les poches. Tiens, qu'est-ce que j'ai là ? Oh, le fameux carnet. Et voilà comment Janus décide d'utiliser le fruit de ses indiscretions pour monter une grosse arnaque à ses compagnons de jeu. Premièrement, se servir des Anges infiltrés comme d'une soupape de sécurité. " Eh les copains, regardez, y a des Démons qu'en sont pas vraiment ".

enve
copa
Mac

Y

App
pass
rio.
est
Sam
son
l'on
acco
poir
Pri
Sau
mév
Au
Tar
Re
d'A
enc
Dé
pri

"
Le
La
D
D
L
L

M



Deuxièmement, détourner l'attention en intronisant en grande pompe un nouveau Prince-Démon. " Eh les copains, regardez, y a un p'tit jeune qui s'pointe ". Et troisièmement, profiter de l'agitation pour satisfaire un vieux fantasme : envoyer des Anges Renégats en mission. " Eh les copains, regardez, j'ai fait criser Laurent et Michel ". Machiavélique.

Y va s'en passer des choses!

Approuvé par Valefor, le plan diabolique de Janus passe en phase 1 une semaine avant le début du scénario. Tarn, chou chou grade 3 du Prince des Voleurs, est envoyé en banlieue parisienne pour convaincre Sam et Miguel, deux Anges Renégats bien connus de son supérieur, de rallier le côté obscur de la force. Si l'on précise que Valefor s'est dit " disposé à leur accorder une jolie promotion ", on comprend à quel point le Démon s'est investi dans son job. Tarn, Prince de la Conversion. Ça sonne plutôt bien, non? Sauf que les vieux Princes ne voient pas ça du tout du même oeil.

Au jour J, ouverture officielle du présent scénario, Tarn est sur le point de conclure un marché avec les Renégats, Valefor s'apprête à dénoncer une paire d'Anges infiltrés, Dominique et Andromalius font encore semblant de ne rien voir et les Princes-Démons attendent avec impatience les " petites surprises " annoncées par Valefor. Ça promet.

ACTE 1: ROCK'N ROLL ATTITUDE

*" Les pieds sur terre,
Le cœur avec les hommes,
La tête dans les étoiles
Deux pôles, deux forces de gravité
Deux façons de vivre la même réalité
Le bien-être et la paix
Le bien-être est la paix ! "*

Mass Hysteria, " L'homme qui en savait trop rien ".

Petite précision en passant, les personnages ne sont au courant de rien (même si l'un d'eux a Valefor pour supérieur) et peuvent se trouver n'importe où (si possible en France, et si possible à Paris, mais n'importe où) au moment où commence ce scénario, c'est-à-dire quand vous voulez, sauf un 30 février (jour de la fermeture annuelle de la planète).

Et vlan, du rock !

Où qu'ils soient donc, les personnages vont commencer par avoir la visite d'une charmante créature, Démon de Baalberith de son état. Tailleur sympa, chignon sexy et petites lunettes de secrétaire, l'intermédiaire se présentera en esquissant un rapide sourire, langue bifide en coin pour bien prouver sa nature. " Salut les gars, voilà de quoi occuper votre soirée ! " Avant de s'éclipser, elle tendra d'une main virile une enveloppe contenant des places de concert (une par personnage, of course), sur lesquelles figurent toutes les indications. Le concert doit avoir lieu le soir même au Circus, en plein cœur de Bastille, dans un entrepôt industriel récemment converti en salle de spectacles. À l'affiche : Pitchshifter et Mass Hysteria, deux groupes connus pour faire " du gros son qui tue " (comme pourra le dire le premier jeune-qui-passe-dans-le-coin).

Rien d'autre dans l'enveloppe, et rien d'autre à tirer de la demoiselle. Arrangez-vous pour que la rencontre se déroule à un feu rouge, alors que les personnages sont en voiture, ou bien dans un drive-in, ou bien dans la file d'attente d'un cinéma... Un peu frustrant, certes, mais c'est comme ça. Baalberith a du boulot, ses agents de confiance sont overbookés et Suzie est déjà à la bourre.

Euh, pourquoi nous ?

Quelques heures plus tôt, Valefor a jeté son dévolu sur une équipe de Démons qu'il jugeait soit efficace, soit puissante, soit naïve, soit facile à manipuler... Bref, des Démons susceptibles de se rendre utiles quels que soient leurs antécédents ou leurs supérieurs hiérarchiques.

Si les PJ tentent de se renseigner avant de se rendre au concert, ils comprendront vite deux choses. Soit personne n'est au courant de l'affaire. Dans ce cas, de qui vient l'ordre de mission ? Soit le contrat bénéficie d'une protection maximale. Dans ce cas, qu'est-ce qui va encore nous arriver ? En fait, quelques Démons



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





bien informés sont tout de même au courant de quelques bribes de bruits de couloir. Si les personnages font très fort durant l'après-midi, ils pourront éventuellement apprendre que Malphas, Valefor, Furfur et Nybbas sont tous "un peu sur le coup", et ce pour des raisons visiblement différentes. Pour les deux derniers, ça semble tout de même évident, un gros concert métal à gros potentiel médiatique... Mais pour les deux autres, il va falloir fouiller un peu plus.

- Quant à Valefor, qui se fout bien de la soirée, il n'est concerné que par son petit protégé. Tarn doit en effet profiter du concert pour se rapprocher des Renégats (Sam et Miguel, vous vous souvenez ?) et les personnages ont été appelés en renfort, tout simplement.



Les quatre fantastiques

- Furfur va en fait descendre personnellement (il va s'gêner) pour passer "une bonne soirée" et "récompenser une paire de bons gars", trois Démons (grades 2 et 3) qui se sont fait remarquer ces dernières semaines. Tower, son avatar du moment, est un grand gaillard longiligne adepte du pogo destructeur.
- Nybbas a envoyé deux Démons (grade 2) évaluer l'impact des groupes sur le public (essentiellement ado) en vue d'une petite magouille musicale.
- Malphas n'est pas directement concerné par l'affaire, mais il suit de près la manœuvre d'un de ses sbires (Kourr, grade 2), qui use de ses pouvoirs pour créer des émeutes à l'occasion des concerts. Pour l'occasion, Kourr sera accompagné de deux novices (grade 1).

La bande à Miguel

À l'heure où les personnages se dirigeront vers le Circus, ça fera bientôt près d'une semaine que Tarn colle aux basques des Renégats et de leur nouvelle famille. La bande à Miguel regroupe une vingtaine de jeunes révoltés, essentiellement originaires du sud de la France, et est tristement connue des services de police. Son palmarès comprend une impressionnante série de braquages, de coups médiatiques et d'attentats plus ou moins meurtriers visant des bâtiments officiels et des édifices religieux. Le tandem de Renégats n'a eu aucun mal à intégrer le groupe et à le transformer en un réseau efficace, dont ils tiennent les rênes depuis deux ans. La bande s'est installée en banlieue parisienne trois semaines avant le concert et a été repérée, au terme d'une enquête laborieuse, par



les services personnels de Janus/Valefor. Sam et Miguel, respectivement Renégats de Laurent et de Marc, sont activement recherchés par de nombreuses équipes angéliques. Il y a donc de l'animation à prévoir. Tant mieux, les PJ sont là pour ça.

Voulez-vous danser, grand-mère ?

Bastille. 20 heures. Devant le Circus, c'est la cohue. La petite place qui borde l'entrepôt est envahie par une foule d'impatients munis de billets, d'optimistes venus sans, de vendeurs de billets trop chers, d'acheteurs qui trouvent que ça craint, d'acheteurs qui trouvent que c'est mieux que rien, de petites nanas bien habillées, de fans qui ont tout compris et de fachos qui n'ont rien compris, comme d'habitude. Un peu en retrait, deux policiers attendent, stoïques, le sourcil soupçonneux, que ces foutus jeunes fassent encore une connerie à cause de la drogue.

En tout, ce sont un peu plus de deux mille personnes qui vont venir se masser devant la scène, le long des murs et près des stands buvette/T-shirts/casquettes situés à gauche de l'entrée. Dans le flot, mis à part les personnages (qui sont là, hein ?), se trouveront les Démons cités plus haut (dont Tower, avatar de Furfur), une poignée d'AnGES (grade 1 et 2), Sam, Miguel et une dizaine de leurs potes. S'il n'y a normalement aucune chance que les personnages tombent " par hasard " sur les deux Renégats (qu'ils ne connaissent pas, de toute façon), il est plus possible que le groupe de Démons fasse assez rapidement la rencontre de quelques-uns de leurs confrères. À vous de voir.

La bande à Furfur fera parler d'elle dès le début du concert, ambiance pogo et refrains par cœur. S'ils sont reconnus et identifiés en tant que Démons, ils proposeront aux personnages de se joindre à eux. Comme Tower tient à passer inaperçu, il expédiera au moindre problème un coup de boule magistral qui en dira long sur son envie de passer une soirée peinard. Les Démons de Nybbas resteront relativement discrets. À moins d'une confrontation directe, ils se tiendront à l'écart et éviteront tout contact, aussi bien avec des Démons qu'avec des AnGES (surtout avec des AnGES).

Dernière info : un trio d'AnGES plutôt maousses vient d'être envoyé sur les lieux par un intermédiaire de Laurent. L'Archange se fait toujours un devoir de récupérer (et d'éliminer) ses Renégats, aussi a-t-il sauté sur l'occasion en apprenant la présence de Sam et Miguel en ville. Les trois AnGES (cf. plus bas) ont commencé par suivre la bande à Miguel jusqu'au concert, où ils interviendront d'ici peu.

Pitchshifter + Mass Hysteria = bon concert

La première partie du concert, mélange de guitares nerveuses, de rythmes électroniques et de voix bien rock, doit être l'occasion pour les personnages de sillonner la foule, de se prendre et/ou de donner une paire de coups de coude, de faire quelques rencontres plus ou moins agréables et surtout de se demander ce qu'ils font là. Mis à part un gros balèze, un joint tendu et un sourire féminin (faut voir), personne ne viendra à leur rencontre.

Vers onze heures, plat de résistance. Morceaux super pêchus, textes engagés et slams ravageurs, ça défoule. Dès les premiers accords, les personnages seront rejoints par un jeune homme d'une vingtaine d'années, propre sur lui sans être petit bourgeois, casquette Front 242 et clope au bec. Tarn (parce que c'est lui) fera une rapide tournée de poignées de mains et leur dira, d'une voix parfaitement audible malgré le volume sonore, " qu'il est temps pour eux d'entrer en scène, que les clients viennent d'arriver, que comment ça ils ne sont au courant de rien, que Suzie a encore bâclé son boulot et que bon, c'est pas grave, suivez-moi ". Guidés par le Démon, les PJ vont rapidement fendre la foule, direction la buvette. Là, Tarn leur expliquera en détail le rôle qu'ils doivent jouer ce soir, à savoir servir de gros bras et coller une raclée à des AnGES spécialement invités pour l'occasion.

En apprenant la venue de la bande à Miguel, Tarn s'est en effet assuré de la présence d'un groupe d'AnGES fichés dans ses archives personnelles (know your enemy). Il a ensuite demandé l'envoi de renforts à son supérieur (qui a habilement confié la tâche à son pote Baalberith) et a attendu l'arrivée des rebelles pour accoster les personnages. Peu avant la fin de la première partie du concert, Tarn s'est arrangé pour se faire repérer par les fameux AnGES (facile), avant de disparaître dans la foule (facile aussi).

À la buvette, Tarn désignera discrètement aux PJ les deux individus qu'il appelle " ses clients ", Sam et Miguel (il ne donnera pas leur nom aux PJ). Le pre-



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





Tarn, Démon de Valefor (grade 3)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	3	5
					
					30

Pouvoirs : Charme (3), Psychométrie (2), Ouverture (5), Déphasage (2), Invisibilité (3), Forme gazeuse (3), Détection des créatures invisibles (3), Détection du danger (2).

Talents : Baratin (2), Manipulation (3), Discrétion (3), Crochetage (2).

Sam, renégat de Laurent (grade 3)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
5	3	3	4	4	3
					
					28

Pouvoirs : Armure corporelle (3), Détection du Mal (3), Détection du mensonge (3), Télépathie (4), Bond (4), Arme de contact bénite, Juste-lame de Laurent (6).

Talents : Arme de contact lourde (4), Arme de poing (2), Corps à corps (3).

Miguel, renégat de Marc (grade 3)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	4	3	3	4	5
					
					25

Pouvoirs : Calme (4), Champ de force (4), Détection du Mal (4), Lire les pensées (4), Lire les sentiments (4), Contrat divin (4), Détection du danger (2).

Talents : Baratin (4), Manipulation (2), Arme de poing (2), Corps à corps (2).

mier, Sam, est un blondinet d'à peine quinze ans, bermuda, T-shirt Pitchshifter et rangers. Le second, Miguel donc, est typé espagnol, la trentaine, fringué plutôt classe et cheveux mi-longs frisottants.

Bonsoir, on vient pour la raclée

Après avoir décrit les Anges aux personnages, Tarn quittera le groupe pour se rapprocher de Miguel et l'accostera sans attendre. Il tapera la causette pendant cinq minutes, le temps que les Anges pigeonnés fassent leur entrée. Sauf que les trois Anges (tous Grade 1 de Michel) ont entre-temps été rejoints par le trio de balèzes et ont appris la présence de Renégats. Ça fait donc six Anges, dont trois grosbills. Hum...

Le trio en question compte un grade 3 de Laurent (la trentaine, imper en cuir, cheveux courts, lunettes), un grade 2 de Ange (la vingtaine, blouson de motard, caquette noire) et un grade 2 de Michel (la trentaine, gros pull irlandais, cheveux roux frisés).

Et c'est là qu'ça s'complique

Les personnages verront le groupe d'Anges rappliquer et se diriger droit vers Miguel. Avant que le combat ne s'engage (car il y aura forcément combat), ils pourront voir l'Ange de Laurent se diriger droit vers Miguel, tandis que les deux autres se posteront entre Sam et Tarn, les mains dans les poches. Sam (Renégat de Laurent) va réagir très vite. Les personnages peuvent intervenir quand ils veulent, mais ils devront faire très vite pour éviter la catastrophe.

Gérez le combat comme vous voudrez, en sachant qu'aucun des Anges ne sortira d'arme dans la salle, que Sam ne se gênera pas pour boxer, que Miguel restera plutôt en retrait et que la foule pourra intervenir à partir du cinquième round. Les vraies bastons sont très mal vues dans ce genre de concert et le public n'hésitera pas à se masser autour du groupe en criant au facho. Selon le look des personnages, il est même probable que les spectateurs se rangent de leur côté et qu'ils sifflent les Anges. Quelques gros bras iront peut-être même jusqu'à sauter sur les Anges les plus antipathiques (les crânes rasés en imper, ils aiment pas trop). Il est également possible que le groupe s'arrête





de jouer pour tenter de calmer le jeu ou, au contraire, de profiter de l'incident pour lancer un message anti-fachiste bien senti. Quant au service d'ordre, des humains munis de matraques et de lacrymos, ils peuvent éventuellement intervenir... mais ne risquent pas de peser lourd dans la balance. Au final, il est indispensable que Tarn réussisse à guider les deux Renégats hors de la salle. Avant l'attaque des Anges, il aura eu le temps de parler de ses "compagnons" (les PJ) et de se faire accepter par Sam et Miguel. Le Démon n'hésitera donc pas à laisser les personnages se coltiner les Anges et/ou le suivre jusqu'aux parkings alentour. Selon la tournure des événements, les deux groupes peuvent réussir à fuir, à pied ou en voiture, être poursuivis par les Anges, rattrapés à un feu ou dans la rue, etc. Les Anges préféreront se montrer discrets mais feront leur possible pour coller au train des Renégats et de leurs nouveaux amis.

Les Anges du concert

Trois grade 1 de Michel

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
4	3	3	4	4	2	16

Pouvoirs : Maîtrise (2), Attaques multiples (4), Armure corporelle (2), Détection du Mal (2), Champ de force (2), Éclair (4).

Talents : Corps à corps (3), Arme de contact (2), Esquive (2).

Un grade 3 de Laurent

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
5	3	3	4	4	2	26

Pouvoirs : Armure corporelle (2), Détection du Mal (4), Lire les pensées (4), Bond (4), Arme de contact bénite, Besoin de tuer, Juste-lame de Laurent (4).

Talents : Corps à corps (3), Arme de contact lourde (3), Discrétion (1), Esquive (2).

Un grade 2 de Ange

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
4	4	3	3	5	3	20

Pouvoirs : Coup de poing (4), Paralyse (4), Champ magnétique (2), Champ de force (4), Invisibilité (2), Attaque mentale (4), Détection des ennemis (4).

Talents : Corps à corps (3), Arme de poing (3), Discrétion (2).

Un grade 2 de Michel

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
5	3	4	3	3	2	21

Pouvoirs : Attaques multiples (4), Maîtrise (4), Armure corporelle (2), Champ de force (4), Détection du Mal (4), Détection du danger (2), Invisibilité (2).

Talents : Corps à corps (4), Arme de contact (2), Esquive (2).

J'aurais bien vu la fin, moi

Départ prématuré du concert, auto-expulsion, direction les voitures. Tarn prendra avec lui Sam et Miguel, venus à pied, et conduira de façon à ce que les personnages puissent le suivre (sans rouler à 2 à l'heure, tout de même). La voiture de tête prendra la direction du nord et finira par quitter Paris. Tarn et ses passagers ne s'arrêteront qu'une fois arrivés au squat de la bande à Miguel, un bâtiment pratiquement vide, loué par Miguel (Renégat de Marc quand



Premier Scénario

SYMPATHY FOR THE DEVIL





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario

même) et situé au nord de la porte de Clichy. Là, le trio s'engouffrera dans l'immeuble et retrouvera le reste de la troupe, une vingtaine de jeunes furieux passablement éméchés.

Si les personnages ont été semés, en raison d'éventuelles complications, ils recevront dans l'heure la visite d'un nouveau messager de Baalberith qui leur donnera l'adresse de la planque. L'intermédiaire ne se répandra pas en explications mais laissera entendre que "les patrons (oui, LES patrons) se donnent beaucoup de mal" et qu'ils n'ont "pas intérêt à foirer la mission".

Pendant ce temps, les trois Anges courent toujours derrière le groupe. Ils pourront intervenir pour un vrai

combat durant le trajet, mais une fois les personnages installés chez Miguel, ils se contenteront d'attendre sans effectuer la moindre "entrée fracassante".

Oh Miguel, elle est jolie ta maison !

La planque où vivent les Renégats et leurs potes s'étend en fait sur les deux derniers étages de l'immeuble. Au total, quatre coquets appartements de





type F4 reliés entre eux par l'ascenseur, l'escalier de service et une foule de talkies, de radios et de fréquences protégées. Le moins qu'on puisse dire, c'est que la bande à Miguel est aussi organisée que parano. À l'intérieur de chaque appartement, les consoles de jeu côtoient les fringues sales, les téléviseurs sont chargés de bouteilles vides et de cartons de pizzas, quelques armes automatiques jonchent le sol... Bref, ambiance squat pour troupe de choc.

La bande à Miguel comprend une vingtaine de jeunes, de seize à vingt-cinq ans, aux looks et aux caractères très différents. Du petit génie de l'informatique au maniaque de l'arme à feu, les personnages n'auront que l'embarras du choix s'ils veulent créer des liens avec leurs nouveaux compagnons. Car il va falloir qu'ils les supportent quelques temps. Une fois entrés et présentés par Sam, les personnages seront libres d'évoluer dans les pièces et de taper la causette, à moins qu'ils ne préfèrent se prendre une leçon de Tekken 3. Installés au dernier étage, les deux Renégats sont les seuls à posséder une chambre individuelle (pas par abus d'autorité, mais tout simplement parce que les autres s'en foutent), un coin cuisine et un petit salon décent. C'est là qu'auront lieu toutes les discussions importantes.

L'ambiance de la planque est à la fête, aux jeux de cartes, aux concours de pronostics sur les matches de foot et à la franche rigolade. Les boys attendent le signal de leurs chefs pour partir en campagne et " prennent du bon temps ", comme ils disent. Les personnages n'auront aucun mal à s'intégrer du moment qu'ils ne posent pas trop de questions indiscrettes, qu'ils ne jouent pas les caïds et qu'ils aiment soit le foot, soit les jeux vidéo.

Pour ce qui est des choses sérieuses, Tarn profitera du premier moment de tranquillité pour leur expliquer (enfin) les raisons de leur engagement.

Du... baby-sitting ?

Eh ben oui. Enfin, pas vraiment. Tarn utilisera plutôt les termes de " surveillance rapprochée ", de " soutien logistique " et " d'appui militaire ", histoire de mieux faire passer la pilule, mais le fait est que les personnages sont officiellement placés sous la direction du Démon de Valefor pour servir d'escorte et d'hommes à tout faire.

Au niveau des révélations, Tarn se gardera bien de dire qu'il est en passe de recevoir une importante promotion. Par contre, il ne se gênera pas pour faire le " sous-

Sam et Miguel

Sam, Renégat de Laurent, cultive avec bonheur son apparence de jeune branleur de quinze ans. Impulsif, capricieux, boudeur, tout ce que vous voudrez du moment que les personnages oublient qu'ils ont affaire à un ancien grade 3 bien bourrin.

Quant à Miguel, le " cerveau " du gang, il a conservé l'attitude semi-vénale, semi-calculatrice propre aux Anges de Marc. C'est lui qui gère le trésor de guerre de la famille et qui décide, en accord avec son " jeune " collègue, des cibles et des futures actions de la troupe.

chef " et rappeler aux personnages qu'ils sont sous ses ordres. Valefor et Baalberith ont tout arrangé pour que l'ordre de mission soit officiel et irréfutable (ce qui finira tout de même par mettre la puce à l'oreille d'Andromalius). Tarn ne dira à ses employés que ce qu'ils ont vraiment besoin de savoir, c'est-à-dire son envoi sur les lieux pour récupérer les deux Renégats, l'importance de Sam et Miguel aux yeux de son Valefor et la présence certaine d'équipes angéliques dans les parages. Tarn demandera donc aux personnages de se tenir sur leurs gardes, de servir de nounous aux jeunes rebelles, de garder un œil sur les Renégats et surtout de ne laisser filtrer aucune information relative à l'affaire. Si tout se passe bien, le groupe recevra les faveurs de Valefor et des autres Princes impliqués, Princes dont Tarn taira prudemment le nom (ben... parce que seul Valefor est impliqué).

La bande à Miguel

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	2	2	1	1	1

Talents : Conduite (2) (auto/moto), Survie urbaine (2), Informatique (2), Électronique (1), Anglais (1), Espagnol (1), Discrétion (2), Corps à corps (1), Armes de poing (2).

Équipement : gilet Kevlar, Colt .44, pistolet-mitrailleur





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



Waouh, des démons !

Après leur avoir fait visiter les lieux et présenté les habitants, les Renégats inviteront Tarn et les personnages à s'asseoir au salon pour une petite mise au point. Tout d'abord, ils tiendront à jouer cartes sur table. Ils connaissent la vraie nature des personnages et n'en sont pas gênés outre mesure. Ils leur demanderont juste de se montrer discrets envers leurs ouailles, " particulièrement influençables à cet âge-là ", et d'éviter toute démonstration abusive. Tarn se portera garant du groupe, à qui il adressera un regard sans appel, et orientera la conversation sur les récents événements et les projets du gang.

Sam et Miguel avoueront ne pas être étonnés de l'intervention des Anges lors du concert. Renégats, terroristes de surcroît, ils se savent traqués par bon nombre d'équipes officielles et angéliques. À les entendre, on comprend qu'ils sont passablement remontés contre leurs anciens confrères et qu'ils préfèrent de loin côtoyer des Démons que des Anges. Ces révélations risquent d'éclairer les personnages sur les motivations de Tarn et les intérêts de Valefor.

Le Démon gèrera habilement la discussion, façon négociation de contrat juteux, et tombera d'accord avec Miguel pour que la prochaine action du gang soit commune.

Deux Renégats, une bande de Démons et un baratinneur de Valefor, ça fait une belle brochette.

Club Dem'

L'attente va durer deux jours. Tarn sera souvent collé à Miguel, Sam fera l'aller-retour entre le duo (qui ne lui plaît guère) et les jeunes (qui commencent à l'ennuyer), le gros de la troupe restera scotché devant les écrans d'ordinateur et/ou de consoles et les personnages, lâchés dans les appartements, pourront faire - presque - ce qu'ils veulent.

Les discussions ne posent aucun problème, du moment que la nature démoniaque des personnages ne transparait pas trop. Si c'est le cas, Sam fera la gueule et Tarn se verra obligé de virer ses employés pour ne pas compromettre son alliance avec Miguel. Il leur sera également possible de quitter les locaux, mais vous devrez prendre en compte la présence du trio d'Anges (qui attend sagement son heure pour intervenir) et la méfiance de Tarn (qui fera son possible pour espionner les personnages). Tout contact direct avec d'autres Démons, et a fortiori avec des Princes, risque de revenir tôt ou tard aux oreilles de

Valefor (pas content) ou des Princes qui s'intéressent à l'affaire. Pour le moment, peu sont déjà au courant des projets de Valefor. Seuls Andromalius et Malphas, alertés par les événements du concert, cherchent à en apprendre un peu plus. Ces deux Princes s'arrangeront pour ne pas ébruiter l'affaire et tenteront d'obtenir des preuves tangibles. Si l'un des personnages contacte plus ou moins directement un de ces deux Princes, celui-ci demandera d'écouter, de noter et de garder sous le coude toute information intéressante.

Eh les mecs, ça bouge !

Au matin du deuxième jour, après une nuit qui pourra être riche en rebondissements de votre sauce, les Anges passeront à l'attaque. Le trio du concert sera accompagné d'une équipe de six soldats de Dieu et prendra littéralement le bâtiment d'assaut. Objectif : éliminer tous les Démons et récupérer les Renégats aussi vivants que possible. Jouez sur les infrastructures pour proposer un sympathique combat à la " Die Hard ", au cours duquel les jeunes chiens fous du gang prouveront qu'ils ne sont pas forts qu'à la console et que Sam, sous ses airs de petit con, est vraiment une sacrée machine de guerre.

L'issue du combat est libre. Entendez par là que tout le monde peut y rester, d'un côté comme de l'autre, sauf Tarn et Miguel (si possible, ça serait mieux pour la suite). Les personnages risquent soit de gagner, soit d'opter pour un repli stratégique. Les Renégats feront tout pour protéger leurs compagnons, mais Miguel, à la différence de Sam, finira par accepter la fuite en cas de coup dur. Quoi qu'il arrive, Sam restera sur les lieux pour défendre les humains.

Tarn possède une planque dans le quartier indien, près de la gare de l'Est, où il pourra abriter ceux qui l'auront suivi. Logiquement, c'est là que les personnages retrouveront Miguel et le Démon au terme du combat. Sam se retrouvera donc seul, trahi et/ou abandonné.

Étant donné l'emplacement du bâtiment, il faudra certainement compter avec une arrivée rapide de forces de police.

La logique voudrait qu'une grande partie du gang reste sur le carreau, que Miguel abandonne Sam en fuyant avec Tarn et que les personnages, après avoir tout donné, laissent le bâtiment en flammes pour rejoindre leur patron. Si les choses tournaient autrement, il est tout de même probable que la planque,





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



devenue trop voyante, soit abandonnée au profit de celle de Tarn, où se retrouveront dans ce cas tous les survivants.

Le seul élément important est le devenir de Sam. S'il reste avec le groupe, tout va bien. S'il se retrouve seul pour n'importe quelle raison, il se mettra immédiatement en tête de se venger de Miguel, de Tarn et des personnages. Et autant dire qu'il risque d'y avoir du sport. Si Sam décide de faire cavalier seul, il commencera par envoyer les survivants humains en lieu sûr (où vous voudrez, du moment qu'ils disparaissent du scénario) avant de se lancer à la chasse au Démon.

Oh Tarn, elle est jolie aussi ta maison !

La planque du Démon est située sous une petite entreprise textile du quartier indien, à dix minutes de la gare. L'entrée qu'emprunteront les personnages est coincée dans le fond d'une ruelle, entre la fameuse entreprise et un restaurant qui fleure bon le curry. En sous-sol, Tarn dispose d'une pièce d'environ 100 m2 comprenant un coin isolé pour dormir, une cuisine sommairement équipée, une console de surveillance (deux caméras donnant sur la ruelle et la façade) et une sortie de secours qui débouche directement dans les cuisines du restaurant. Un coin d'autant plus tranquille que seuls quelques Démons en connaissent l'existence et que Valefor veille au grain comme une mère poule.

Une fois tout le monde réuni, l'heure sera au bilan et au projet. Tout d'abord, décompte des pertes humaines et matérielles (que Tarn s'engagera à remplacer rapidement).

Si Sam est présent, il tentera de convaincre Miguel de lancer une contre-attaque et de venger la mort de leurs potes (idée qui risque de ravir Tarn et les personnages). Dans le cas contraire, Miguel préférera se concentrer sur son projet d'action et reportera à plus tard le retour de flamme.

Suivant l'issue du combat de Clichy, les options varient donc de la contre-attaque à l'élaboration d'un coup terroriste, en passant par l'enquête probable des personnages sur les coulisses de l'affaire. Ces trois pistes majeures (décrites ci-dessous) peuvent être mises en scène indépendamment les unes des autres, dans le désordre, en marche arrière ou en anglais, ça n'a pas vraiment d'importance.

Michaël Lacroit

Pour être à la fois au four et au moulin sans se faire trop remarquer, Valefor avait besoin d'un avatar super efficace, passe-partout, discret, sociable et surtout bilingue (avec quand même un léger accent, faut pas pousser). Cet homme, c'est Michaël Lacroit, avatar inédit de Janus et Valefor, véritable shampooing 2 en 1 et surtout futur cauchemar des personnages.

Taille et corpulence moyenne, cheveux noirs coupés court, yeux noirs à la malice à peine voilée par une paire de lunettes, Michaël présente bien, parle vite, parle beaucoup et ne laisse quasiment aucune chance à son interlocuteur de le contredire. Pour les besoins du scénario, il sera vêtu de jeans, de baskets, d'un T-shirt "J'aime bien la crème fraîche" (original, non ?) et d'un sac à dos d'où il sortira tout objet utile (genre agenda, calculatrice, programme de ciné, album photo et rapports confidentiels).

Valefor peut envoyer son avatar dès l'incident de Clichy, permettant à Michaël d'intervenir lors de l'enquête des personnages. Vous disposez donc d'un pion de taille pour accélérer, freiner ou réorienter les recherches qui plairont, déplairont ou intéresseront le Prince. À utiliser sans modération pour mettre les personnages à bout de nerfs et permettre à Tarn d'avoir des info.

Michaël Lacroit, avatar de Valefor



FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	5	5	6	6	2 51

Talents : Crochetage (6), Manipulation (6), Baratin (4), Arme de poing (2).

Pouvoirs : Charme (4), Volonté supranormale (2), Régénération (2), Invisibilité (2), Forme gazeuse (6), Détection du Bien (2), Psychométrie (4), Détection des créatures invisibles (2), Détection du danger (4), Téléportation (2), Déphasage (4), Ouverture (6).



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



14



Promenons-nous comme des oies (air connu)

Quoi qu'il adviene, les personnages risquent fort de se poser des questions et de chercher à en apprendre un peu plus sur les motivations de Tarn, l'implication des Princes et les véritables enjeux de l'affaire. Notez que cet épisode " Enquête à Paris Spring " peut inter-

venir n'importe quand, depuis la sortie du concert jusqu'à la fin de l'acte 1. Si je n'en parle que maintenant, c'est parce que c'est probablement maintenant qu'ils risquent de se décider. Et si je me trompe, eh ben tant pis.



Il sera assez facile d'apprendre que Valefor est seul derrière tout ça. Supérieur direct de Tarn, il ne se privera pas pour répondre personnellement aux questions des personnages, si ces derniers rencontrent son avatar. Michaël aura un discours rassurant, du genre " il s'agit d'une simple mission de récupération ", " les Renégats m'ont toujours beaucoup intéressé ", etc. Après tout, pas besoin d'aller chercher midi à quatorze heures, n'est-ce pas?

surveiller le Démon de Valefor. Avec Andromalius ou Malphas comme supérieur, un personnage pourra obtenir un peu plus de renseignements. Andromalius demandera à son serviteur de relever les moindres faits et gestes non seulement de Tarn, mais aussi de l'avatar de Valefor. Le Prince du Jugement ne s'étendra pas sur les détails et demandera un rapport complet tous les jours, ainsi qu'à chaque élément nouveau. Quant à Malphas, il demandera au(x) personnage(s) de suivre attentivement l'évolution de Tarn, qu'il soupçonne d'empiéter sur son territoire. Rien que ça. Comme il le laissera entendre, il ne serait pas étonnant qu'un nouveau Prince soit promu d'ici peu...



au
omalius
but de

Bien entendu, il n'est pas indispensable que ces deux Princes se déplacent en personne. Les Démons qui leur sont affiliés dans le groupe peuvent avoir une apparition, un contact avec un autre employé, un message codé, etc. L'essentiel est qu'ils aient des info toutes fraîches et que le doute s'installe rapidement dans leur esprit.

Recherche baston désespérément

Avant, après ou pendant leur enquête, les personnages pourront avoir à retrouver les Anges responsables de l'attaque de Clichy. Si Sam est là, il va insister jusqu'à ce que Miguel et Tarn, devenus inséparables, acceptent de monter un raid vengeur.

Après l'assaut, les Anges (s'il en reste, bien sûr) ont regagné leurs pénates pour faire soigner les soldats blessés et faire un rapide rapport, puis sont retournés back to the street pour traquer les Renégats et leurs copains démoniaques. Il leur faudra environ quatre heures pour se retrouver dans le quartier où se cachent les personnages, guidés par leurs informateurs de tous bords. La planque reste encore secrète, mais les Anges useront de tous les moyens pour en faire sortir attirer leurs cibles. Ils installeront leur quartier général de campagne dans l'arrière-salle d'un bar, le "Charlemagne", situé dans une petite rue voisine de la gare de l'Est.

En cas de conflit, les Anges chercheront tout d'abord à parlementer avec les personnages. Eh oui. Ils sont surtout là pour les Renégats et accepteront de négocier si les Démons leur livrent Miguel et Sam. Bon, faut pas se leurrer, ça risque de très vite tourner à la baston. Surtout que le quartier est truffé de petites impasses, de galeries marchandes à l'indienne, d'arrière-boutiques et de cours intérieures idéales pour un combat musclé, avec armes qui beuglent et tout.

Si les Anges prennent le dessus, ils tenteront d'épargner quelques-uns des personnages pour les suivre jusqu'à la planque de Tarn. Là, ils appelleront du renfort et feront une descente bien musclée.

Si les personnages la jouent facile, arrangez-vous pour qu'un des Anges survive et regagne la base pour tout raconter à ses potes, histoire de garder l'option "intervention angélique" sous la main.

rieur, un
nseigne-
iteur de
ment de
rince du
emande-
à chaque
mandera
l'évolu-
son ter-
tendre, il
ince soit

Les plans de l'étoile noâââre

Si les personnages veulent se contenter de jouer au chat et à la souris avec les Anges, libre à eux. Tarn comptera sur leur présence pour éviter les coups durs et profitera du temps qui passe (knowledge is power) pour approfondir ses liens avec Miguel. Si aucune initiative n'est prise, l'acte 1 s'achèvera trois jours au plus tard à compter de l'installation chez Tarn.

Par contre, si les Démons ont la pêche, ils ont la possibilité de participer à l'élaboration du "gros coup" que les Renégats et leur bande sont venus monter sur Paris. Inutile de dire que Tarn encouragera fortement Miguel à poursuivre sur sa lancée, malgré la mort de ses compagnons, et que les personnages seront les bienvenus.

Le coup en question doit se dérouler en deux parties. Premièrement, récupération d'armes et d'explosifs. La bande a appris qu'un important échange de matériel militaire doit avoir lieu d'ici quelques jours, au sud-est de la capitale, entre un revendeur allemand et les dirigeants d'un petit réseau d'activistes français. Miguel et Sam pensaient s'inviter à la négociation et se remplir les poches sans rien payer. Avec les Démons dans le coup, ça va être du gâteau.

Tarn ne proposera le coup que s'il juge les personnages dignes de confiance ou, au contraire, s'il veut provoquer quelques menus incidents pour les charger par la suite. En accord avec Miguel, définitivement passé à l'ouest, il invitera les PJ à participer aux préparatifs, ne gardant secret que le gros coup à venir (un genre de braquage à grande vitesse).

Toi donner, moi prendre

L'échange d'armes peut avoir lieu quand ça vous arrange, à deux ou trois jours près. N'oubliez pas que chaque jour qui passe offre davantage de chance aux Anges et à Sam (s'il est dans la nature) de faire parler d'eux.

La transaction se déroulera près de Marne-la-Vallée, dans un complexe industriel en construction situé près de la sortie d'autoroute (A4, direction Metz/Nancy). Miguel connaît le jour exact, mais pas l'heure. Il ne sait pas non plus combien d'hommes seront présents, mais pourra parler de la réputation "musclée" des activistes qui doivent venir acheter.

Côté allemand, deux voitures blindées, un van, six gros bras armés de pistolets-mitrailleurs, un expert en armement et le bras droit du big boss resté au pays. Dans les coffres, cinq caisses contenant dix pistolets-



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario



15





mitrailleurs, dix fusils-mitrailleurs, vingt pistolets gros calibre et des munitions pour dix ans (ou presque).

Côté français, trois voitures rapides, cinq gueules cassées équipées d'automatiques, une valise pleine de billets et une petite sacoche de pierres.

Ce que personne ne sait encore, c'est que les petits Français (malins les gars) ont prévu une équipe de quatre motards, armés d'Uzis, qui doivent débouler au moment de l'échange pour faire croire à une attaque inattendue (tient, qui ça peut-y bien être ?). Si l'on résume, ça fait deux équipes officielles qui arriveront à l'heure (tôt dans la matinée, à vous de voir), une équipe de motards qui va jouer les trublions (à mettre en scène quand vous voulez) et une équipe de Démons en goguette qui s'organiseront comme ils veulent (à vous de gérer les préparatifs).

En théorie, il est tout à fait possible d'effectuer un petit repérage des lieux avant le jour J. Par contre, il sera assez difficile de découvrir et de suivre l'un ou l'autre des groupes de trafiquants. Les Allemands n'arriveront en France que quelques heures avant la transaction, après avoir passé la nuit dans un hôtel de passage, et les Français resteront bien cachés, parano et surveillés qu'ils sont.

Les truands

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1

Talents : Discrétion (2), Acrobatie (1), Survie (1), Arme de poing (2), Arme lourde (1), Esquive (1), Arme de contact (1), Corps à corps (2).

Équipement : gilet Kevlar, communicateurs, armes variables.

Pentium 12000

Le résultat de ce premier épisode peut varier de la réussite totale (récupération des armes et des sous-sous, grosse claque aux petits joueurs) à l'échec total (récupération de rien du tout, grosse leçon des petits joueurs). Selon le cas, les personnages et leur tandem de chefs auront plus ou moins de facilité à préparer le

deuxième épisode, à savoir le vol du prototype Onyx, joyau de l'industrie de recherche informatique française. Comparable à Deep Blue, l'ordinateur qui valait trois milliards (et tout ça pour jouer moins bien que Kasparov aux échecs), Onyx est une centrale de recherche relativement classique. Du moins en apparence. Son originalité ne vient pas de ses applications (calcul, gestion et jeux vidéo), mais de son mode de fonctionnement. Les concepteurs de l'Onyx ont utilisé les dernières découvertes génétiques liées à l'ADN pour créer une unité centrale organique. Au final, Onyx dispose donc d'une chaîne de protéines qui lui sert de disque dur et de valises d'applications. Sa vitesse de calcul et ses performances dépassent de loin les rêves les plus fous et, s'il n'est pas prévu pour le petit particulier, Onyx risque de révolutionner le monde de l'informatique. Un beau joujou, quoi.

Pour ceux qui ouvrent grand les yeux, sachez que les Américains (les vrais de vrai du monde réel) ont déjà réalisé des unités de stockage informatique basées sur le principe de protéines. Seul ennui pour le moment : ça chauffe. Si l'on ajoute à cela le petit coup de pouce de la Section Galilée, des Anges affiliés à Jean (cf. le Guide des Anges), l'affaire devient tout de suite super-encore-plus-crédible.

Vend Amstrad, très peu servi

En coulisses, Janus/Valefor aimerait bien être le premier servi. On n'est pas Prince des Voleurs pour rien. C'est donc lui qui a mis Tarn au parfum et qui s'est arrangé pour que Miguel, son Renégat préféré du moment, apprenne " l'air de rien " l'existence et le déménagement imminent de l'Onyx. Une fois réunis, les deux hommes ont donc tout naturellement décidé de s'associer pour subtiliser l'ordinateur, avec l'aide des personnages s'entend.

Une fois ses petites emplettes effectuées, le groupe va bien tranquillement rentrer chez Tarn où les deux gradés livreront leurs info sur le projet. Ils ne cachent rien de ce qu'ils savent aux personnages et leur permettront de participer activement à l'élaboration du plan d'attaque. Les données sont les suivantes.

La centrale Onyx est pour le moment installée dans un laboratoire top secret de la capitale. La protection y est plus que maximale et la présence d'Anges plus que certaine. Aucune intervention n'est donc envisa-



geable avant le transport de l'ordinateur vers le centre de développement bordelais où il est attendu dans les prochains jours. Tarn s'engagera à obtenir la date, l'heure précise, le plan de vol et le dispositif de surveillance du transfert (merci Valefor).

Les plans de l'étoile (toujours) noâââre 2

Jusqu'à son transfert pour le CRNT (Centre de Recherche en Nouvelles Technologies) de Bordeaux, l'Onyx reste abrité dans les locaux haute sécurité du ministère de la Défense. Le jour du transfert est laissé à votre appréciation. À 0h30, l'intégralité du projet Onyx (unité centrale, périphériques, fichiers et tout) sera chargé à bord d'un hélico de l'armée, direction l'aéroport militaire de Villacoublay (pointe nord-est des Yvelines, entre Les Loges-en-Josas, Buc et Magny-les Hameaux, au cas où vous auriez une carte de France).

Le module de transport, une caisse étanche bourrée de stabilisateurs, passera de l'hélico à un jet militaire en une dizaine de minutes, sous le regard anxieux d'un nombre impressionnant de soldats, officiers et autres scientifiques. Après quoi le jet décollera pour rallier l'aéroport de Mérignac, à l'ouest de Bordeaux, en à peine plus d'une heure. Là, il sera réceptionné par tout autant de soldats, officiers et autres scientifiques (mais pas les mêmes, forcément), avant de gagner sa nouvelle résidence en re-hélico. Le CRNT est situé au sud de Gradignan, dans un joli complexe tout neuf et tout bien équipé.

Pour faciliter la gestion des inévitables combats (à moins que les personnages aient une idée qui tue sans tuer), on compte environ vingt soldats et policiers (dont une paire d'Anges grade 2), cinq officiers, autant de gardes du corps personnels et trois scientifiques (tous humains) à chacun des aéroports. Si les personnages se montrent particulièrement visibles (on ne sait jamais) avant le transfert, vous pouvez ajouter à cela une équipe d'Anges (supérieurs et grades au choix) qui viendra assister à la manœuvre. Valefor ayant fait passer le mot, aucun groupe de Démons ne doit normalement (je dis bien normalement) se greffer à l'affaire.

Mis à part le nombre exact de spectateurs, les personnages ont donc toutes les cartes en main pour agir. Tarn et Miguel pourront jouer les "À mon avis, ça sent la connerie" si le groupe s'engage dans une gros-

sière impasse lors de la préparation du coup, mais ce n'est pas obligatoire.

Inutile de préciser que Valefor, et donc Tarn, tiennent plus que beaucoup à la réussite de cette entreprise.

Les militaires



FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1

Talents : Discrétion (2), Acrobatie (1), Survie (1), Tactique (1), Arme de poing (2), Arme lourde (1), Esquive (1), Arme de contact (1), Corps à corps (2).
Équipement : gilet Kevlar, communicateurs, armes variables.

Et pendant ce temps...

Où l'on reparle de Sam (qui est peut-être toujours avec le groupe, mais peut-être pas), pour dire qu'il est indispensable que le Renégat de Laurent se sépare du groupe avant la fin de l'acte 1 (et c'est pour bientôt). Si c'est déjà fait, tant mieux. Sinon, il va falloir profiter de la première action tangente des personnages pour créer une violente dispute entre Sam et Miguel. Ce dernier, définitivement allié à Tarn, n'empêchera pas son ancien compagnon de quitter le groupe pour "aller mourir dans son coin". Le départ de Sam doit donc intervenir au plus tard après le vol de l'Onyx.

Dès qu'il aura quitté le groupe, le Renégat n'aura de cesse de rôder dans les parages, profitant de la moindre occasion pour tomber sur Tarn et les personnages. Son but : casser du Démon et récupérer la confiance de Miguel. Toutes les scènes possibles et imaginables sont bonnes à exploiter. Assaut nocturne, filature discrète, contrat passé avec un gang urbain (ou même des Anges)... Vous avez carte blanche pour mettre Sam dans les pieds des Démons à toute heure.

Seule restriction : essayez de garder le Renégat en vie, même blessé, pour qu'il revienne pimenter le début de l'acte 2.



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



Voilààà, c'est fini (air pourri)

Ainsi s'achève l'acte 1, gros à lire parce que besoin d'expliquer plein de choses (hum, pas très français, ça). Avant de passer à la suite, il est important de faire le point sur la situation des personnages, et surtout de Tarn, pour déterminer la gravité de la pénitence (eh oui) qui va leur être infligée sous peu. Comme Valefor n'a pas l'intention de les lâcher de sitôt, il a en effet prévu d'accuser les personnages de leurs erreurs, si infimes soient-elles, et de les charger d'un petit boulot de compensation.

Veillez donc à bien noter tous les faux pas, dérapages et bourdes grossières du groupe au cours de l'acte 1. Important aussi, la réussite de l'opération " Onyx Blagueur ". Si l'ordinateur a bien été récupéré par les Démons, Tarn s'empressera de transmettre la caisse à son supérieur et remerciera les personnages pour leur soutien. Le Démon ira ensuite s'asseoir à la droite de Valefor pour lui présenter Miguel, convertir le Renégat en Démon et recevoir le titre suprême de Prince des Convertis, eh oui. L'évolution des autres Princes est présentée dans l'acte 2, de même que le devenir des factions angéliques et de Sam.

Ouvre la bouche et tends les doigts

Malgré l'incontournable punition de Valefor, les personnages peuvent tout de même espérer une sucette (goût au choix) s'ils ont été bien sages. Étant donné les circonstances, le calcul des récompenses sera un peu particulier.

Si le groupe a réussi à dérober l'Onyx, tous les personnages gagnent un bonus de +1.

Si Valefor est particulièrement content/mécontent d'un personnage, il lui ajoutera personnellement un +1 de récompense ou de punition.

Si l'un des personnages a accompli une action vraiment bénéfique pour son supérieur (comme obtenir des preuves pour Andromalius ou Malphas), il obtiendra un bonus personnel de +1. Dans le même registre, un Démon jugé inefficace par son supérieur recevra un bonus personnel de +1 (+2 et de sérieux ennuis en cas de trahison flagrante) sur la table des punitions.

Pour cet acte, le bonus maximal est limité à +3, tant en récompense qu'en punition, pour tous les Démons qui ne sont pas affiliés à Valefor (eh non, c'est pas juste).

ACTE 2: HYSTÉRIE COLLECTIVE

*" If dysfunction is our function
(and if we learn by our mistakes)
then I must be some kind of genius,
'cause with me it's a religion 50000 strong. "*

Pitchshifter, " Genius ".

Promotion canapé (un fauteuil pour douze)

Alors comme ça, il suffit de voler un ordinateur et de convertir un Renégat pour devenir Prince-Démon ? Eh ben non, heureusement. Mais dans le cas de Tarn, c'est un tantinet différent. Déjà, Valefor a bien pris soin de couvrir ses arrières, de peaufiner son dossier et de s'arranger pour qu'un certain nombre de ses collègues soutiennent la candidature de son poulain. Ensuite, les succès accumulés par Ange (Archange des Convertis de chez Dieu d'en face) ont fait pas mal réfléchir les Princes. Créer des Démons, c'est bien, mais détourner des âmes convaincues, c'est quand même beaucoup plus fun.

Au terme d'une série d'alliances, discussions et autres promesses très politiques, Valefor a donc convaincu une bonne dizaine de Princes de l'utilité publique de son entreprise. Restait à décider les autres. Et c'est là qu'intervient toute la finesse d'Andromalius et de Kronos, deux voix prépondérantes au sein du Conseil Démoniaque. Plutôt que de s'opposer à Valefor et d'empêcher la promotion de Tarn, le Prince du Jugement s'est arrangé pour que d'autres grandes gueules (dont Malphas, Baalberith, Kronos et Scox) se joignent à lui pour faciliter l'élection du nouveau Prince.

Au final, seuls Baal et sa clique se sont montrés farou-

M
assoc

D

Penda
décidu
Si vou
appre
Doubr
l'envo
Donn
confé
ordres
récol
Arch
pour
nous
Emmu
je a, c
posen
collèg
intenti
toire
de l'a
ment
la séle
avec
bien
fusibl
trop.
C'est
ce de
tériet
comm
va leu

Q

Après
donc
ré de
les "
Princ
inter
devo



chement opposés au projet. La réunion extraordinaire et la séance de vote se sont donc soldées par la promotion de Tarn, à la grande satisfaction de Valefor.

Mais bon, faut pas se leurrer, Andromalius et ses associés ne comptent vraiment pas en rester là.

Deux sots sans parachute

Pendant ce temps, à Gotham City, Emmanuel a décidé d'agir.

Si vous n'avez pas - encore - le Guide des Anges, apprenez qu'Emmanuel ne se contente pas d'imiter Double-Face dans Batman 2. Son truc à lui, c'est l'envoi d'Anges infiltrés chez les Démons, façon Donnie Brasco. Ces Anges utilisent les pouvoirs conférés par leur supérieur pour se placer sous les ordres d'un Prince-Démon, effectuer des missions et récolter le maximum d'info. Autant dire que tous les Archanges ne sont pas séduits par la manœuvre. Mais pour l'instant, c'est plutôt l'avis de Janus/Valefor qui nous intéresse.

Emmanuel, qui s'y connaît un minimum en double jeu, commence à faire les rapprochements qui s'imposent. Il décide donc de tendre un gros piège à son collègue, Janus, à qui il parle négligemment de son intention d'envoyer deux Anges chez l'ennemi, histoire d'enquêter sur le vol de l'Onyx. Trop heureux de l'aubaine, l'Archange des Vents encourage vivement son pote et en profite au passage pour surveiller la sélection des Anges (ce qu'Emmanuel le laisse faire avec beaucoup d'adresse). À court terme, il compte bien se servir de ces pions providentiels comme fusibles. Au cas où ça viendrait à chauffer un peu trop.

C'est ainsi que Geoffrey et Nico vont entrer au service de Tarn avec pour mission d'enquêter sur la mystérieuse promotion de leur nouveau patron. Et comme Valefor a vraiment de l'humour, devinez qui va leur servir de nourrice ? Ben tiens, on va s'générer.

Qui aime bien châtie bien

Après quelques jours de repos, les personnages vont donc être contactés par Michaël Lacroit, avatar préféré de Valefor pour le moment, qui va leur annoncer les "dernières nouvelles du front". Notez que le Prince choisira le moment le moins approprié pour intervenir et qu'il se fera, par exemple, un véritable devoir d'interrompre une soirée entre amis.

Michaël commencera par leur annoncer que "les Princes sont très contents d'eux" (s'ils ont réussi le vol) ou, dans le cas contraire, que "les Princes se sont montrés très généreux". Il poursuivra par l'annonce de la promotion de Tarn, "un exemple à suivre", et finira par exposer les termes de leur nouveau contrat. Que des bonnes nouvelles, quoi.

Premièrement, les personnages ont été "choisis" pour assurer la formation des deux premiers Démons officiels de Tarn. En tant qu'anciens collaborateurs du nouveau Prince de la Conversion, il était bien normal que ce rôle leur incombe. Le groupe va devoir encadrer les novices, encourager leurs premiers pas et leur faire passer un certain nombre de tests. Ces épreuves ont pour but de les former et de s'assurer de la loyauté des Démons, dont Valefor pense "qu'il peut s'agir de traîtres à la solde d'un Prince jaloux". Cette ruse est un moyen d'expliquer, avant qu'ils ne se produisent, les inévitables dérapages liés à la vraie nature des faux Démons.

Le Prince des Voleurs expliquera que la promotion de son ancien vassal suscite bien des convoitises et qu'il n'est pas impossible que d'autres équipes démoniaques, voire angéliques, entrent en jeu d'ici peu. Avec tout ça, les personnages risquent de ne vraiment plus savoir où donner de la tête. D'autant que, comme l'avatar prendra bien soin de le souligner, la vie des deux novices est très chère à ses yeux. Alors, pas de bêtises.

Un supérieur, c'est bien. Douze, ça craint

Après la visite de Michaël, quelques-uns des personnages risquent d'avoir un contact avec un autre Prince : le leur. Mis à part Samigina, la plupart des Princes-Démons s'intéressent à l'affaire et ont une bonne raison d'aider ou de nuire à Valefor. Pour éviter l'effet "listing", on ne parlera que des Princes les plus impliqués, à savoir Andromalius, Malphas, Ouikka et Valefor lui-même.

Si l'un des personnages est affilié au Prince des Voleurs, il recevra une nouvelle visite de Michaël Lacroit, qui lui expliquera plus en détail la fameuse théorie du complot contre Tarn ("les deux novices sont peut-être des envoyés d'Andromalius, il est possible qu'un Prince fasse appel à des Anges en cas de coup dur, reste cool et ouvre l'œil coco").



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





Malphas fera de même pour demander à son employé de jouer le jeu de Valefor, quoi qu'il arrive, et de chercher toutes les preuves permettant de provoquer la destitution de Tarn.

Ouikka s'est décidé à donner un coup de pouce à Valefor, histoire d'attirer son attention et d'obtenir un retour d'ascenseur. Un personnage affilié recevra pour consigne de servir au mieux les intérêts de Tarn, quitte à laisser un peu de côté son propre supérieur (une occasion de tester sa loyauté et son sens de l'initiative).

Quant à Andromalius, sûrement le plus engagé de tous, il demandera tout simplement d'accumuler des preuves sur les amitiés particulières de Valefor. Si Tarn peut tomber au passage, c'est pas plus mal.

Pour les autres Princes, vous n'aurez aucun mal à trouver une motivation qu'ils auront à cœur de faire partager à leurs ouailles. L'essentiel est que chaque personnage reçoive des directives prioritaires auxquelles il devra se soumettre malgré l'engagement officiel du duo Tarn/Valefor. Veillez simplement à ne pas leur mettre les personnages à dos et n'oubliez pas que les Princes leur demanderont généralement un minimum de discrétion (sauf peut-être Baal et Bifrons).

Opération bizutage

Une fois la ronde des contacts terminée, les personnages devront se rendre au café du coin (n'importe lequel, en somme) pour y retrouver leurs nouveaux amis. Geoffrey et Nicolas (Geof et Nico pour les intimes) seront là les premiers. Le premier est un solide gaillard de vingt-cinq ans, souriant comme tout, les cheveux courts, habillé d'un gros pantalon et d'un gros blouson (sauf si on est en plein été, bien sûr). Comme il le dira sous peu, Geof " aime la moto parce que c'est bien ". Un Ange/Démon à la cool, décontracté, convivial et pas chiant pour deux sous.

Nico, par contre, est plutôt du genre timide et nerveux. Grand, plutôt maigre, les yeux cernés par le stress, une coupe de cheveux ringarde, des fringues passées de mode... Nico est l'archétype de l'impulsif névrosé qui risque à tout moment de griller un fusible.

Accolades, poignées de mains, méchancetés gratuites, regards assassins... Laissez les personnages faire connaissance avec leurs nouveaux compagnons de jeu. Quand





ils le sentiront, ils pourront commencer la série d'épreuves dont Michaël Lacroix leur a remis la liste (cf. encadré). Comme les personnages sont seuls juges de la façon dont doivent se dérouler les tests (Valefor leur a quand même laissé ce plaisir), autant dire qu'ils ne vont pas se priver...

Geoffrey, Ange d'Emmanuel (grade 3)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	4	3	4	3	4
28					

Pouvoirs : Apparence démoniaque (5), Lire les pensées (4), Détection du Mal (4), Détection du danger (2), Polymorphie (2), Régénération (2), Volonté supranormale (2).

Talents : Discussion (3), Séduction (2), Baratin (2), Corps à corps (2), Arme de contact (3).

Nicolas, Ange d'Emmanuel (grade 3)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	5	3
30					

Pouvoirs : Apparence démoniaque (4), Esquive acrobatique (4), Attaques multiples (4), Détection du Mal (2), Détection des ennemis (4), Lire les pensées (4), Psychométrie (2).

Talents : Baratin (3), Esquive (3), Corps à corps (2), Arme de poing (3).

Emmanuel Assistance

L'Archange savait exactement ce qu'il faisait en envoyant Nico et Geof sur le coup. Triés sur le volet, ces deux grades 3 ont pour consigne de n'user d'aucun pouvoir spécifiquement angélique, même en cas d'urgence, et de maintenir leur couverture à tout prix (quitte à taper de l'Ange et de l'humain). Ils savent que leur supérieur a prévu les débordements et s'en remettent entièrement à lui. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils seront suivis en permanence par une équipe de trois Anges chargés de réparer leurs bavures. Ces Anges, tous grade 2, ont pour seule mission de soigner les blessures causées à d'innocentes victimes (gentil, le Manu). Sous les ordres directs de l'Archange, cette équipe ne peut en aucun cas venir au secours des deux taupes (sauf si c'est précisé dans le texte). Par contre, en cas de dérive importante ou de circonstances vraiment particulières, Emmanuel ne se privera pas pour "rectifier" le tir, personnellement ou par l'intermédiaire d'un grade 3 envoyé d'urgence. On considère qu'il ne peut y avoir que deux interventions de ce type au maximum, et uniquement pour des cas graves (carnage dans un supermarché et autres conneries du même tonneau).

Les grades 3 d'Emmanuel

FO	VO	PE	PR	AP	PP
4	4	3	3	5	3
26					

Pouvoirs : Psychométrie (2), Invisibilité (4), Détection du Mal (3), Détection des ennemis (4), Lire les pensées (2), Apparence démoniaque (4), Polymorphie (3).

Talents : Discrétion (3), Médecine (2), Arme de poing (3), Corps à corps (2).

La rigolade en dix leçons

- Culture générale

Les Démons vont devoir répondre à une série de questions (une vingtaine, au choix des personnages) concernant la Hiérarchie, les us et coutumes des deux camps, l'Histoire, les pouvoirs, etc. Une seule mau-



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



vaïse réponse sera tolérée pour dix questions. En cas d'échec, la pénitence est laissée à l'appréciation des personnages (Tarn veille au grain pour éviter les abus).

Comme les Anges ont subi un entraînement intensif, on considère qu'ils répondront juste à toutes les questions, sauf à une pour faire bonne mesure. Si vous voulez jouer la pénitence, Geof peut se planter à une réponse près. Il acceptera le "gage" de bonne grâce, histoire de se rendre encore plus sympathique.

- Cotisation sociale

Les Démons vont devoir s'appropriier (de façon malhonnête) une somme d'argent susceptible de couvrir les dépenses du groupe pour le reste de la mission (20 000 francs minimum). Avant d'agir, ils devront expliquer leur plan à leurs nurses. Si le meurtre d'innocents est plus que déconseillé (en cas de braquage, par exemple), une petite touche de "fun" serait la bienvenue. Les novices ont une journée ouvrable pour agir et devront s'arranger pour que les personnages assistent à la scène sans courir de risque.

Si vous manquez d'idées (c'est pas bien ça), essayez l'attaque de banque, l'abordage de fourgon Brinks, l'achat/vente d'actions, le hold-up de mamies, le vol et la revente d'objets de valeur, etc. En toute logique, Tarn est quand même un ancien fidèle du Prince des Voleurs et ses Démons, même s'ils n'en sont peut-être pas, ont une réputation à tenir. Là encore, ils réussiront. Valefor peut éventuellement leur donner un coup de pouce et les Anges du service de sécurité répareront les dégâts.

- Savoir-vivre

Pour prouver leur habileté à côtoyer les Anges (être un Démon de la Conversion implique un minimum de diplomatie), les grades 1 vont devoir accoster un Ange (choisi par les personnages), se présenter ouvertement en tant que Démons et repartir sans créer d'incident. Rien que ça. Il est bien certain que les personnages n'ont pas intérêt à opter pour une bande de dix bourrins de Daniel et donc, si vous suivez mon raisonnement, que vous n'avez pas intérêt à faire passer une bande de dix bourrins de Daniel dans le secteur.

Comme, là encore, les personnages devront assister à la scène, il n'est pas question que les "Démons" fassent apparaître leur aura angélique... Par contre, ils ne sont pas non plus obligés de manifester leur aura de Démon (comme c'est précisé sur la liste remise par Michaël). À vous de choisir un bon compromis entre

le bœuf en vadrouille et l'ascète pacifiste, sans tomber dans le piège de multiplier "comme par hasard" les Anges d'Emmanuel dans le secteur. Au final, Geof trouvera ça "très cool" et Nico montrera des signes flagrants de réticence (signes que les personnages interpréteront comme ils veulent), mais les deux novices réussiront l'épreuve.

- Démonstration

Comme les Démons sont les ennemis des Anges, et même si Tarn n'est pas censé être un Prince guerrier, les deux recrues vont devoir prouver leur engagement et détruire un Ange en combat singulier (c'est-à-dire deux au total). Pour éviter les injustices, le choix de l'adversaire reviendra cette fois aux Démons. Les personnages devront être présents lors du combat et n'auront pas le droit d'intervenir, même en cas d'échec du bizut. Le combat n'est pas forcément mortel du moment que la victoire est flagrante, ce qui permettra aux Démons de ne pas tuer et de finir sur une petite phrase qui va bien (genre "Je croyais les Anges plus costauds que ça" ou "Si tu cherches un nouveau Prince, fais-moi signe").

L'avantage, c'est qu'Emmanuel avait prévu le coup. Lors des séances d'instruction, il a envisagé le cas avec ses Anges et tous trois ont convenu de s'en prendre (dans la mesure du possible) à un tandem de prêtres particulièrement chiants (c'est du joli). Simon Dourieux et Luc de Vanvres (respectivement grade 1 de Dominique et grade 2 de Joseph) officient dans une petite chapelle de Montmartre et pourront être défiés à toute heure.

Face à Luc de Vanvres, Geof se la jouera "fair play" et, à moins d'une surprenante défaite, rompra le combat sur une bonne vanne. Nico ne retiendra pas ses coups, quitte à vraiment faire très mal. Il a une dent contre Dourieux, le fieffé délateur qu'il tient pour responsable de nombreuses brimades. Après le combat, les Anges de secours feront leur boulot en disant "qu'ils passaient par là" et Emmanuel fera tout pour calmer le jeu.

Si jamais les personnages se décidaient à intervenir, faites sortir une bande de gros bras angéliques de la chapelle et laissez Michaël Lacroix intervenir (après le combat) pour rappeler les clauses du contrat aux personnages.



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



- Conversion

L'ultime épreuve consiste à laisser les Démons convertir un (ou plusieurs) humain(s) de leur choix. Par conversion, on entend " promesse d'achat ". Pour le moment, aucun

Démon de Tarn n'est encore doté du pouvoir qui va bien. Les Démons ont là encore un jour ouvrable pour agir, après quoi ils devront organiser une rencontre entre les personnages et les futures nouvelles recrues. Cette rencontre doit permettre aux Démons d'évaluer le potentiel de conversion des humains et de juger de la réussite de l'épreuve.

Pour ne pas avoir l'air ridicules, les grades 1 n'iront pas chercher un loubard au casier chargé ou un sata-niste convaincu. Trop simple. Au rayon des bonnes idées, la maison propose la jeune institutrice bourrée de complexes, le tombeur de ces dames, le commerçant raciste, le père de famille incestueux, etc. En clair, tous les cas susceptibles d'avoir un penchant pour le Mal mais qui, et c'est là que les Anges se montreront très fins, ont une chance de revenir sur leur décision quelques jours plus tard (" Tu sais chérie, il m'est arrivé un truc dingue ! Je crois bien que je vais arrêter de déconner ").

Geof fera preuve de beaucoup d'ingéniosité et Nico, égal à lui-même, se montrera incroyablement pervers. Au final, les choix des novices confirmeront leur volonté devant les personnages et, après une bonne nuit de sommeil (et peut-être l'intervention du destin façon Emmanuel), prendront de bonnes résolutions qui garderont la morale sauve.

Ça va pas louper...

Dans la famille " les personnages vont forcément déconner ", je voudrais quatre petits incidents qui risquent (le mot est faible) de pas mal vous compliquer la vie.

- Si les personnages demandent à voir l'aura démoniaque de Geof et Nico, ceux-ci accepteront de bonne grâce. Seul problème : leur pouvoir " Apparence démoniaque " (cf. l'Archange Emmanuel) ne transforme que la nature de l'aura, pas sa puissance. Les transfuges ne pourront donc faire autrement que de dévoiler leur " niveau ". Cette révélation peut être interprétée de deux façons : soit il s'agit d'espions envoyés par d'autres Princes (comme Valefor tente de le faire croire), soit il s'agit... d'Anges? Non, pas possible...

- Si les pouvoirs de " Détection des ennemis " et de " Lire les pensées " ne resteront pas sans effet sur les

transfuges, ils auront certainement des résultats mystérieux ou à double sens. Dans l'intérêt du scénario, arrangez-vous pour que les Démons qui les utilisent obtiennent toujours des réponses ambiguës.

- S'ils sont interrogés ouvertement sur leur nature, les transfuges feindront (à merveille) la surprise et nieront toute affiliation à un autre Prince que Tarn (et encore moins à un Archange). S'ils sentent que les personnages ont des preuves tangibles (c'est-à-dire, si VOUS savez que les personnages en ont), ils iront dans leur sens et avoueront qu'ils sont envoyés par un Prince dont ils doivent taire le nom, sous peine de mourir. Entre Démons, ils comptent sur un minimum de compréhension. Pour se faire pardonner, ils demanderont aux personnages de continuer à jouer le jeu, en échange de quoi ils les aideront à accomplir leur mission de leur mieux (tu parles). Jamais ils n'avoueront être des Anges, même sous la torture.

- Last, but not least, que se passe-t-il si les personnages exigent que Geof et Nico invoquent leur Prince ? Eh ben... Tarn se manifesterà. Pas à cause d'une chance incroyable, mais tout simplement parce que le Prince des Voleurs le lui aura demandé. Rappelons que Valefor et Emmanuel suivent les événements de tellement près qu'ils auront toujours le temps de réfléchir, puis d'agir dans l'intérêt de leurs protégés. Attention : pas d'intervention abusive !

C'est bon coco, t'es dans la bande

La réussite aux épreuves est plus ou moins une obligation. Sans vouloir être dirigiste, il est important que les Démons fassent leurs preuves, ne serait-ce que pour confirmer les soupçons des personnages. Si les deux gus se montrent vraiment à la hauteur, ce sont donc forcément des Démons balèzes envoyés par un autre Prince...

Cet épisode risque de bien amuser les personnages, mais y a pas que le plaisir dans la vie. Il est possible qu'ils profitent de la série de tests pour se livrer à toutes sortes de recherches, d'expériences ou même de contacts auprès de Démons, Princes ou autres relations de travail. Vous devrez dans ce cas gérer leurs investigations en tenant compte des ordres spécifiques de leur supérieur et surtout de la réaction des Princes (et de leurs envoyés) qui surveillent peut-être l'affaire de très près. Sans aller jusqu'à un complot global, il est fort possible que certains Princes s'impliquent plus que d'autres et provoquent des événements, envoient des équipes, transmettent des infor-



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



mations, etc. L'affaire Valefor/Tarn peut devenir aussi compliquée que vous voudrez bien l'assumer. Si vous préférez vous concentrer sur l'action, c'est pas plus mal. Mais sinon, vous avez en main tous les outils pour construire une intrigue vraiment, mais alors vraiment tordue.

La vérité si j'mens

Quelques heures après la dernière épreuve, le groupe recevra la visite de Tarn himself. Promotion oblige, le Prince est désormais vêtu d'un complet chic, option belles godasses et montre en or. Et hautain avec ça. Pour cette première rencontre officielle, prenez soin de rendre Tarn aussi arrogant que possible.

Après les niaiseries d'usage, le Prince félicitera ses novices et remerciera les personnages, qui n'ont pratiquement aucune chance de le forcer à aborder les "sujets chauds" du moment. De toute façon, Tarn n'est pas au courant de grand-chose. Pour lui, tout va bien. À moins d'un événement exceptionnel, genre éruption volcanique en plein Paris, le Prince de la Conversion se contentera de jouer au cador et d'envoyer illico presto son groupe préféré en mission.

Comme il est content des personnages, il tient à leur prouver sa grande bonté en les mettant aux premières loges de son "super projet" (une idée de Valefor). Depuis sa conversion, Miguel (déjà grade 2) a révélé tout plein de choses à son supérieur. Les personnages vont donc être envoyés au Dépôt, "un genre de bar", pour prendre contact avec un groupe d'Anges Renégats.

Ce que Tarn ne pourra pas préciser, c'est que le Dépôt est en fait une Marche Intermédiaire, créée et gérée par Janus pour surveiller de très près une dizaine de Renégats bien connus au Paradis. La seule entrée connue se trouve à Paris, dans le quartier du Marais, où les personnages vont se rendre de ce pas.

Dernières recommandations : observer, vérifier et prendre contact, ça veut dire pas de geste déplacé, donc pas de baston (enfin, un minimum). Tarn précisera qu'il compte sur cette première approche pour élaborer un plan de conversion massive d'ici peu. Si les personnages se montrent dignes de sa confiance (hum... mégalomanie), il leur permettra d'effectuer eux-mêmes la manœuvre. Plutôt sympa non ?

Y a pas d'arrangement

Aussitôt après l'entretien, Nico ira discrètement faire son rapport à Emmanuel et recevra des consignes sur l'attitude à adopter face aux Renégats. D'une part, observer et collecter le maximum de renseignements sur les habitués du bar et sur le bar lui-même. L'Archange se doute en effet de l'implication de Janus et veut accumuler des preuves avant de dénoncer.

Geof et Nico vont donc être très actifs une fois le groupe arrivé au Dépôt. Ils suivront les personnages quoi qu'ils fassent, laisseront traîner leurs oreilles (jusqu'au sol, comme de vrais Démons) et se constitueront un fichier sur chacun des Renégats.

Plus y a de Sioux, moins on rit

Comme pour l'acte 1, les personnages risquent de ne pas être seuls sur le coup. Outre l'équipe de sécurité envoyée par Emmanuel, qui continuera de veiller au grain aussi discrètement que possible, les Démons vont devoir compter avec une bande d'Anges légèrement plus coriaces. Suite à l'épreuve de "démonstration" qui a opposé les transfuges à Simon Dourieux et Luc de Vanvres, Dominique s'est décidé à envoyer un duo de Justes dans la rue. Ces grades 3 ont pour but de traquer, de juger et de détruire les Renégats. "La balance" est chargée de prendre contact dans l'espoir de reconverter le Renégat. En cas d'échec, l'Ange laisse agir son compagnon, "le glaive", qui assure l'exécution du perdu.

Si vous n'avez pas le Guide des Anges, sachez que les Justes bénéficient de trois colonnes de bonus s'ils invoquent leur Archange de concert. De même, la puissance de l'épée de "Justice" (pouvoir de Dominique) passe à +(niveau+5) si les deux Justes l'appellent simultanément. C'est toujours "glaive" qui la reçoit.

Dominique enverra ces Justes aux trousses des personnages alors qu'ils prendront la route du Dépôt. Aucune intervention n'est prévue pour le moment. L'Archange a bien demandé aux Justes de juger le maximum de Renégats d'un seul coup, et donc d'attendre le meilleur moment pour agir.

Pour
Télé
Peu
relle
Télé
Disc

Off
Mar
d'an
et a
ner
plus
en p
du
tem
Pou
oub
Ren
nièr
d'è
mi
Lat
En
sit
ren
con
coe
en
la
con



Les Justes, Anges de Dominique (grade 3)



FO	VO	PE	PR	AP	PP
4	5	3	3	4	3
20					

Pouvoirs : Détection du mensonge (4), Télépathie (4), Jugement (6), Jet d'eau bénite (4), Peur (4), Volonté supranormale (4), Armure corporelle (2), Champ magnétique (4).
Talents : Corps à corps (4), Discussion (3), Discrétion (2), Arme de contact (3), Esquive (2).

International Chouilles Corporation

Officiellement, le Dépôt est recensé sous le nom de Marche 47. Façonné par Janus il y a une trentaine d'années, cet endroit lui sert de réservoir à Renégats et à activités illicites en tous genres. Loin de cautionner les magouilles de ses clients, l'Archange considère plus son action comme de la "prévention". Il garde en permanence un œil sur les caméras de surveillance du bar et se permet même de venir boire un coup de temps en temps.

Pour s'assurer la paix, Janus a fait classer/perdre/oublier les dossiers personnels de ses clients réguliers, Renégats de grade 2 pour la plupart. Durant les dernières années, il a dépensé beaucoup de temps et d'énergie pour étouffer les inévitables fuites et endormir la méfiance de ses confrères, Dominique et Laurent en tête.

En plus des activistes humains, des Renégats en transit et des Démons en goguette qu'il accueille régulièrement, le Dépôt sert de quartier général à une bande connue sous le nom de ICC. Ces Renégats, chers au cœur de Janus, voguent de braquages sans envergure en détournements de fonds spectaculaires. Hostiles à la violence gratuite, ils se considèrent eux-mêmes comme des Robins des bois modernes, plus portés sur

la bouteille et la rigolade que sur les bains de sang. Les membres de la ICC assurent la gestion, l'animation et la sécurité du lieu depuis son rachat à "l'ancien patron" (Nathan Always, avatar de Janus). La bande est parfaitement organisée et gère son bar avec suffisamment d'adresse pour que Renégats, humains et Démons puissent cohabiter. Quelques Anges feraient également partie des habitués (mais étant donné les circonstances, ils se feront très très rares).

J'achète !

Le Dépôt se compose d'un bar tout en longueur (trente mètres sur huit) auquel on accède par un escalier. Zinc impressionnant, petits boxes tranquilles, moquette façon pub et écrans de télé au programme variable. Le service n'est assuré qu'au comptoir, où Manu et Nathalie font des merveilles avec les cocktails et les barons de bière.

Au fond de la salle, un petit palier propose trois options. Un escalier, qui monte vers des WC éclairés de néons bleus et descend jusqu'à une lourde porte blindée (avec un léger fond de musique derrière), et deux portes menant aux quartiers privés. Les premiers sont occupés par un vaste salon où les membres accueillent les invités "particuliers" (Anges, Démons ou futurs partenaires). Ce salon n'a qu'une seule entrée. Les seconds contiennent les appartements des résidents (une dizaine) et toutes les commodités d'usage. Accès verrouillé et surveillé par une caméra reliée au bar, ainsi qu'au bureau de Rémi (le patron). Un escalier mène aux chambres "du haut", à la réserve "du bas" et à l'entrepôt où la ICC stocke ses armes et ses véhicules. Ce hangar souterrain possède un accès vers la rue.

Happy Hour (Golden Shower)

Geof, Nico et les personnages trouveront "assez facilement" l'entrée indiquée par Tarn (première à gauche, ruelle à droite, petite cour intérieure, porte blindée). Pas de code, pas de mot de passe, entre qui veut. À l'entrée, Big Tom suffit généralement à décourager ceux qui n'ont pas une bonne raison d'être là. Le videur (2,10 m, 130 kg, costard noir) jaugera le groupe de pied en cap avant de lâcher un "Bonsoir" qui sera son dernier mot.

À l'intérieur, l'ambiance est plutôt joyeuse. La ICC fête la réussite de son dernier coup en date : le rachat d'un atelier mécanique et d'un lot de voitures. Une cinquantaine de clients profite des tournées générales. Parmi

SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Premier Scénario



eux, deux Anges de Novalis amis du patron (Stef et Kathy), trois Démons " habitués " (Andrealplus, Morax, Furfur) et six Espagnols venus négocier (faux papiers).

Contrairement à leurs attentes, les personnages ne seront pas dévisagés en entrant dans le bar. S'ils matent en direction du bar, Nathalie leur adressera un petit sourire de bienvenue avant de poser le mètre chargé de bière devant un client déjà bien imbibé.

À partir de là, le groupe est libre. Boire, manger (tex mex), parler, jouer aux cartes, jouer aux cons, fouiner, repartir... Toutes les options intéressantes sont décrites un peu plus loin.

ICC Managers

- Rémi " the Boss "

La trentaine, 1,75 m, 75 kg, cheveux châtons, yeux clairs, toujours bien rasé. Patron de la ICC et heureux propriétaire du Dépôt depuis huit ans, Rémi est un type rigolard et sympa, d'accord avec tout le monde (sauf quand il s'agit d'argent), qui ne refuse jamais ni une bonne soirée, ni un bon coup à boire. Stratège et chef de la bande, il est celui qui prend les décisions et négocie les contrats. C'est le seul membre de la ICC à connaître Nathan, l'avatar de Janus qui lui a " cédé " le bar pour une bouchée de pain (et une petite signature). Il n'aura rien contre les personnages tant que ceux-ci respecteront les règles en vigueur au Dépôt (pas d'indiscrétion, pas de baston, pas de crédit).

Citation typique : " J'prendrai euh... la même chose que toi "

Aime : l'argent, les responsabilités et le " fun ".

N'aime pas : le meurtre, les ordres et l'humour vaseux.

Princes potentiels : Asmodée, Mammon, Nybbas et Valefor (que ça ne dérangerait pas du tout).

Renégat de Marc, grade 2, 20 PP

- Yann

La trentaine, 1,65 m, 60 kg, cheveux bruns courts, yeux marrons, petites lunettes rondes, bouc, béret vissé sur le crâne. Ancien sujet de Novalis, Yann a conservé quelques petites habitudes végétales et un sens inné de la répartie. Au sein de la Corporation qu'il a ralliée six ans plus tôt, il fait office de technicien spécialisé (armurerie, électricité, mécanique) et de copain du patron. Un personnage à la fois sympa et imprévisible.

Citation typique : " Eh, vieux chacal, t'endors pas sur le pet "

Aime : l'herbe, l'humour et les missions " à la cool ".

N'aime pas : la pénurie d'herbes, les grandes gueules et la routine.

Princes potentiels :

Kobal, Nog et Ouikka

Renégat de Novalis, grade 2, 21 PP

- Greg

La vingtaine, 1,70 m, 65 kg, cheveux châtons très courts, yeux clairs. Si Greg est manifestement le plus jeune de la bande, il compense par son rôle de " moralisateur ", ses talents de diplomate et ses prédictions grandiloquentes. Toujours partant pour une bonne discussion, ce renégat de Francis alterne de moments de sérieux intense avec des crises d'hystérie musico-parano-incompréhensibles (même pour les autres Renégats). Il peut devenir un allié de choix si les personnages parviennent à entrer dans son jeu.

Citation typique : " Patrick Juvet est l'emblème d'une génération fourvoyée par les conséquences d'un gigantesque complot judéo-maçonnique "

Aime : l'érudition, l'échange et la musique disco.

N'aime pas : l'intolérance, la paresse et le manque d'initiative.

Princes potentiels : Baalberith, Malphas et Nybbas.

Renégat de Francis, grade 2, 20 PP

- Gérald

1,85 m, 85 kg, crâne rasé, yeux gris, souriant. Bricoleur, cuisinier, agent d'ambiance du bar et (accessoirement) garde du corps personnel de Rémi, Gérald est l'homme à tout faire de la ICC. Compagnon fidèle et fin déconneur, il sera certainement l'un des interlocuteurs privilégiés des personnages. Par contre, ses convictions personnelles risquent de le rendre très (mais alors très) difficile à convertir. Gérald est Renégat par envie de servir mieux les humains. Donc, pas pour mieux les faire chier.

Citation typique : " J'm'en fous qu'tu sois un Démon, tant qu'tu squattes pas dans mon salon "

Aime : l'engagement personnel, le sens du devoir et la protection.

N'aime pas : la violence gratuite et la hiérarchie.

Prince potentiel : aucun, et autant dire que ça pas être coton de convertir celui-là.

Renégat de Jean-Luc, grade 2, 20 PP

- Big Tom

2,10 m, 130 kg, cheveux châtons très courts, yeux noisette, bouc. En plus d'être LE bourrin du groupe, Tom se veut garant de la bonne tenue de l'établissement. À cheval sur les principes (" J'ai dit " pas de baskets "), il fait office d'agent de sécurité, d'expert en opérations militaires et de tête de ligne de toutes les missions un tant soit peu musclées. Il ne refusera pas une discussion, même avec des Démons, mais risque de vite s'avérer

Ci...
comme...
Aime : la p...
s'érigent...
N'aime pa...
manque d'...
Prince pot...
Renégat de J...



N'oubl...
Interm...
ment t...
L'accès...
cité p...
calier...
à mort...
se rése...
person...
ment...
dans l...
de vu...
Dépôt



chiant à mort si les personnages tentent de faire les malins. Le moindre écart dans SON bar sera sanctionné par un triple coup de boule rotatif. Dur.

Citation typique : " C'est à moi qu'tu causes comme ça ? "

Aime : la puissance, l'action militaire et les plans qui s'déroulent sans accroc.

N'aime pas : la hiérarchie, les fautes de goût et le manque d'organisation.

Prince potentiel : Baal, Belial et Crocell

Renégat de Daniel, grade 2, 20 PP

porte ne possède aucun système d'ouverture. Tout retour en arrière sera donc impossible à moins que les membres de la ICC décident d'ouvrir la porte de leur côté (une caméra est installée de chaque côté pour éviter les heures d'attente). Si les personnages savent lire l'heure, ils vont très vite constater que le temps s'écoule un peu plus vite sur la Marche (5 minutes de plus par heure environ). La première fois qu'ils en ressortiront, autant dire qu'ils risquent d'être surpris. Cette courte différence de temps vous permettra de jouer sur le décalage à l'occasion de rendez-vous, de moments de stress ou de situations de combat.

55 minutes sur la Marche (c'est-à-dire dans le Dépôt, pas au Tigré) correspondent à une heure réelle.



Donjons & Démons

N'oublions pas que le Dépôt est une Marche Intermédiaire et que ce genre d'endroit est généralement truffé de petites surprises géo-temporelles. L'accès au Tigré se fait par la " lourde porte blindée " citée précédemment, celle qui se trouve au bout de l'escalier. En haut, les chiottes. En bas, la porte, verrouillée à mort, clef dans la poche de Rémi. Le patron de la ICC se réserve le droit d'emmener ses invités à Reims. Si les personnages prennent le gauche, ils seront immédiatement repérés, puis suivis par Tom et Gérard. Une fois dans le Tigré, les Renégats leur expliqueront leur point de vue et leur interdiront définitivement l'accès au Dépôt (sauf en cas de plates excuses). Du caveau, la

El Tigré dé la ville dé Reims

Non, Reims n'est pas un arrondissement de Paris. C'est une ville qui existe vraiment, avec une mairie, des espaces verts et des Rémois dedans, située à une heure de Paris par l'autoroute A4 (vingt minutes en hélicoptère). Vous me direz, pour l'instant, on s'en fout. Sauf que les personnages risquent de vous poser quelques questions bien embarrassantes une fois arrivés dans le caveau d'El Tigré.

El Tigré, c'est le club rock officiel de la ville. Une clientèle jeune, plutôt propre sur elle, mélange d'étudiants et de rockers sur le retour. La boîte est constituée d'une salle " club ", avec piste de danse (attention, le plafond est bas) et petits boxes tranquilles, et d'un coin " bar ", avec pompes à bière, baby foot et tout...



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





L'entrée principale se trouve près du bar et donne sur un gros boulevard. On considère que la boîte sera pleine tous les soirs (hum...) pour éviter que les personnages s'emmerdent. Pour ce qui est du personnel : un videur plutôt cool, un patron plutôt souriant, une patronne plutôt souriante, deux employés (bar+salle) plutôt sympas et un DJ plutôt efficace. Le DJ, c'est ROM1. La vingtaine mal rasée, casquette collée aux cheveux, petits yeux cernés, pas agréable, voire méchant. C'est pourtant le seul à soupçonner l'existence du Dépôt. Eh oui, en dépit du temps et de la proximité, personne ne s'est encore rendu compte qu'El Tigré avait des voisins (mis à part une paire de clients bourrés et une ou deux musaraignes). Il faut dire que les Renégats font ce qu'il faut pour masquer leur affaire, même s'ils profitent abusivement du caveau (transit de clandestins, sortie de secours, etc.). Depuis sa cabine vitrée, il passe son temps à scruter la salle à la recherche d'un client inconnu ou "bizarre". ROM1 est persuadé "qu'il se passe des trucs dans le caveau" et "qu'il y a des drôles de kéums qui traînent au Tigré des fois". Si les personnages mettent les pieds à Reims, il y a de grandes chances pour qu'ils se fassent remarquer, suivre du regard puis accoster par ROM1. L'archétype de l'humain chiant qui soupçonne des trucs. Le caveau ? Ah oui. Il s'agit d'une salle de concert située dans les sous-sols du Tigré et reliée à la partie "club" par un escalier de pierre. La porte de "transfert" débouche sur une petite remise discrète comme tout. Si les personnages se promènent, arrangez-vous pour placer un concert au caveau, histoire de les mettre dans le bain.

Demandez le programme

Voilà donc le nouveau terrain de jeu des personnages. Deux bars, deux villes et dix personnalités à exploiter. Si l'on rajoute le duo de Justes, le retour potentiel de Sam (toujours pas mort ?) et la double vie des transfuges, ça fait déjà pas mal. Pour vous aider à gérer cette partie du scénario (qui peut durer aussi longtemps que le voudront les personnages), voici une liste d'événements que vous pourrez mettre en scène à votre rythme.

- L'option de l'embuscade au sortir du Dépôt (côté parisien) permet de faire tomber les personnages sur les Justes, une bande de Démons envoyés en "nettoyage" (suite à une enquête sans lien avec l'affaire Valefor) ou un groupe d'AngeS intrigués par la présence des Justes. Équilibrez les forces en présence à votre goût, de manière à proposer un simple combat ou une véritable guerre de tranchée. Normalement, les Justes n'interviendront pas avant quelques jours de planque, mais les personnages peuvent leur tomber dessus entre-temps.

Si vous faites intervenir d'autres AngeS, pensez à jouer sur le "qui les envoie" pour induire les personnages en erreur. S'il s'agit de Démons, jouez sur "l'incident diplomatique" et le conflit de supérieurs avant de taper.

- Si Sam est toujours vivant, il est grand temps de le faire agir pour la dernière fois. Au terme d'une longue filature, et certainement de plusieurs combats, le Renégat décidera de frapper un grand coup. Deux solutions s'offrent à vous. Soit il agit en finesse, et attend que les Démons quittent le Dépôt pour aller se présenter aux Renégats, semant ainsi un beau merdier dans les esprits et ruinant vraisemblablement tous les espoirs de conversion du groupe. Soit il y va franco, attend la sortie des personnages et fait exploser une paire de charges avant de sauter d'un toit voisin, épée à la main. Dans les deux cas, les Justes peuvent lui embrayer le pas et intervenir de façon plus ou moins radicale. Si les personnages ont déjà bien avancé dans leurs rapports avec la ICC, optez plutôt pour le combat, histoire de la rapprocher davantage des Renégats.

- Après leur première visite au Tigré, les personnages peuvent involontairement déclencher une série d'événements dans la ville de Reims. ROM1 peut les avoir identifiés en tant que "drôles de types" et parlé des intrus autour de lui. Comme il y a aussi des AngeS à Reims (eh oui), un groupe de gros bras chasseurs de Démons peut s'intéresser à l'affaire et venir squatter au Tigré les soirs suivants. Là encore, deux solutions. Soit les AngeS attendent au club et tombent sur les personnages à leur prochaine visite, soit ils font preuve d'initiative et découvrent l'existence du passage vers le Dépôt. Les deux options ne sont pas incompatibles. Rencontre et affrontement en premier, découverte de la porte et arrivée au Dépôt ensuite. Il va sans dire que les Renégats se rallieront aux Démons pour repousser les AngeS. Par la suite, la pression angélique pourra s'accroître et contraindre les personnages à "faire quelque chose".

- Comme il s'agit d'une campagne, et qu'il n'y a pas que le jeu de rôles dans la vie, il est possible qu'un joueur déclare forfait ou ne puisse participer à une séance. Dur. Voici donc une option "bonus" qui vous permettra d'utiliser avantageusement l'absence d'un personnage en le faisant... disparaître. Selon son caractère, ce dernier pourra soit se risquer à une visite solitaire de "derrière la porte", soit être alpagué par un groupe d'AngeS, de Démons, de sorciers ou de ce que vous voudrez. Une fois sa disparition remarquée, les autres risquent de se lancer à sa recherche et de finir par tomber



total
Dans le
lement
- Si vou
rio, ou
éclater
Norma
official
quelqu
ser un
le Dép
fois co
Nico o
ou un
à Em
à un e
flagan
de me
peau
nonce
et/ou
et Tar
envoy
grosse
évinc
peuve
à Re
Dans
innu
les po
par t
essai
Cet é
en le
réact
- De
Prim
de re
com
vari
tout
ven
fou
son
etc.



sur les responsables de l'enlèvement. Si la gestion de l'événement est libre, arrangez-vous pour que les ravisseurs soient basés à Reims, histoire de confronter les personnages à une ville et des organisations totalement inconnues (du moins, normalement). Dans le même style, un nouveau personnage peut facilement être introduit via le Tigre ou depuis Reims.

- Si vous voulez prendre un peu d'avance sur le scénario, ou si les circonstances s'y prêtent, vous pouvez faire éclater au grand jour la véritable nature des transfuges. Normalement, si les personnages n'ont encore rien officialisé, cette révélation ne doit pas se produire avant quelques lignes. Mais il est tout fait possible d'improviser un événement qui mettra un peu d'animation dans le Dépôt (ou ailleurs). Deux solutions paraissent à la fois cohérentes et utiles au scénario. Tout d'abord, Nico ou Geof peuvent être surpris, par un personnage ou un Renégat de la ICC, alors qu'ils font leur rapport à Emmanuel. Ce rapport n'aura lieu au Dépôt que suite à un événement particulièrement important. Pris en flagrant délit, les transfuges ne prendront plus la peine de mentir et fonceront dans le tas, quitte à y laisser leur peau (Emmanuel reconnaîtra les siens). Ensuite, l'annonce peut venir d'un groupe de Démons de Malphas et/ou d'Andromalius. Fatigués d'attendre que Valefor et Tarn commettent des erreurs, les Princes peuvent envoyer un groupe de "délateurs" (pas forcément des grosses brutes) pour semer la pagaille dans les rangs et évincer les Anges de leurs affaires privées. Ces Démons peuvent intervenir au Tigre, dans les rues du Marais ou à Reims, mais pas dans le Dépôt (pas fous, les gars). Dans ce cas, les transfuges commenceront par jouer les innocents (et ils font très bien), tenteront de convaincre les personnages "qu'ils sont en train de se faire abuser par une bande de raclures" et, en dernier recours, essaieront de fuir en causant le maximum de dégâts. Cet événement peut très bien tourner à leur avantage, en les rapprochant des personnages, ou aboutir à une réaction violente des Renégats.

- Dernière option : l'intervention d'un avatar. Tous les Princes concernés, de Tarn à Malphas, peuvent décider de rendre une petite visite aux clients du Dépôt. Les circonstances de l'intervention et le contenu du discours varieront en fonction des motivations du Prince, et surtout des derniers événements en date. Malphas peut venir semer la zizanie dans les rangs, Andromalius fournir des révélations aux Renégats, Kobal partager son dernier canular fumant (faut bien rigoler un peu), etc. Si Tarn se déplace, ce sera également pour faire le

point sur les "promesses de conversion" des Renégats et annoncer aux personnages leur nouvelle destination. Les meilleures choses ayant une fin, la campagne doit en effet s'achever au terme d'un énorme piège à cons improvisé par les Princes rivaux de Valefor. Si vous préférez ne pas faire intervenir d'avatar, Tarn se déplacera tout de même pour envoyer les personnages en mission.

Aéroport de Nice, deux minutes d'arrêt

Et c'est ainsi que l'on retrouve Ouikka. Après l'élection truquée de Tarn, le Prince des Airs (et du Terrorisme) a été contacté par Baalberith pour concocter une petite surprise au nouveau venu. Pour les hautes instances, il ne s'agit que d'un "test" visant à éprouver les aptitudes de Tarn. Mais en secret, pour Andromalius et sa clique d'opposants, c'est surtout l'occasion de se débarrasser une fois pour toutes d'un gêneur. L'action va se dérouler dans la bande de Gaza. Depuis deux ans, un aéroport fonctionnel attend le feu vert des autorités pour accueillir... des avions. La situation politique étant ce qu'elle est, personne ne semble vraiment chaud pour ouvrir une voie royale au tourisme, aux devises étrangères et à l'invasion d'obèses Américains (on les comprend). Ouikka va donc s'arranger pour que les documents soient signés et que l'aéroport de Gaza procède à son premier vol. Une délégation d'ambassadeurs étrangers (américains et européens) va prendre place à bord d'un Airbus, direction les emmerdes, et le Prince des Airs va s'arranger pour qu'ils soient bien "accueillis". Autant dire que l'idée l'enchanté. Ensuite, Baalberith va passer le mot à Valefor (sans parler des explosifs), qui passera le mot à Tarn (sans parler de l'implication de Ouikka), qui passera le mot aux personnages (sans leur parler de grand-chose), qui seront envoyés pour "faire foirer la mission diplomatique". Tarn demandera aux personnages de convaincre les Renégats d'agir avec eux, en leur exposant l'affaire sous un angle séduisant (du genre "les Anges sont en train de magouiller quelque chose, il faut qu'on intervienne"). Et voilà.

Gaza crimogène

L'aéroport de Gaza est un vrai petit bijou. Vaste, fonctionnel, luxueux, prévu pour le confort des hommes d'affaires et la sécurité des passagers. Seul problème, ce fleuron du commerce international était jusque-là privé de vols. Ouikka a tout arrangé pour qu'une mission protocolaire soit envoyée sur les lieux, six jours au plus tard après l'annonce de Tarn. Les personnages auront donc le temps de convaincre les Renégats (qui se



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Premier Scénario





laisseront faire, dans l'intérêt du scénario) et d'organiser un raid explosif sur place. Les ordres de Tarn sont bien de mettre un terme aux échanges diplomatiques entre le pays et l'étranger, pas forcément de réduire l'aéroport en cendres. Le site est composé d'une petite dizaine de pistes praticables (pas pour le ski, hein), d'un hall d'accueil très oriental, de salons de réception confortables, d'un hôtel, d'une caserne de pompiers et tout ça. L'aéroport sera très surveillé pendant les deux jours qui précéderont l'arrivée de la délégation. L'armée sera présente, mais discrète. Beaucoup d'Anges vont également être envoyés sur les lieux, leurs supérieurs ayant flairé l'entourloupe suite à la signature miraculeuse des accords figés depuis deux ans. On considère qu'une dizaine d'Anges peut se trouver à Gaza, aux environs de l'aéroport, au moment où les personnages feront leur entrée. Comme les Archanges n'ont pas franchement intérêt à accélérer ou à ralentir le processus (juste à le contrôler), ces Anges ne seront là que pour "comprendre et réagir". Avec un minimum de préparation, vous pourrez construire un groupe angélique avec une stratégie efficace, pour offrir aux personnages un combat final digne de ce nom.

En fait, je suis pas vraiment acteur

Les personnages doivent donc monter une opération avec les Renégats, voyager jusqu'à Gaza (ou une contrée voisine), s'informer sur l'arrivée de la délégation, jauger les forces en présence et finalement passer à l'action. Sur place, Ouikka a déjà envoyé une équipe pour installer des charges explosives ultra discrètes et parer à une éventuelle réaction d'en face. Ces Démons sont quatre grades 2 tout à fait classiques qui doivent normalement éviter tout contact avec les personnages. L'avion se posera en temps et en heure, sous le regard d'une centaine de soldats, Anges, officiels et caméras internationales. Quoi que fassent les personnages, le grand hall d'accueil explosera au moment opportun, semant la panique dans les rangs et permettant aux Démons d'engager quelques petits combats de leur choix. Le final doit mettre en scène l'arrivée de Tarn, furieux, qui vient d'apprendre les dessous de l'affaire. Le plan d'Andromalius avait pris en compte la puissance de feu des adversaires et misait sur la mort des Renégats et des personnages. Tarn va envoyer son avatar sur l'aéroport (ou sur un site propice à un duel final), et accuser les personnages de l'avoir trahi (c'est ce que lui a fait croire Baalberith). Les Princes observeront le combat avec attention, sans intervenir, et se frotteront les mains de voir tout ce beau monde s'entre-tuer. La préparation de l'attaque étant entre les mains des personnages, le final dépend uni-

quement de leurs actions et de leur position au moment de l'explosion. Tarn doit impérativement se rendre sur place et provoquer le combat contre les personnages (et les Renégats). Pour équilibrer les forces, il peut être accompagné de Miguel, ainsi que d'un nombre variable de familiers, zombies et autres bestioles. Si les personnages le désirent, il est également possible de transformer l'aéroport en champ de bataille rangée et de prolonger le combat sur plusieurs jours. Renforts, raids aériens... À vous de voir, sans oublier la couverture médiatique présente sur les lieux. À moins d'une amorce de guerre thermonucléaire, aucun Archange n'interviendra et seuls les Anges présents avant l'explosion seront de la partie. Au final, Tarn va se prendre une claque radicale et quitter définitivement ses fonctions de Prince. Valefor se fera oublier quelque temps, Andromalius utilisera toutes ses informations pour statuer sur le cas des personnages et Emmanuel ne lâchera pas le morceau de sitôt.

Garçon, l'addition

Selon les actions du groupe et le nombre de parties, il est tout à fait possible de placer une première série de récompenses/punitions avant la fin de l'acte. Tarn étant le commanditaire des missions, c'est lui qui accordera les bonus/malus principaux. N'oubliez pas les éventuelles commandes passées par les Princes des personnages et les bénéfices que ceux-ci pourront en retirer. Pour l'occasion, les personnages pourront donc bénéficier de deux jets de récompenses et/ou de punitions.

La conversion de chaque Renégat fait bénéficier d'un bonus de +1 (avec un maximum de +3) au Démon qui en est responsable.

Tout renseignement ou coup de main significatif accorde un bonus de +1 à +2 conféré par le Prince qui en bénéficie.

La mort de Tarn confère un bonus collectif de +1, tout comme celle des Justes.

D'autres bonus peuvent être accordés suite à l'élimination d'Anges importants, à la manipulation des transfuges, à des actions nuisibles à Valefor et Tarn ou à des bénéfices directs pour un Prince.

Au rayon des punitions, il est certain que les personnages vont s'en prendre plein les dents.

Valefor prendra soin de faire partager ses problèmes au groupe et les autres Princes, lésés, énervés ou tout simplement Princes, ne se gêneront pas pour en faire autant.

Chaque action vraiment nuisible fait subir un bonus de +1 en punition, avec un maximum de +3 côté Valefor.

Selon le déroulement du final, certains Princes peuvent également contraindre les personnages à des pénitences (futurs scénarios ?) ou à des limitations imposées. À vous de voir.

L'essentiel est que les personnages comprennent qu'on ne met pas son nez dans les affaires privées des Princes, même si ce sont eux qui le demandent.





Un Coup BIEN MONTÉ

Andrealphus n'est pas content. Il n'est pour rien dans l'invention du très raffiné Viagra, le fameux médicament contre l'impuissance. Pour rattraper cette boulette et aller encore plus loin, le Prince-Démon, profitant de ses laboratoires de recherches pharmacologiques, a mis au point une nouvelle pilule encore plus efficace, le Viégro. En plus de combattre l'impuissance, le Viégro possède des vertus aphrodisiaques surpuissantes et développe la taille du sexe chez l'homme. Il provoque, en outre, une accoutumance lorsqu'on s'en sert trop fréquemment. Une drogue parfaite, à laquelle risquent de succomber beaucoup de gens. Tout le problème consiste à permettre à ce médicament "miracle" d'être rapidement mis sur le marché français. Cette tâche délicate va, bien entendu, être confiée aux joueurs.

Paris, mercredi 9 juin 1999

Les joueurs - ou au moins un des joueurs - sont les amis d'Arès, démon de Baalberith bossant sous la couverture de dessinateur travaillant dans un magazine mensuel. Mais pas n'importe quel magazine, puisqu'il porte le nom évocateur de "BD X" et que ce (ou ces) joueur y est abonné. Arès le sait, et s'est permis une petite facétie afin de réunir les joueurs chez lui, avant de les envoyer ensuite au point de rendez-vous que lui a fixé un contact.

Tout commence au moment où le joueur est en train de lire le tout dernier numéro de "BD X", et plus particulièrement la Bande Dessinée d'Arès. Il remarque soudain un dialogue pouvant paraître anodin pour des lecteurs non avertis, mais pas pour un Démon : Arès lui demande expressément ainsi qu'à (nombre de joueurs de votre table - 1) potes de le rejoindre de toute urgence directement chez lui. Les



joueurs savent qu'Arès n'est pas un contact habituel et qu'il ne fait office que de messenger. Les joueurs peuvent supposer qu'il veut leur indiquer le lieu de rendez-vous en personne. Le fait qu'il ait utilisé une BD de cul pour rassembler ses amis n'est pas tout à fait fortuit, comme les Démons vont rapidement s'en rendre compte.

Les joueurs savent où habite Arès, en plein cœur du XVIème arrondissement de Paris, métro Passy. Arrivés au septième étage d'un bâtiment très cosu, ils sonnent et entendent une voix sourde leur demander d'entrer. L'appartement a dû, à une époque, être clean, mais il est difficile aujourd'hui de s'en rendre



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Deuxième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Deuxième Scénario



compte : des cendriers débordants traînent un peu partout, ainsi que des dizaines de bouteilles vides. Leur ami, complètement déchiré comme à son habitude, quitte sa table de dessin, se lève et leur fait un *petit signe de la main*. Il a les yeux rougis par l'alcool, mais les joueurs n'ont aucun doute quant à son identité : cheveux longs jusqu'aux reins, petit bouc et multiples tatouages, c'est bien l'Arès qu'ils ont toujours connu. De sa diction un peu approximative du fait de son état d'ébriété avancé, Arès leur confirme qu'ils doivent partir pour une nouvelle mission. Leur contact sera un Démon d'Andrealphus de grade 2, dont le nom de couverture est Philippe Lemerle. Le lieu de rendez-vous est fixé au domicile de ce Démon, place Vendôme. Si on interroge Arès à propos du contact, il précisera qu'il s'agit du PDG d'une importante entreprise pharmaceutique. Il ajoutera qu'il se montre généralement assez sympa avec les Démons, tant qu'on obéit à ses ordres sans discuter. Dans le cas contraire, sa politesse et sa distinction naturelle disparaissent rapidement. Il est bien entendu très déluré, comme tout Démon d'Andrealphus qui se respecte.

Une introduction qui restera dans les annales

Il ne reste plus à nos Démons qu'à se rendre à l'adresse indiquée, un immeuble doté d'une très belle façade d'époque. Elle contraste avec l'intérieur du bâtiment, très moderne, avec son marbre blanc poli, ses néons, ses miroirs, sans oublier les caméras de surveillance. L'appartement du démon est très huppé. Il s'agit d'un F5 de 300 m², dont la salle principale se caractérise par une gigantesque baie vitrée offrant une vue imprenable sur la place Vendôme.

En entrant dans cette grande salle, les Démons sont saisis par une forte odeur de cigare. Le Démon, assis sur un fauteuil Napoléon III, est très beau et très élégant. Ses cheveux blonds mi-longs sont noués en catogan, il a les yeux bleus et son costume Armani anthracite lui va comme un gant. Il n'est pas seul dans la pièce, puisque trois familiers l'entourent. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils n'ont pas son élégance. Le premier est un jeune homme musculeux, sorte de Chippendale habillé en majordome. Le deuxième est une call girl rousse, en porte-jarretelles et corset noir. Quant au troisième familier, il s'agit d'une poupée

gonflable, un peu boulotte, la bouche grande ouverte et les cheveux noirs, dont le visage rappelle quelque chose aux PJ, sans qu'ils puissent encore savoir exactement quoi. Peut-être est-ce la femme d'un ministre, ou d'un chef d'État quelconque ?

Le Démon invite les PJ à s'asseoir sur un grand canapé du même style que le fauteuil. Devant eux, sur une table basse en bois laqué noir, se trouvent un cendrier en ivoire, une bouteille de whisky, quelques amuse-gueule et plusieurs verres vides. Philippe fume un énorme havane qu'il a presque fini.

Saluant brièvement les PJ, il remet à chacun d'entre eux trois petites pilules roses qu'il leur demande d'avalier. Si les joueurs lui demandent de quoi il s'agit, le Démon leur répond qu'il va tout leur expliquer. Puis, il leur sert du whisky pour avaler plus facilement les pilules. Si les PJ refusent une seconde fois, une flamme étrange se met soudain à briller dans les pupilles du Démon, qui leur "conseille" de faire ce qu'il a dit s'ils ne veulent pas qu'il le note sur leur rapport. En d'autres termes, il s'agit d'un ordre direct auquel les PJ ne peuvent se soustraire (eh, oui, c'est comme ça !).

Quand ils ont avalé leurs pilules, le Démon d'Andrealphus se présente à eux. Sa couverture est celle de Philippe Lemerle, PDG de Prône Toulenc, un laboratoire pharmaceutique à la notoriété grandissante.

"Les pilules que vous venez d'avalier ont été mises au point dans mon laboratoire, grâce aux efforts conjugués d'Andrealphus et de Malthus."

Prenant son temps, de manière un peu sadique, sans doute, le Démon écrase négligemment son mégot de cigare dans le cendrier en ivoire, avant de poursuivre.

"Il s'agit du Viégro, un tout nouveau médicament qui va faire passer le Viagra pour un remède de grand-mère. Le Viagra a été inventé par des humains. À part quelques morts liées aux abus, dont nous ne pouvons que nous féliciter, il reste un médicament qui aide les gens. Nous nous devons de reprendre l'avantage sur ce terrain, et c'est ce que nous allons faire."

Pendant ce temps-là, les PJ commencent à ressentir les effets du Viégro. Ils sentent tous monter une terrible excitation, que les slips ou les jeans moulants ont bien du mal à contenir. Quant à Lemerle, il semble quelque peu préoccupé et agite les doigts, comme s'il cherchait quelque chose.

Se tournant vers la poupée gonflable, il claque des doigts en lançant un : "Monica, cigare !", qui ne lais-



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Deuxième Scénario



Entrons dans le vif du sujet

se plus aucun doute sur le " célèbre " personnage qui a servi de modèle au familier. La poupée Monica Lewinsky s'approche alors de son maître, se tourne et lui présente son postérieur. Le Démon en sort un cigare, qu'il hume avant de le porter à sa bouche en ajoutant : " Que deviendrais-je sans ma boîte à cigares ! ".

Alors que les PJ parviennent de moins en moins à se contrôler, Lemerle poursuit son exposé, imperturbablement.

" Une pilule de Viégro suffit à mettre les simples humains dans un état de frénésie sexuelle avancée, tout en développant considérablement la taille de leur sexe, ce que ne fait pas le Viagra, je vous le rappelle. Votre nature de Démon nécessitait bien une triple dose. "

Les PJ, à ce stade, ne peuvent pratiquement plus contrôler leurs pulsions sexuelles. À moins de réussir un jet Très Difficile de Volonté, ils sont obligés de trouver immédiatement un partenaire (j'ai bien dit immédiatement, pas question d'attendre tranquillement son tour pour se taper la call girl !), quel qu'il soit, pour assouvir leurs besoins. Or, des partenaires potentiels, il y en a : le majordome Chippendale, la call girl, la poupée gonflable Monica Lewinsky sans oublier Philippe Lemerle et... les PJ eux-mêmes ! Car les envies vont bien entendu au-delà des préférences sexuelles naturelles, et se doivent d'être assouvies sur le champ.

Ils peuvent s'entendre entre eux sur le choix de leur partenaire, sachant que chaque Démon doit choisir en priorité un personnage libre. Si plusieurs Démons se disputent le même partenaire, à eux de régler le conflit, de manière violente ou pas. Si l'attribution des partenaires se joue sur la vitesse, le choix s'effectuera par ordre décroissant d'Agilité. Si certains Démons veulent user de leur force, libre à eux. Leur contact, Philippe Lemerle, ne s'y opposera pas. Ce qui est sûr, c'est qu'il faudra bien qu'un PJ s'occupe de la poupée gonflable, un autre du Chippendale et un dernier, de Philippe Lemerle, extrêmement amusé et excité par le spectacle.

Remarque : s'il y a un démon féminin parmi les joueurs, le Viégro a sur elle l'effet d'un puissant aphrodisiaque. Elle est donc soumise aux mêmes règles que les mâles, mais elle ne constate pas d'autres effets secondaires.

À la fin de cette orgie monumentale dont il s'est délecté, le Démon d'Andrealphus se justifie en expliquant : " L'objet de cette petite sauterie était de vous permettre de bien connaître le produit, afin d'optimiser par la suite vos chances de succès dans la mission que je vais vous confier. "

Ne pouvant réprimer un petit sourire, le Démon poursuit son explication.

" Vous avez pu constater les effets de cette pilule. Sachez qu'en plus des pulsions libidineuses, elle finit par provoquer une dépendance et, à terme, une overdose et la mort. "

Si ses interlocuteurs se montrent inquiets à cet instant, le Démon précise :

" Vous, vous n'avez rien à craindre, votre constitution n'est pas vraiment humaine, je vous le rappelle. " Lemerle aspire une bonne bouffée de son havane, puis poursuit ses explications.

" Il a été décidé de tout faire pour faciliter la mise en vente du Viégro sur le marché français. Quand ses effets secondaires auront été découverts, d'ici un an et demi, deux ans, le médicament sera très certainement interdit. Mais cela n'est pas gênant. Notre but n'est pas qu'il soit commercialisable ad vitam æternam, mais qu'il soit connu du grand public et qu'il produise un état de manque auprès d'une population la plus importante possible. Arrêter de consommer du Viégro, en outre, n'est pas sans conséquence. Les effets secondaires sont spectaculaires : crises de manque, mais également complications des problèmes d'impuissance et même, diminution notable de la taille du sexe. Il y a fort à parier que cela ne sera pas facilement accepté par les anciens consommateurs. Imaginez alors le trafic qui va se développer, les prix que vont atteindre les petites pilules roses ! La pérennité du produit ne sera pas compromise, loin de là... Mais je me demande pourquoi je vous raconte tout cela : vous n'avez pas à le savoir, mais simplement à accomplir votre mission. Je vais donc vous l'expliquer clairement, à présent que vous êtes un peu plus calmes.

Votre mission va consister à faire en sorte que le produit soit immédiatement mis en vente sur le marché français. Normalement, un nouveau médicament nécessite une période de latence et de tests qui dure au moins cinq ans, mais vous allez faire en sorte que le Viégro n'ait pas à en passer par là. Vous devrez vous



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Deuxième Scénario



rendre au ministère de la santé et trouver le responsable de ce genre d'affaires. Essayez par tous les moyens de le convaincre de mettre ce nouveau produit sur le marché. Il doit y avoir un moyen de le corrompre. Quelque chose me dit que ce n'est pas pour rien que le Viagra a pu être mis en vente aussi rapidement sur le marché français. Vous vous présenterez comme employés du laboratoire Prône Toulenc, l'un d'entre vous tenant le rôle du chercheur ayant découvert la combinaison de molécules du Viégro.

Je dispose d'importantes ressources financières, dont vous pourrez vous servir pour mener la corruption à son terme. Attention, elles ne sont pas inépuisables malgré tout. Sachez vous montrer un tout petit peu raisonnables, pour une fois... "

Avant de les laisser partir, le Démon d'Andrealphus remet aux joueurs une boîte de Viégro.

" Ça peut toujours servir... " lance-t-il d'un petit air narquois.



Hôtel du Châtelet

Laissez les joueurs se débrouiller à partir de là. S'ils se renseignent sur le ministère de la santé, ils apprendront qu'il est en fait situé dans les mêmes locaux que celui de l'emploi et de la solidarité, dans le VIIème arrondissement. Il n'y a pas de ministre de la santé, juste un secrétaire d'état chargé de la santé. S'ils cherchent à obtenir un rendez-vous avec lui, les joueurs apprendront que son agenda est chargé pour deux mois (essentiellement auprès des médias). En revanche, son délégué, un certain Éric Crozier, peut éventuellement les recevoir. Un rendez-vous peut alors être fixé au lendemain, en milieu d'après-midi. Ce qui fait office de ministère de la santé est situé dans le même bâtiment que le ministère de l'emploi, à l'hôtel du Châtelet, à l'angle de la rue de Grenelle et du boulevard des Invalides. Les PJ passent sous un

immense portail, flanqué de colonnes de style dorique, et se retrouvent dans une cour, dominée par une superbe façade du corps de logis. Constitué d'un rez-de-chaussée, d'un étage et d'un attique, le bâtiment principal est entouré de part et d'autres par deux ailes basses, qui abritent les cuisines, les écuries et les remises. Au fond de la cour, les joueurs remarquent un portique détecteur de métal, sous lequel il faut impérativement passer pour pouvoir entrer (les PJ n'ont quand même pas commis la bêtise de venir armés, on ose l'espérer). Juste après leur passage aux rayons X, les Démon remarquent plusieurs gardiens de la paix, plutôt détendus, qui patrouillent dans les couloirs du bâtiment. Ils se retrouvent ensuite devant un petit bonhomme tout maigre à l'intérieur d'un " bocal " blindé, visiblement pas très passionné par son boulot. D'un ton monocorde et machinal, il leur demande le nom de la personne avec laquelle ils ont rendez-vous. Il les oriente alors vers la salle d'attente située à leur gauche.

La salle d'attente est proprement gigantesque, très haute, et ses murs sont ornés des photos de tous les ministres du travail depuis 1906. Après quelques minutes, la secrétaire personnelle d'Éric Crozier vient les chercher. Grande et belle blonde aux cheveux noués et aux lunettes rondes, elle prend un air très sérieux dans son petit tailleur Chanel, évitant de regarder les PJ tandis qu'elle les accompagne jusqu'au bureau de son patron. Elle referme alors la porte en les laissant seuls avec lui.

La pièce tranche un peu avec le décor dans lequel ils ont évolué jusqu'à présent. Une porte-fenêtre dotée d'une serrure donne sur un immense jardin, visiblement situé le long de l'avenue des Invalides. Sur leur droite, ils remarquent une autre porte, qui doit donner sur une autre pièce. Le bureau, de deux mètres de long, est en chêne massif. Mais ce qui surprend le plus, c'est la grande cabine blindée, de cinq mètres sur trois, construite dans un angle de la pièce. S'ils l'observent attentivement, les joueurs peuvent remarquer un canon de serrure ultra sophistiqué, ainsi qu'une petite plaque blanche à sa gauche, comprenant une empreinte de main (gauche, donc) gravée. C'est un détail important pour la suite, on le verra, mais n'insistez pas dessus outre mesure. C'est aux joueurs de se montrer curieux.

Assis derrière son bureau, Éric Crozier leur fait signe de s'asseoir.

d
facile
type
les ins
minim
rapide
vous r
F, je n
Si les
siaque
curios
qu'est
cherie
l'hom
pas di
ça ma
C'est
pilule
accep
Il ne
appui
secrét
burea
" Sop
vous
le tem
la po
passe
Maig
strabi
quad
re d'
dans
dire c
sir, y
traite
Rien
Suiss
Depu
de la
d'ent
confi
ment
ment



“ Messieurs, je vous écoute. ”

S'ensuit une discussion que vous allez devoir mener, sans trop compliquer la tâche des PJ, mais sans non plus la leur rendre trop facile. Commencez par jouer Crozier comme un type prétendument honnête, qui s'offusque devant les insinuations des joueurs, en leur rappelant le délai minimal de cinq ans théoriquement requis. Assez rapidement, néanmoins, le masque tombe (“ Ce que vous me proposez est très grave ! Même pour 100 000 F, je ne peux pas l'accepter... ”).

Si les joueurs insistent bien sur les vertus aphrodisiaques exceptionnelles du produit, ils titilleront sa curiosité. Crozier finit alors par leur dire : “ Mais qu'est-ce qui me dit qu'il ne s'agit pas d'une supercherie ? Vous savez, des prétendus aphrodisiaques, l'homme en a vendu de tout temps. Cela ne voulait pas dire que ça fonctionnait. Le Viagra, en revanche, ça marche vraiment. ”

C'est le moment idéal pour lui proposer une petite pilule rose. Un peu inquiet, Crozier réfléchit, puis accepte de l'avalier, tout en poursuivant la discussion. Il ne tarde pas à changer de couleur. Tout rouge, il appuie sur une touche de son Interphone et appelle sa secrétaire. Dès que la jeune femme est entrée dans le bureau, il l'entraîne dans la pièce voisine en disant : “ Sophie, j'ai égaré un document important. Voulez-vous m'aider à le retrouver ? ”. Crozier prend à peine le temps de s'excuser auprès des PJ, avant de refermer la porte. Est-il vraiment utile de préciser ce qui se passe alors dans la pièce d'à côté ?

Éric Crozier

Maigre, la quarantaine bien tassée, souffrant d'un strabisme divergent et portant de grosses lunettes à quadruple foyer, l'homme n'a pas franchement l'allure d'un playboy, ce qui ne l'a pas empêché de réussir dans les milieux de la politique et de la santé. Il faut dire qu'il s'est toujours montré prêt à tout pour réussir, y compris à tremper dans les pires magouilles et à traiter avec les individus les moins recommandables. Rien d'étonnant à ce qu'il dispose d'un compte en Suisse et de tueurs à sa solde.

Depuis un peu plus d'un an, il travaille au ministère de la santé. Le secrétaire d'état, qui s'occupe surtout d'entretenir son image auprès des médias, a toute confiance en lui et lui a délégué tout pouvoir, notamment ceux concernant les tests des nouveaux médicaments. Crozier, complètement parano (et il y a de

quoi), a fait installer dans son propre bureau un “ caisson ” blindé, stockant des documents et bourré d'ordinateurs. La cabine est protégée par un système américain ultra moderne, avec reconnaissance des empreintes digitales. C'est dans cette cabine que se trouvent tous les dossiers d'entérinement, dont celui du Viagra. Pour l'ouvrir, il faut utiliser une clé spéciale et placer en même temps sa main gauche sur le détecteur d'empreinte. Seul le secrétaire d'état et lui-même peuvent y accéder.

Depuis quelques années, Éric Crozier connaît des troubles d'ordre sexuel, qui se traduisent par des crises chroniques d'impuissance. Figurant parmi les tout premiers utilisateurs du Viagra, il a vite compris le potentiel extraordinaire de ce marché. Profitant de sa situation privilégiée, il a favorisé l'introduction du médicament en France, moyennant quelques pots-de-vin et un intéressement sur les ventes. Il compte aller plus loin avec ce nouveau médicament encore plus révolutionnaire, le Viégro.

Éric Crozier

FO	VO	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	2	1

Talents : Médecine (2), Chimie (1), Informatique (2), Baratin (1), Discussion (2), Corruption (2), S'abrutir devant la télé (2)

Équipement : Costume trois pièces, lunettes à quadruple foyer, pyjama rayé.

Pendant ce temps-là, les PJ disposent de quelques instants pour fouiller la pièce (s'ils y pensent). Au fond d'un des tiroirs du bureau, scotchée à la structure du bureau, se trouve une clé très sophistiquée (jet de Perception). C'est celle qui permet d'ouvrir la petite cabine d'archives. Elle ne suffit pas, d'ailleurs, puisqu'il faut poser en même temps sa main gauche sur le détecteur d'empreintes digitales. Mais ça, les PJ devraient le deviner aisément.

Après quelques minutes, Crozier rouvre la porte et rejoint les joueurs, suivi de la secrétaire, sourire gêné, qui réajuste sa jupe et essaye de se recoiffer, avant de quitter la pièce. La discussion reprend alors.

“ Bon, parlons affaire. ”



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Deuxième Scénario





La négociation doit être menée en roleplaying. Crozier fait monter les enchères au maximum, arguant du fait qu'il est le seul habilité à permettre une mise sur le marché aussi rapidement. D'ailleurs, personne d'autre que lui ne peut entrer dans la cabine des archives, où sont stockés tous ces genres de contrats. Pour arriver à le convaincre, les joueurs devront proposer au minimum un virement de 500 000 F sur son compte en Suisse, ainsi qu'un pourcentage important (3 %) sur les ventes de chaque boîte de Viégro. Heureux d'avoir conclu un marché aussi facilement, les PJ peuvent ensuite repartir.

Débandade *(mais ça va revenir)*

Évidemment, les choses ne vont pas être aussi simples. Crozier, parano et méfiant, ne fait pas du tout confiance à ses interlocuteurs, qui lui ont paru un peu trop malhonnêtes (même pour lui). Il est décidé à les éliminer, pour agir ensuite à son propre compte. Si les PJ lui ont laissé une pilule de Viégro, il pense pouvoir la faire reproduire par un laboratoire après analyses. Sinon, il va tenter de kidnapper celui qu'il croit être l'inventeur, l'un des PJ. Juste après que les joueurs sont sortis, Crozier passe un petit coup de téléphone portable à ses hommes de main. Les PJ sont immédiatement filés. Soit par des hommes à pied, si les PJ prennent le métro, soit par un coupé 406 gris métallisé aux vitres fumées et blindées. Organisez une belle poursuite dans les rues de Paris, à pied ou en voiture (les hommes de main conduisent très bien), qui s'achève en fusillade, dans une ruelle sombre, si possible. Les tueurs tirent sur tous les PJ, sauf le supposé inventeur. Si les joueurs ont laissé une pilule de Viégro chez Crozier, les ordres donnés par ce dernier pour capturer vivant l'inventeur sont nettement moins stricts.

Même si les tueurs à gages de Crozier sont armés, un groupe de Démons bien organisés et imaginatifs devrait en venir à bout. Si les Démons pensent à interroger l'un des agresseurs, ce dernier finira par avouer que leur commanditaire est bien Crozier, comme ils devaient certainement s'en douter.

Les hommes de main de Crozier

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
2	2	1	1	3	1	-

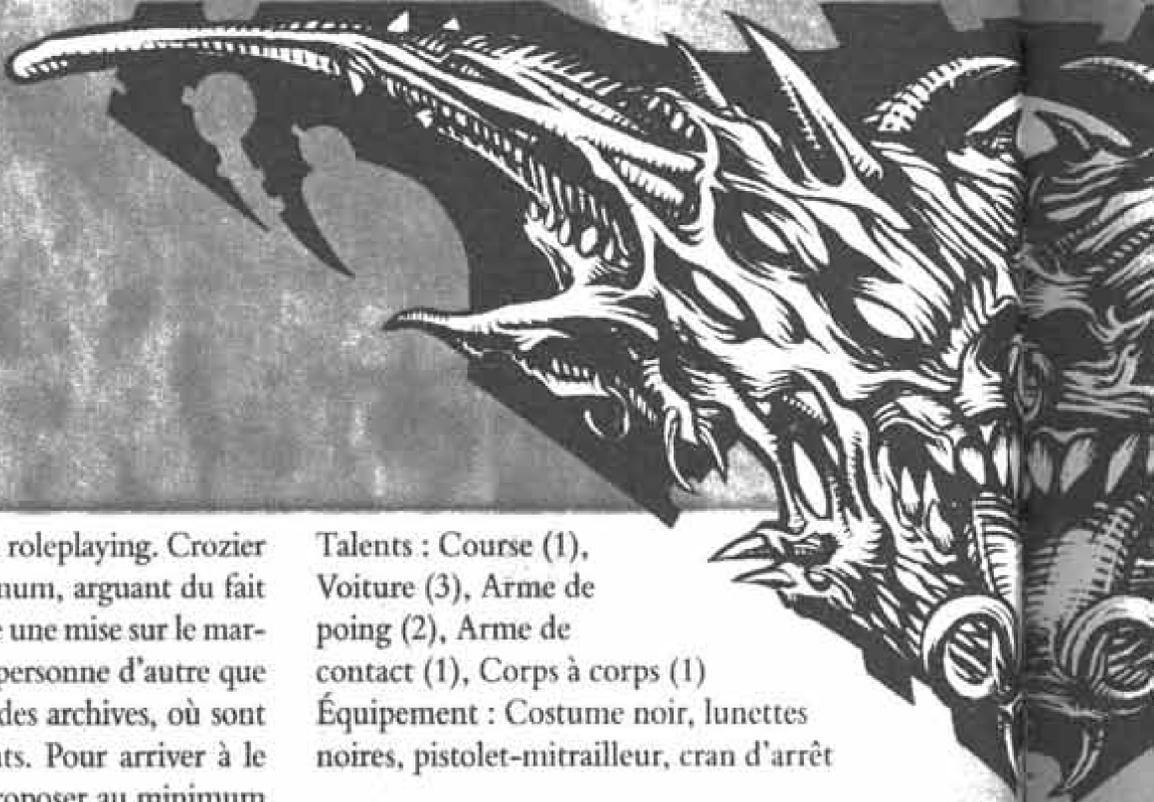
Talents : Course (1), Voiture (3), Arme de poing (2), Arme de contact (1), Corps à corps (1)
Équipement : Costume noir, lunettes noires, pistolet-mitrailleur, cran d'arrêt

Retour chez Philippe Lemerle

Comprenant ce qui vient de se passer, les PJ doivent réfléchir à la suite des événements. Le mieux est sans doute de retourner en parler avec leur contact, Philippe Lemerle. Laissez-les émettre des suggestions et, le cas échéant, orientez-les par l'intermédiaire du Démon sur la seule solution valable, celle que le démon d'Andrealphus ne voulait pourtant pas privilégier : l'élimination de Crozier, puis la falsification des dossiers pour faire croire que le Viégro a subi les mêmes tests concluants que son concurrent et qu'il peut être mis sur le marché. Il faut agir vite, dès cette nuit, avant que Crozier ne réagisse à la mort de ses hommes et ne prenne des mesures pour contrer les PJ. L'adresse personnelle de Crozier est relativement facile à trouver, en passant par sa secrétaire, par exemple. Si les PJ veulent agir plus vite que le soir même, découragez-les : Crozier n'est plus au ministère, ils ont du mal à récupérer son adresse, etc. Ils finissent néanmoins par l'obtenir : Crozier vit dans une grande villa située à Neuilly.

Nettoyage à sec

La nuit vient de tomber quand les PJ arrivent devant l'enceinte de la superbe villa de Crozier. En regardant discrètement par-dessus la haute palissade, ils peuvent observer les très nombreux signes extérieurs de richesse de leur future cible. Des arbres bien taillés, un superbe gazon, une vaste piscine, à moitié extérieure, à moitié intérieure, reliée par un couloir d'eau (un peu comme à l'Aquaboulevard de Paris, pour ceux qui connaissent). Cela offre une possibilité intéressante de s'introduire discrètement chez lui. Mais les Démons remarquent aussi deux molosses en liberté, qui gardent la propriété, et qu'il va falloir neutraliser. Et rapidement, en plus, car s'ils aboient, ils alertent les deux gardes du corps que Crozier a embauchés à domicile - par précaution - pour quelques jours. Même s'il n'imagine pas un seul instant que les PJ pourraient attenter à sa vie, il s'en méfie quand même un peu, d'où la présence des deux gorilles pour surveiller les alentours de son domicile.





Les chiens de garde



Talents : Course (3), Survie (1), Morsure (2)

Équipement : Collier à clous

Caractéristiques de la morsure : Puiss. -1, Préc. -,

Talent : Morsure, Capacité spéciale : -

Si les joueurs parviennent à tuer les deux chiens de garde en un seul coup, les gardes du corps ne seront pas prévenus, et le combat qui s'ensuit sera un peu plus facile. S'ils ne tuent pas les chiens en une seule attaque, les joueurs devront d'abord les affronter, avant de se coltiner les deux gardiens lourdement armés et désormais à l'affût.

Les gardes du corps



Talents : Course (2), Arme de poing (2), Arme d'épaule (2), Corps à corps (2), Crier " Qui va là ? " (1)

Équipement : Gilet en Kevlar, costume noir, lunettes noires, pistolet-mitrailleur, cran d'arrêt

Une fois les deux gorilles éliminés, tout devrait être plus facile : Crozier est en train de regarder " Double Impact ", une ineptie mettant en scène son acteur fétiche, Jean-Claude Van Damme, sur son lecteur DVD. Son installation audiovisuelle est vraiment top : Dolby Surround Digital, caisson de basse, écran 16/9ème à plasma d'1,50 m de diagonale. Pour bien

profiter du film, il a mis le son à fond et n'a donc rien entendu du combat et des coups de feu qui ont été tirés à l'extérieur. Il n'a pas plus entendu les PJ entrer chez lui.

Au moment où ces derniers pénètrent dans sa somptueuse demeure, Crozier est vautré dans un canapé, vêtu d'un pyjama en soie jaune à rayures mauves du plus mauvais goût. Sa fille de 16 ans regarde le film avec lui. Sa fille, enfin, on peut se demander... car à la différence de son père, elle est plutôt pas mal (le facteur ferait-il plus que sonner ?). La femme de Crozier est à la cuisine, en train de ranger les assiettes dans le lave-vaisselle.

Éliminer Crozier ne devrait pas poser trop de problèmes, dans ces conditions. Normalement, à moins d'avoir agi dans une totale discrétion et d'être affectés par la limitation Pitié ou Gentillesse, les Démons ne s'embarrasseront pas de témoins (la mère et la fille). Évidemment, on n'empêchera pas les plus délurés d'entre eux d'avoir quelques idées, surtout s'ils ont du Viégro sur eux...

Il est ensuite temps de repartir pour la dernière étape de la mission : la falsification des documents et des archives dans le bureau de Crozier.

À ce stade, deux détails peuvent conditionner la fin de la mission. En fouillant la poche intérieure du veston de Crozier, pendu au porte-manteau à l'entrée, les PJ peuvent trouver une clé, qui ouvre la porte-fenêtre donnant sur les jardins qu'ils ont aperçus. C'est là un gage de discrétion. Mais surtout, vont-ils penser à trancher la main gauche de Crozier et à l'emporter avec eux ? Normalement, oui. Les indices étaient clairs, pour ne pas dire gros. S'ils sont un minimum attentifs à ce que vous dites, ils ne devraient pas oublier ce détail. Sinon, les choses vont être un peu plus compliquées.

Mission pas si impossible que ça

La fin de l'aventure dépend de la manière dont les PJ procèdent pour investir les lieux, et des précautions qu'ils vont prendre.

Déjà, ont-ils pensé à prendre la clé dans la poche de Crozier ? Si c'est le cas, ils peuvent (relativement) facilement pénétrer dans le bureau, en passant par le jardin. Faites-leur tout de même procéder à des jets de Discrétion, pour tromper la vigilance des quelques gardiens de la paix qui patrouillent à l'extérieur. Si un



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Deuxième Scénario





PJ a un pouvoir de téléportation, ça peut aussi aider. Ensuite, ont-ils emporté la main gauche de Crozier ? Si oui, ils ouvriront sans problème la cabine, à condition de trouver la clé spéciale, cachée dans le tiroir du bureau (jet de Perception). Ils auront alors tout leur temps pour falsifier l'ordinateur et les documents. Demandez-leur pour cela un jet Difficile d'Informatique. Ils ont droit à plusieurs tentatives, mais souffrent d'un décalage d'une colonne vers la gauche pour chaque nouvelle tentative. Si le décalage les fait sortir de la table UM, ils ont échoué définitivement.

S'ils n'ont pas apporté la clé qui se trouvait dans le veston de Crozier, les PJ seront vraisemblablement moins discrets. Plusieurs possibilités leur sont offertes. Soit, passer par le grand portail d'entrée, comme si de rien n'était, puis essayer de tromper la vigilance d'un autre " petit gars dans son bocal " (un jet de Baratin ou de Discussion). Le problème se pose lorsqu'il faudra pénétrer dans le bureau de Crozier, bien évidemment fermé à clé.

S'ils n'ont pas pensé à apporter la main de Crozier avec eux (inutile d'espérer retourner la récupérer, la police, alertée par un voisin, est déjà sur les lieux) ou s'ils ne trouvent pas la clé scotchée dans un tiroir du bureau (sur le haut), ils vont devoir enfoncer la porte de la cabine d'archives (inutile de songer à une téléportation, puisque les joueurs n'ont jamais vu l'intérieur de la petite salle). Défoncer la porte blindée revient à effectuer, d'une manière ou d'une autre, 8 points de dégâts. Mais en UNE SEULE ATTAQUE. Les joueurs ont bien sûr droit à plusieurs tentatives, mais au bout de trois tentatives, quatre gardiens de la paix déboulent dans la pièce, arme à la main.

Pour le reste, tachez d'estimer la discrétion des PJ, sachant que s'ils forcent quoi que ce soit (porte d'entrée, porte-fenêtre, porte de la cabine blindée), l'alarme est aussitôt déclenchée et quatre gardiens de la paix rejoignent rapidement les joueurs. Ces derniers doivent non seulement les buter, mais en plus, le reste de l'opération se déroule dans le stress. Concrètement, si l'alarme a été déclenchée, les PJ ne peuvent tenter qu'un seul test d'informatique chacun pour " craquer " le système et réussir à le falsifier, pour faire entériner le Viégro.

Concluez la scène par l'arrivée de plusieurs brigades d'intervention spéciale. Les PJ ont tout juste le temps de déguerpir.

Gardiens de la paix

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
2	1	2	1	2	2	-

Talents : Arme de poing (2), Esquive (1), Corps à corps (1)

Équipement : Uniforme de gardien de la paix, revolver cal.44

Conditions de victoire

* Réussir la mission en ayant été discret : réussite totale. Jetez 1d6 sur la table des récompenses, en ajoutant 2 points au résultat.

* Réussir la mission en manquant de discrétion (combat contre des gardiens de la paix, effraction, destructions) : réussite partielle. Jetez 1D6 sur la table des récompenses.

* Ne pas réussir à falsifier les documents : échec. Et une limitation, une !

Post coïtum

Si les joueurs ont réussi à falsifier les dossiers de Crozier, les autorités ne remettront pas en cause les conclusions du rapport entérinant la mise en vente du Viégro sur le marché. Il y a tellement de dossiers ainsi classés qu'il est impossible de repérer le cas Viégro par rapport aux autres, même si une enquête a été ouverte à la suite de l'assassinat de Crozier, voire les effractions commises dans l'hôtel du Châtelet, si elles ont été flagrantes. Pour limiter les soupçons, Andrealphus attend trois mois, le temps que l'affaire Crozier se tasse, avant de mettre le Viégro sur le marché. L'autorisation est confirmée par le secrétaire d'état chargé de la santé, qui n'a pas encore fait remplacer Eric Crozier. À vous de déterminer si les effets pervers du médicament sont constatés tardivement ou si, contrairement aux espérances du Démon, leur contact, le Viégro ne reste en vente que quelques mois, insuffisants sans doute pour provoquer le raz-de-marée escompté.



On a tous besoin dun plus petit que soi...

Cette aventure est une sorte d'entracte entre deux aventures plus grandes. Elle doit être réservée aux maîtres de jeu très expérimentés (ou documentés). Bonne chance.

Prologue

Plusieurs Démons puissants viennent de se faire repêcher par des Anges et sont retournés illico presto en Enfer. Les rapports qu'Andromalius récupère sur son bureau sont formels et inquiétants. Plus un Démon est puissant (c'est-à-dire, le plus souvent, plus il est présent sur Terre depuis longtemps), plus il prend des risques pour assouvir ses pulsions. Pire encore, plus les missions qui lui sont confiées sont dangereuses, plus les risques de "fuites" sont grands. Tuer quelques Anges ne pose pas de problème mais quand il faut cacher un car entier plein de Japonais carbonisés (avec leurs appareils photos tout neufs), c'est une autre paire de manches. Et rien n'y fait. On a beau leur demander de se calmer, ils se croient plus malins que tout le monde et finissent pas se faire buter connement. Et connement, ce n'est pas un mot en l'air. Statistiquement (c'est pas moi qui le dis, ce sont les rapports d'Andromalius), un Démon se fait choper après avoir assassiné (accidentellement ou non) une vingtaine de personnes. La situation est tellement grave, avec les progrès de la police criminelle actuelle (largement noyauté par les forces du Bien) que ce chiffre (nombre de morts avant de ce faire pécho) est carrément descendu de 10 en moins de cinq ans. Andromalius a beau retourner le problème dans tous les sens, il ne voit pas ce qui peut le tirer de là. Qui peut donc apprendre aux Démons à tuer moins d'humains ? Personne. Prenons alors le problème dans l'autre sens : qui peut leur apprendre à être plus discrets ? Quelqu'un dont le métier serait de tuer sans laisser de trace. Un mercenaire, un type de la CIA... bon sang mais c'est bien sûr !!!

Il suffit de capturer et de faire parler les seuls êtres humains capables de tuer 50, 70, 100 ou même 300 fois sans se faire prendre... Des tueurs en série. Interroger ceux qui se trouvent en prison n'est pas vraiment intelligent : il faudrait côtoyer d'un peu trop près un paquet d'Anges et puis, il faut bien le dire, les plus malins sont quand même ceux qui ne sont pas encore sous les verrous. Selon les statistiques du FBI, il en traîne cinquante aux États-Unis au moment où je vous parle. Il ne reste plus qu'à en attraper deux ou trois et les inciter à collaborer. Qui c'est qui s'y colle ?

Introduction pour les joueurs

Les personnages-joueurs sont tranquillement en train de se reposer dans leur appartement (ou leur caveau, crypte, fast-food : rayez la mention inutile) quand ils reçoivent un paquet bien curieux. C'est un gros machin jaune tel qu'en vendent toutes les postes de France et de Navarre. Si on le secoue, on entend distinctement un truc qui, visiblement mal calé, brinquebale à l'intérieur. Les plus curieux ouvriront le truc tout de suite, les autres attendront que le maître de jeu leur fournisse une bonne raison de le faire, à grand renfort de remarques appuyées. À l'ouverture, une odeur de mort se répandra dans l'appartement et les heureux élus (plaisir d'offrir) seront confrontés à un morceau de chair humaine (qui un foie, qui un cœur, qui des organes génitaux masculins). En plus, les personnages-joueurs pourront trouver, en cherchant bien, un petit papier entièrement maculé de sang... sur lequel on peut lire les mots suivants : "Rendez-vous à 16 heures à la boucherie "Plaisir de manger une bonne viande", rue Mouffetard, dans le quartier latin, à Paris". Il est 10 heures du matin. Si les personnages-joueurs ne sont pas de Paris, ils recevront ce message à six heures du matin, histoire de leur laisser le temps d'être là à l'heure.



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Troisième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Troisième Scénario



“ Plaisir de manger une bonne viande ”

Derrière une devanture visiblement laissée à l'abandon se cache un terrible commerce. En effet, cette ancienne boucherie sert de lieu de rendez-vous à tous les cannibales de Paris. On y trouve bien entendu 99 % de Démons mais il arrive tout de même que quelques humains bien tarés (ou très myopes) viennent y faire leurs emplettes. Les personnages-joueurs seront peut-être étonnés de trouver du “ vieux sauce gribiche ” ou de “ l'asiatique en tenue de soirée ” parmi les produits tout à fait normaux (histoire de tromper d'éventuels clients “ normaux ”). Le patron de l'endroit est un petit homme gros et chauve, qui porte en permanence une blouse plus très blanche et qui arbore une moustache tout ce qu'il y a de plus hitlérienne. C'est un Démon d'Haagenti, qui a reçu pour mission d'expliquer la leur aux personnages-joueurs. Il s'en fout complètement et leur balancera un dossier en travers de la tête avant de leur proposer sa dernière promotion : du nouveau-né en daube accompagné de ses pommes de saison. Gerbant, d'autant plus que le bocal est parfaitement transparent et que l'on peut voir la tête de l'infortuné enfant écrasée entre une grosse patate et un large morceau de lard.

Dans le dossier, les personnages-joueurs pourront trouver les éléments suivants :

- Une note de service contresignée par Andromalius et Malphas qui décrit avec précision la mission des personnages-joueurs : ils doivent trouver, appréhender et ramener vivants ici même (l'adresse de la boucherie est indiquée à nouveau) trois individus qui habitent Paris mais dont ils ne savent pratiquement rien (même pas leur nom).
- Trois dossiers contenant à chaque fois le modus operandi d'un tueur en série opérant sur Paris ou sa banlieue. Le tout est agrémenté de rapports de police et de photos des meurtres. Pour les trois, un portrait, aussi bien robot que psychologique est fourni. Les indices sont nombreux et les “ profileurs ” ont dû faire du bon boulot. Reste que Paris est grand et que les personnages-joueurs n'ont pas forcément l'âme de flics.
- Un Post-it est collé sur la première note de service. Il est de la main d'Andromalius (les personnages-joueurs peuvent-ils le savoir ? C'est à vous de décider selon leur expérience, leur supérieur et leurs aventures passées) et indique “ À terminer pour le 18 mars ”. Nous sommes le 10 mars. Les huit prochains jours vont être chargés.

Aucun renseignement ne sera donné quant à l'utilisation que les autorités démoniaques veulent faire des tueurs en série recherchés. Certains personnages-joueurs un peu confiants pourront penser que le but ultime de l'affaire est de nettoyer la Terre d'individus particulièrement craignos. Il n'en est rien, comme vous l'aurez certainement compris.

Le cas du Mickey au balcon

Le premier criminel est un petit taquin qui prend son pied en tuant des touristes étrangers dans le célèbre parc d'attraction de Marne-la-Vallée. Ses crimes (cinq pour l'instant) ont laissé le personnel du parc et les forces de l'ordre dans la perplexité la plus totale : le matin, avant que les premiers clients du parc n'arrivent, le personnel d'entretien s'aperçoit qu'un touriste a été accroché au balcon de la chambre de la Belle au bois dormant. Il est à chaque fois égorgé grâce à un instrument coupant (certainement un cutter ou un scalpel de grande taille) mais ce n'est pas ce qui cause la mort. Chaque fois, en effet, la mort a été administrée de façon différente (un étranglement à mains nues, un étranglement avec une cordelette, un étouffement avec un oreiller, un étouffement avec un sac plastique, un défonçage de la boîte crânienne avec un marteau et la dernière fois, trois coups de couteau au cœur). Le truc curieux, c'est qu'il est pratiquement impossible de placer le corps là où les employés le trouvent sans louer la chambre de la Belle au bois dormant. Le profil psychologique ne donne rien de bien intéressant, à part que l'individu doit être timide et avoir un métier peu gratifiant. Il commet ses meurtres et les met en situation pour faire parler de lui. Il y a de grandes chances qu'il observe les forces de l'ordre et les employés du parc au moment où ils décrochent le corps. Trouver le coupable sur “ dossier ” ou “ fichier ” est pratiquement impossible, le seul moyen étant de lui tendre un piège en faisant tout pour qu'un crime puisse être commis (en s'arrangeant pour que la chambre de la Belle au bois dormant ne soit pas louée... ce qui est difficile vu qu'elle est retenue près de six mois à l'avance). Un bon moyen pour rendre la chambre “ vacante ” est de tuer la personne qui venait de la réserver (facile pour les Démons les plus bourrins). Les plus riches et les moins violents pourront se contenter de rache-



ter la nuit à un client (en payant TRÈS cher), en le menaçant ou en lui faisant passer l'envie de se changer les idées au parc (ou même en mettant son véhicule en panne, toute liberté est laissée aux personnages-joueurs sachant aussi que si cela ne marche pas la première journée, cela marchera certainement la deuxième).

Une fois la réservation de la chambre annulée, il suffira d'attendre patiemment que le meurtrier, un certain Charles Martens (cf. encadré) ne vienne mettre son ter-

La solution "cérébrale"

Les petits malins pourront se rendre compte que chaque fois qu'un crime est commis, la chambre de la Belle au bois dormant est vacante, alors qu'elle est théoriquement louée six mois à l'avance. En regardant avec soin les dossiers de l'hôtel (qui va leur confier, vu qu'ils ne sont pas du tout censés faire partie des forces de l'ordre ?), on se rendra compte que, chaque fois, la chambre était réservée et payée mais que le client a annulé à la dernière minute. En comparant les numéros de carte bleue donnés pour louer la chambre, on s'aperçoit que c'est le numéro donné par le client de la veille, mais qui a bien passé la nuit dans la chambre. Malheureusement, c'est chaque fois un individu différent (à vous de créer des fausses pistes). La solution est de se demander QUI peut bien avoir accès aux numéros de cartes bleues donnés pour le paiement des chambres. Il restera une dizaine de personnes, dont Charles Martens, un Belge nationalisé français, timide et réservé et qui ne résistera pas à un bon interrogatoire serré. Emballé c'est pesé.

ribble plan à exécution. Il tuera dans la soirée (au moment de la parade électrique qui plonge tout le parc dans le noir) un gros Allemand en short et le traînera dans un local technique. Une fois la nuit venue, il égorgera sa victime après l'avoir pendue à la fenêtre de la chambre. Le sang coulera harmonieusement sur la pendule Mickey et les personnages-joueurs pourront intervenir. Notons que Charles peut entrer dans la chambre de la Belle au bois dormant parce qu'il a piqué un passe à une femme de ménage.

Surprendre le criminel sur le fait est relativement aisé mais si les personnages-joueurs font une grosse connerie (qu'un humain tout à fait normal ne puisse pas rater), ils seront grillés définitivement (restera à la rigueur la solution "cérébrale" indiquée en encadré).

S'ils attendent le lendemain matin, en prenant comme base que le criminel va vouloir assister aux réactions des employés vis-à-vis de son "œuvre", bingo, plus facile à déceler, il est là, de bon matin, en train de se masturber dans les buissons qui encadrent le bassin de l'entrée. Emballé c'est pesé.

Charles Martens : c'est un tueur en série débutant mais qui a tout pour réussir. Il est suffisamment passe-partout pour qu'un policier non "profileur" ne puisse en aucun cas le repérer. Il est relativement sobre dans son modus operandi et change chaque fois d'arme du crime. Déception : une fois capturé, il se révélera être une vraie loque humaine, bien plus effrayé d'avoir été capturé par les personnages-joueurs que par les forces de l'ordre terrestres (dans son "profil" de carrière, il pensait de toute façon se livrer à la police un jour ou l'autre). Il ne pourra certainement pas servir à grand-chose dans la seconde partie du scénario.

Le cas du tueur de flics

Le deuxième tueur frappe au hasard dans Paris. Quand je dis au hasard, rien n'est moins sûr. C'est en effet un tueur sadique de type "organisé" qui n'exécute que des agents de police féminins. Il les tue lorsqu'elles vont de leur commissariat à chez elles et ne peut faire passer ses crimes pour des coïncidences : son rituel meurtrier est très complexe et comprend des mutilations sexuelles avant la mort et une ingestion de certaines parties du corps après la mort. Le meurtre et le rituel qui l'accompagne sont certainement réalisés dans un van ou dans une camionnette et les corps sont ensuite déposés dans une des déchetteries de la ville de Paris (certainement par ironie). Ce client est bien plus difficile à cerner que le précédent parce que les forces de l'ordre (et donc les forces du Bien) sont sur les dents. On ne tue pas des flics impunément. On ne les coupe pas en morceaux. On ne les mange pas non plus.

Ici, pas d'enquête subtile, pas de ruse de sioux, pas de cartes bleues. Le surlendemain (le 13) du début de la mission, Patrick Rembrandt est arrêté lors d'un banal contrôle d'identité. Sa camionnette est fouillée par hasard et le pot-aux-roses est découvert : le plancher est recouvert de sang coagulé et on peut voir sur les murs moult ustensiles de boucher et de médecin. Un petit frigo qui marche sur la batterie de la voiture contient des restes humains. La totale quoi. Le coupable est



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Troisième Scénario



41





immédiatement incarcéré et est cuisiné jusqu'à ce qu'il avoue la totalité de ses crimes. À cause d'une indiscretion sur l'oreiller, un journal parisien du matin annonce la nouvelle en une avec force photos de toutes les victimes depuis le début de sa croisade anti-fliquettes. Nous sommes le matin du 14. L'article indique que le criminel sera jeté en prison le lendemain. Les personnages-joueurs doivent tout faire pour que leur "client" se retrouve entre leurs mains.



À eux de monter un enlèvement des plus rocambolesques, un assaut en ordre du quai des Orfèvres, une course-poursuite pendant le transfert du prisonnier vers la prison de Fresnes, etc. Le maître de jeu devra

donc faire preuve d'initiative et pourra piocher à sa convenance dans les PNJ fournis ci-dessous. Si vous vous le sentez un peu plus musclé, on peut imaginer que certains flics (de préférence gradés) soient en fait des Anges de Laurent, Michel ou Dominique. Ils n'utiliseront leurs pouvoirs que si les personnages-joueurs commencent à utiliser les leurs mais feront tout pour que ce soit le plus discrètement possible.

Membre de la BAC

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
2	1	2	2	2	1	-

Talents : esquive (2), arme de poing (2), voiture (2)
Équipement : fringues civiles, revolver de gros calibre, fusils à pompe (quelques-uns).

Membre du GIGN

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
2	1	2	2	3	1	-

Talents : esquive (2), arme d'épaule (3), arme de poing (3)
Équipement : gilet pare-balles, uniforme, casque, talkie-walkie (casque et micro), fusil-mitrailleur, pistolet-mitrailleur, fusil à lunette ou fusil à pompe.

Militaire

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
2	2	1	2	2	1	-





Talents : esquive (1),
arme d'épaule (3), lancer (2)
Équipement : casque, uniforme,
fusil-mitrailleur, grenades.

Patrick Rembrandt : ce tueur en série est des plus malsains et sa seule présence peut créer un malaise, même chez les Démons. Lorsque vous l'incarnez, jouez sur sa nature froide et calculatrice. Lorsqu'il décrit un de ses crimes, il a la distance nécessaire pour en parler comme s'il décrivait l'acte d'une tierce personne. Il est tellement conscient de son mal qu'il signale à tous ceux qui veulent l'entendre qu'il ne faut absolument pas le libérer et qu'il recommencera à tuer à la moindre occasion. Si on l'interroge sur ses crimes, il traitera les flics qui l'ont arrêté d'abrutis et si on lui en demande la raison, il avouera une cinquantaine de meurtres supplémentaires. Il expliquera que ses fantasmes vont vers les femmes en uniforme. Il a tué dans toute l'Europe, des contractuelles, des infirmières, des militaires et s'est fait une petite série de liquettes en France. Il mentira même en disant qu'il s'est laissé capturer car il voulait être reconnu comme le plus grand tueur en série européen. Comme on peut le voir, c'est aussi un menteur pathologique. Il a une forte tendance au sadisme mais ne réagira pas si on le torture. Il commentera même ce que les personnages-joueurs pourront lui faire. C'est un vrai monstre, totalement en marge de la société humaine. Jouez-le à la façon de Jeff Goldblum dans Mr Frost ou de Rutger Hauer dans Hitcher (genre tout en finesse mais avec un petit sourire qui en dit long).

Le cas du tueur de banlieue

Le dernier meurtrier en série à découvrir est un tueur qui officie en banlieue et exécute des petits dealers et autres racailles dans le même genre. Ce n'est pas vraiment un tueur en série mais l'arme qu'il utilise (une hache à deux mains) cause des blessures tellement horribles qu'il a été catalogué comme tel et les personnages-joueurs vont donc se retrouver dans une belle merde une fois l'individu démasqué. C'est en effet un Ange de Michel Renégat qui possède le défaut " Besoin de tuer " et qui est d'ailleurs activement recherché par les autorités angéliques. Le but de cette partie du scénario est de transformer les chasseurs en victimes, les personnages-joueurs en gentils petits lapins. La cité des corneilles : la plupart des crimes se sont déroulés dans des caves d'immeubles, dans ou à proximité de la cité des corneilles. L'ambiance est à la rébellion et les habitants, craignant

pour leur vie, reprochent aux forces de l'ordre de ne rien faire pour trouver le coupable. Si les personnages-joueurs utilisent de fausses cartes de flics pour enquêter, ils en seront pour leurs frais. Les jeunes ont commencé à s'armer et patrouillent la nuit dans les caves. Les plus malins n'y participent pas et voient en ces meurtres une bonne façon de se débarrasser de toute la racaille du quartier, tout en laissant en paix les gens honnêtes. Le futur va prouver le contraire puisque le meurtrier, de plus en plus fou, va commencer à s'en prendre à des jeunes sans défense quelques jours après le début de l'enquête des personnages-joueurs (le 15 pour être précis, moment où le jeune Karim, futur footballeur professionnel, est tué d'un grand coup de hache en pleine tête dans l'escalier de son immeuble). C'est sur ce meurtre que les personnages-joueurs vont pouvoir enquêter sérieusement. Sur les lieux du crime, si les personnages-joueurs parviennent à s'y rendre avant les forces de l'ordre (qui mettront de toute façon une bonne heure à montrer leur nez), ils pourront constater que le coup porté au jeune n'est pas l'œuvre d'un humain. Cela devrait donner aux PJ un début de piste. Ensuite, il est clair, grâce aux traces de pas laissées dans la mare de sang qui entoure le corps, que le meurtrier était chaussé de sandalettes, ce qui n'est pas des plus communs dans une banlieue parisienne regorgeant de Nike et de Reebok. Un rapide tour d'horizon de la cité devrait permettre aux personnages-joueurs de rencontrer l'éducateur local, seul survivant de l'aide gouvernementale, perdu au milieu d'un centre culturel bétonné et taggé, qui ressemble bien plus à un bunker qu'à un centre d'accueil. Axel Vincent est un homme grand et maigre, aux longs cheveux blonds et raides (il ne les lave pas assez souvent). Il est rigolard et devrait faire bonne impression aux personnages-joueurs s'ils engagent la conversation. Il paraît désolé de tous ces meurtres et précise qu'il n'est pas bon de tuer, même des dealers. Dès qu'il verra les personnages-joueurs, il pensera que ce sont des Anges à sa recherche et il fera tout pour prendre le large aussi rapidement que possible sans attirer les soupçons. S'il se rend compte que ce sont des Démons, il prendra le " maquis " (il se terrera dans les caves des immeubles qu'il connaît comme sa poche) et tentera de les tuer les uns après les autres. C'est un vrai tueur-né qui ne vit que pour tuer et si c'est démoniaque, c'est encore mieux.

Axel Vincent

Ange Renégat au service de Michel - 23PP
Équipement : hache à deux mains démontable, cache-poussière, gros pull, triskel, sandalettes en cuir.
Axel Vincent : les ordres sont les ordres et si les personnages-joueurs font tout pour capturer Axel vivant, il se



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Troisième Scénario





rendra de bonne grâce, étant persuadé que ses pouvoirs pourront lui permettre de s'échapper quand il en aura vraiment envie. Il est fier d'avoir tué une dizaine de pauvres types, sans compter un certain nombre de Démons dont il ne se souvient plus très bien. Même si c'est un Ange, Axel est fortement timbré, bien plus que sa limitation ne peut le laisser penser. Ce serait certainement un bon allié pour les forces du Mal si sa haine du Malin n'était pas aussi tenace. Franchement, même si nous reparlerons de lui dans la deuxième partie du scénario, il y a fort à parier que les PJ lui fassent un sort en le coupant en morceaux ou en l'éliminant à grands coups de jets de flammes. Ce n'est pas grave, on ne fait pas d'aventure d'In Nomine Satanis sans casser des PNJ.

Les trois petits cochons

Une fois les trois tueurs en série capturés et livrés à la boucherie dont ils ont les coordonnées, les personnages-joueurs penseront avoir fait leur part du boulot. Malheureusement pour eux, ils seront confrontés à Andromalius qui les remerciera avec fermeté mais bienveillance et ce même s'ils n'ont capturé qu'un seul tueur (cela cache certainement quelque chose) mais point de récompense à la clef (s'ils n'ont capturé personne, c'est un jet sans modificateur sur la table des blâmes). Et pour cause, leur boulot n'est pas fini. Ils doivent maintenant interroger les tueurs pour leur faire avouer leurs petites astuces qui les ont fait tuer sans se faire pincer. Inutile de dire que deux des trois tueurs ne sont pas vraiment aptes à répondre. Le seul et unique capable de leur répondre intelligemment, c'est Patrick Rembrandt. Mais il est plutôt difficile à faire parler. Il sera même tellement insupportable qu'il convaincra Charles Martens de se suicider dans sa cellule (ou dans l'endroit où les personnages-joueurs tenteront de les maintenir). Pendant tout ce temps, Axel tentera de s'évader puis, quand il aura récupéré ses PP, il reviendra pour tuer les personnages-joueurs, un par un et plus discrètement qu'à son habitude.

L'art de bien maîtriser une partie

La deuxième partie du scénario doit être conduite par vous seul, maître de jeu, et doit être une expérience vraiment stressante pour les personnages-joueurs. Ils doivent en fait se rendre compte qu'il existe des humains bien plus fous que le plus taré des Démons. Vous devrez jouer Rembrandt comme un vrai malade, alternant les moments où il parle normalement avec les moments où il pète complètement les plombs. Les occasions de faire

du roleplay sont nombreuses et je me permets de vous en proposer quelques-unes :

- 1) Leur prisonnier s'évade comme par miracle (il n'en est rien, il a seulement utilisé sa petite cervelle) mais revient de son plein gré dès le lendemain matin. Il aura tué une infirmière dans la nuit et leur apportera le corps. Il leur décrira ensuite ce qu'il lui a fait, puis mangera quelques morceaux choisis.
- 2) Rembrandt décidera de mettre les personnages-joueurs dans l'embarras et leur déclarera tout net qu'il est Satan lui-même et que le jeu est terminé : ils peuvent le laisser partir et retourner à leurs missions habituelles. Rembrandt ne sait rien de la vraie nature des personnages-joueurs mais s'est risqué à un tel pipeau. Si on lui parle plus précisément de Satan, il ne dira pas grand-chose de crédible, répétant simplement ce qu'en dit la Bible.
- 3) Rembrandt demandera aux personnages-joueurs de le laisser partir pour qu'il puisse tuer une nouvelle femme. S'ils acceptent, il les trouvera parfaitement idiots et ne reviendra pas. Il leur écrira cependant, par la suite, de longues lettres sur la façon dont il conçoit la vie après la mort. Il pense que toutes ses victimes vont le retrouver en enfer et le dévorer petit à petit. Il en concevra une joie indicible et éternelle.
- 4) Il monte un bateau de première bourre avec le personnage-joueur le plus crédule du groupe. Il observera les amitiés et les haines entre les personnages-joueurs pour créer quelque chose de cohérent, puis balancera toute sa petite histoire discrètement, en secret et au cours d'une conversation banale. Il n'est pas impossible que les personnages-joueurs en viennent à se foutre sur la gueule, pour la plus grande joie de notre tueur. Au bout de trois jours, Andromalius retrouvera les personnages-joueurs toujours au même endroit et ne pourra que se rendre à l'évidence : Rembrandt sait parfaitement comment tuer sans se faire repérer mais il est incapable de l'expliquer. Sa présence n'est donc plus utile et il donnera aux personnages-joueurs l'ordre de l'exécuter. Si, quand il arrive, Rembrandt n'est plus là, ce sera nouveau blâme et fin de la mission avec un Andromalius en colère. Dans le cas contraire, pas de récompense non plus puisque les personnages-joueurs n'ont rien appris. S'ils passent outre l'ordre d'Andromalius et laissent partir Rembrandt, ce dernier restera très proche des personnages-joueurs, leur écrivant souvent et allant même jusqu'à les aider dans leurs missions futures. Malgré ce qu'il peut en dire, il est devenu "fan" d'eux, sans même savoir ce qu'ils sont vraiment. Il pourra certainement vous resservir dans une autre aventure.



Sympathy for the Devil

SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario

Ou, Tout ça pour une montre

Introduction sans douleur

Scénario pour trois à six joueurs très expérimentés et un meneur de jeu capable de gérer une intrigue assez ouverte. Elle devrait au moins prendre trois séances de jeu d'une dizaine d'heures chacune.

Synopsis du scénario

Cette histoire a pour but de lever le voile sur l'une des organisations les plus tendancieuses qui ait jamais existé depuis le début du Grand Jeu : le Bureau. Les joueurs vont être recrutés par Andromalius à des fins personnelles. L'ambition ultime du Prince est de contrôler le plus de membres possible de ce qui fut le Bureau et d'éliminer les autres. Il va donc utiliser toutes les ressources en sa possession pour, discrètement, corrompre des Anges et convaincre des Démons puissants et "au courant" de rejoindre une nouvelle organisation dont il serait le seul chef. Il va se heurter aux ambitions de Dominique, à la hargne de Laurent et des autres Archanges, qui rêvent de détruire le Bureau, et à la hiérarchie démoniaque qui pourrait voir d'un mauvais œil ses agissements, allant à l'encontre de toutes les règles de la lutte éternelle qui oppose le Bien et le Mal. L'histoire se complique encore car les membres du Bureau étaient, peu avant sa dissolution, sur la piste d'une secte d'Anges de Jordi particulièrement déviants : la RZO (la Résistance Zoologique Organisée). Ces illuminés ont mis au point un plan machiavélique destiné à détruire l'humanité (la race humaine, pas le journal) et à mettre fin au Grand Jeu. Cette organisation ultra structurée s'est rendue compte qu'elle était sous surveillance. Elle a monté une contre-opération pour faire fermer le Bureau et est arrivée à ses fins. Les membres rescapés ont donc continué seuls, sans soutien logistique de leur hiérar-

chie, une lutte qu'ils sont en train de perdre. L'intervention des joueurs, tout à fait inattendue, va venir brouiller les cartes et donner à chacun de nouvelles perspectives. Plusieurs autres intervenants vont essayer de tirer leur épingle du jeu dans une situation politique confuse où les autorités classiques du monde d'INS/MV ont un mauvais rôle. Espérons que nos Démons sauront trouver le salut. Vous voyez ce que je veux dire...

Léger survol de l'action

L'action est divisée en trois étapes qui se suivent aussi logiquement que possible. Dans une première partie les joueurs sont envoyés au secours de la directrice de l'ex-Bureau. Elle est menacée et a appelé à l'aide l'un de ses anciens patrons. Les joueurs auront plus de mal à la localiser qu'il n'y paraît car elle se cache. Elle est traquée par des adversaires nombreux et organisés. Une fois qu'ils l'auront retrouvée, elle leur donnera un certain nombre d'informations avant d'être finalement terrassée par ses ennemis. Les joueurs rentreront donc bredouilles. À peine le débriefing fini, Andromalius, qui paraît de plus en plus anxieux, les dépêchera en plusieurs endroits du monde pour vérifier un certain nombre d'événements et retrouver quelques personnes particulièrement originales. Aux joueurs de faire les bons rapprochements et de comprendre que tous ces gens sont des membres du Bureau et que le Prince veut les ramener sous sa coupe. Il devrait aussi leur apparaître clairement qu'une autre entité, peut-être le camp d'en face, tente de localiser les mêmes personnes mais dans un but plus directement opposé : les éliminer. C'est en fait la RZO qui veut faire disparaître toute preuve de son activité et qui brouille les pistes, tout en préparant le grand jour où commencera la contamination. Enfin, dans une ultime partie, les joueurs, avec l'aide des survivants du Bureau et du Prince lui-même, tenteront de mettre fin à toute cette histoire. La méthode





directe n'étant pas la meilleure, quelques prises de risques seront nécessaires pour parvenir à leurs fins. Rien de plus excitant pour des Démons que d'aller exécuter des Anges dans les sous-sols même de Notre-Dame. Souhaitons qu'ils en soient capables !

Introduction pour le maître du jeu

Thérèse Doulos est la directrice des services secrets du Bureau jusqu'en septembre 1997, date de sa fermeture prématurée. Ange de Dominique de grade 3, elle règne d'une main de maître sur ces services et est la première à exécuter les ordres de ses deux patrons quand il faut

l'époque, le Bureau s'intéresse particulièrement aux organisations secrètes ou discrètes qui regroupent des Anges, des Démons et même des humains dans chacun des deux camps. En effet, un certain nombre de groupes se sont constitués au cours du temps, en marge de la hiérarchie. Certains ont développé des activités propres. À tel point que leurs buts ont complètement dévié de la ligne tracée par Satan et par Dieu. L'abandon des locaux et la destruction des dossiers laissent Thérèse dans une situation de chômage technique. Après quelques jours de flottement où tout le monde fait le mort, elle reprend contact avec quelques membres du Bureau en qui elle a confiance. Elle commence alors à enquêter pour son compte sur la disparition de ses anciens collègues.



tout détruire pour effacer les preuves et fuir. À l'époque, les effectifs du Bureau sont assez réduits car, dans les derniers mois, plusieurs équipes ont mystérieusement disparu en enquêtant aux quatre coins du monde. À tel point que Thérèse en est venue à se demander si cette succession de morts n'était pas due à autre chose qu'une malheureuse coïncidence. À

À cette époque, Dominique et Andromalius sont très surveillés par les autres Princes et les autres Archanges qui constatent le laxisme dont ils ont fait preuve lors de la "crise du Bureau". Malphas, toujours friand de petites phrases assassines, prétend même que Dominique "est passé sous le Bureau d'Andromalius..." ; la vanne fait bien rire. Les deux



complices choisissent cette époque pour se débarrasser de leurs patrons respectifs (Dieu et Satan) par les méthodes que l'on sait. Ils utilisent la situation politique de crise pour détourner l'attention de leurs petites magouilles. Pour ne pas se faire griller comme des enfants, ils réaffectent à la hâte tous les ex-membres du Bureau à des postes fantômes, genre employés administratifs de la mairie de Paris.

Thérèse explore méticuleusement chaque piste. L'une d'elles la conduit sur le continent américain. Elle se rend au Texas où ont disparu les deux dernières équipes. Grâce à son rang particulièrement élevé dans l'administration et dans les troupes de Dominique en particulier, elle parvient à extorquer quelques infos à deux autres Anges qu'elle retrouve là-bas et qui font partie d'un service ultra secret de Dominique, le Labyrinthe. Ils lui apprennent qu'ils ont assisté à la destruction d'une des équipes envoyées par le Bureau. Elle s'est fait pulvériser dans une collision avec un 35 tonnes chargé de produits chimiques hautement explosifs. Comme à leur habitude, les deux membres du Labyrinthe se sont contentés de prendre acte sans intervenir. Thérèse remonte une piste qui la mène dans les locaux de l'Institut Militaire Biologique de Dallas. Les indices sont encore nombreux car le département biologie expérimentale vient d'être victime d'un mystérieux accident, détruisant toutes les recherches et tout le personnel y travaillant.

C'est pas de chance, ça... Le chef du service, le professeur Israël Yousoupov, semble avoir mystérieusement effacé les copies quelques heures avant l'accident. Une courte enquête permet à Thérèse de conclure qu'il avait préparé son départ et ne fait donc pas partie des victimes. Alors qu'elle s'appête à rentrer à Paris, elle est prise à partie par deux individus visiblement belliqueux qui, après l'avoir copieusement insultée, tentent de lui casser les genoux à la batte. Après cet incident, qui se solde par la mort et la disparition des corps des deux agresseurs qu'elle prend pour des Démons en vadrouille, Thérèse ne cesse de se sentir observée. L'étape suivante de son enquête passe par Zurich et les banques suisses. Grâce à ses contacts, elle remarque qu'Israël Yousoupov bénéficie de nombreux mécènes qui alimentent ses comptes occultes depuis quelques années. Derrière eux se dessine en filigrane l'organigramme d'une "structure de pouvoir politico-financière internationale" aux contours encore peu définis. "Une belle brochette d'enculés" conclut-elle avec la

verve qui caractérise les meilleurs serviteurs de Dominique. Elle met alors les rescapés du Bureau qui sont encore sous ses ordres, Anges et Démons, sur la piste de ce qu'elle appelle la "Ruche".

En octobre 98, après plus de six mois de travail acharné, Thérèse parvient à faire la synthèse de plusieurs éléments. La "Ruche" est dirigée par des entités surnaturelles, potentiellement la troisième force, qui construisent depuis les années 70 une structure de pouvoir mondial. Elle a subventionné durant les trois dernières décennies une bonne partie des insurrections et révoltes terroristes un peu partout dans le monde. Citons par exemple le Sentier Lumineux, les Brigades Rouges, le Hamas, le GIA ou les révoltes en Malaisie. Notons qu'aucun parti pris idéologique n'est décelable dans les choix des groupuscules qu'elle a noyautés et aidés, car cela va de l'extrême gauche à l'extrême droite en passant par toutes les tendances religieuses. La "Ruche" semble composée de cellules indépendantes qui agissent chacune dans une grande zone géographique définie. Les années 90 sont particulièrement marquantes. L'organisation finance partout dans le monde des programmes de recherche scientifique dans de nombreux domaines, en particulier l'armement biologique. Le groupe du professeur Yousoupov en est l'illustration. Les derniers mouvements de la "Ruche" semblent provenir des nouvelles républiques de l'ex-URSS. Quelques semaines avant la fermeture du Bureau, une des meilleures équipes a d'ailleurs curieusement disparu près de Bakou, en Ukraine. Un lien est possible.

Thérèse envoie successivement deux groupes mixtes Anges/Démons de quatre agents qui, à chaque fois, cessent rapidement de donner des nouvelles après leur arrivée sur les lieux. Elle décide donc de s'y rendre elle-même avec quelques membres rescapés de ce qui fut la Légion du Bureau. À peine sur place, ils se rendent compte de l'intense trafic qui règne dans la région. Tout est à vendre ! Armement, technologie, ogives nucléaires, et surtout la vie, se négocient à pas cher. Ils sont victimes de plusieurs tentatives d'assassinat, mais ce sont des pros. Sur une base militaire secrète près de Baïkonour, dans un ancien goulag à Zabrouski (prononcer Zabrouski), ils finissent par tomber sur des membres de la "Ruche" qui, pour toute réponse à leurs questions leur balancent des éclairs à la gueule. Après une baston mémorable et assez apocalyptique où les deux camps sont décimés, Thérèse en arrive à la conclusion que la "Ruche" est la plus grande force d'Anges ou d'Anges renégats n'observant pas les préceptes de Dieu jamais réunie.



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



Ne sachant que faire et ayant épuisé l'essentiel de ses ressources, elle décide de contacter son patron, Dominique. Elle lui fait un rapport succinct par téléphone. Ce dernier ne prend pas les informations que lui révèle sa subordonnée à la légère et lui fixe rendez-vous à Berlin, où une équipe de choc doit venir la récupérer et la protéger. Mais la rencontre, prévue dans les parkings de l'hôtel Kaiser, ne se passe pas tout à fait comme prévu. Thérèse, méfiante, contrôle une humaine qu'elle envoie à sa place et qui se fait hacher menu à la tronçonneuse dès le contact établi avec les pseudo sauveteurs. Désespérée, se croyant trahie par sa hiérarchie, le pire qui puisse arriver à une vraie fonctionnaire, elle prend la fuite et décide de se tourner vers la seule personne qui puisse encore faire quelque chose pour elle : Andromalius.



Thérèse Doulos

Anges aux ordres de Dominique.
Grade 3, 34 PP

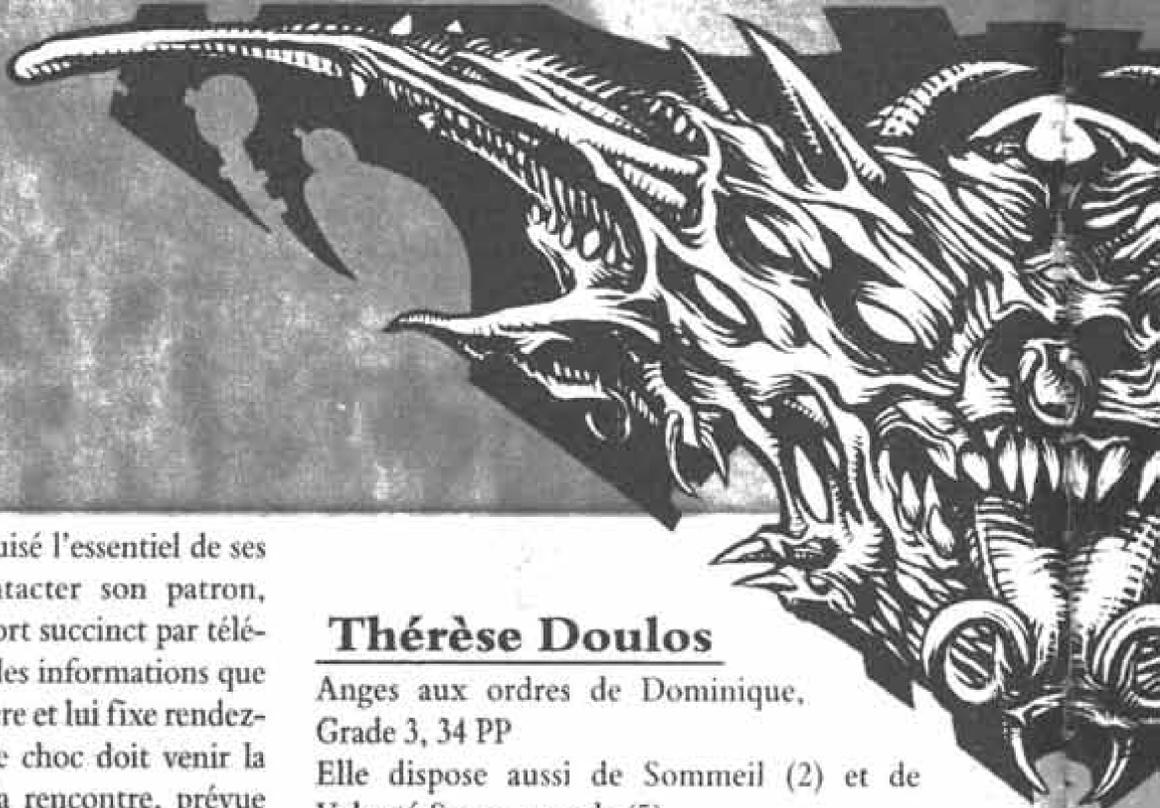
Elle dispose aussi de Sommeil (2) et de Volonté Supranormale (5)

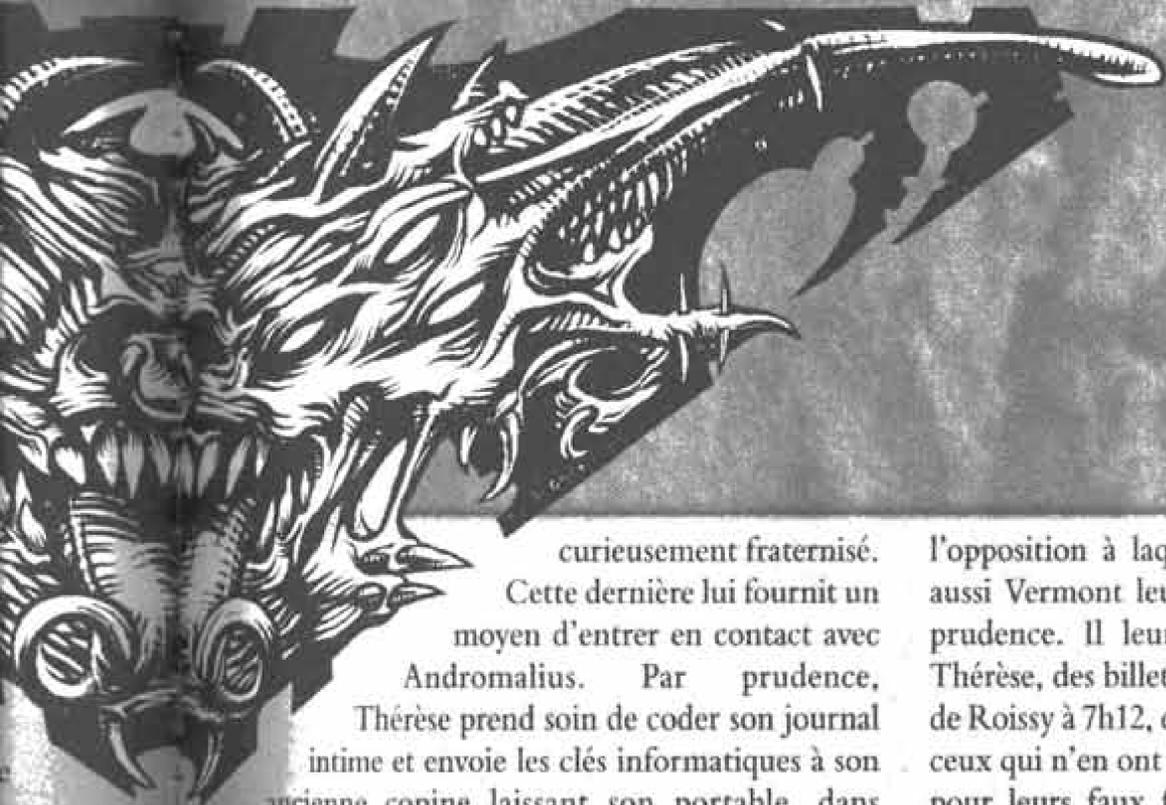
Bien faite de sa personne, les traits fins, naturellement blonde, Thérèse ne correspond pas vraiment à l'idée qu'on se fait d'un serviteur zélé de Dominique. Elle est vive, pleine d'initiative et perpétuellement aux aguets ; ce sont ses qualités rares qui l'ont rapidement propulsée à la tête du Bureau. Elle a su faire d'une idée assez hasardeuse une réalité tangible et efficace, capable de servir les intérêts de son Archange. Elle n'a jamais considéré la collaboration avec les Démons d'un bon œil, l'acceptant simplement comme un mal nécessaire. Son amitié avec Natacha l'a prise au dépourvu, surtout quand elle s'est retrouvée au lit avec elle. Cette expérience, qui ne se renouvela pas, reste pour elle un mystère car elle n'arrive pas à se la reprocher. Dans toute la première partie du scénario, elle agira uniquement pour survivre et protéger ses informations. Elle se sait traquée et acceptera l'aide des joueurs si elle n'a pas le choix. Ce qui sera le cas. Elle répondra à leurs questions pour leur donner des lueurs d'explication mais n'entrera vraiment jamais dans les détails, préférant rester évasive. Malgré sa froideur, Thérèse est un être au cœur pur : elle lutte pour la justice et pour Dieu. Équipement : tailleur de ville gris Chanel, sac à main Céline, lunettes de soleil, dernier numéro de Marie-Claire.

Première partie

Est-ce que tu as déjà visité une prison turque ?

Thérèse met un maximum de distance entre elle et Berlin. Pour brouiller les pistes, elle prend le train jusqu'à Hambourg, puis l'avion jusqu'à Amsterdam. Une fois plus ou moins sûre qu'elle a semé ses poursuivants, elle décide de continuer son enquête avec le seul indice qui lui reste : l'adresse d'un bar à Istanbul où l'un de ses indic aurait aperçu un homme ressemblant à Israël Yousoufov. Pour retrouver les forces du Mal, elle reprend contact avec l'un des anciens membres du Bureau : Natacha, avec qui elle avait





SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario



curieusement fraternisé. Cette dernière lui fournit un moyen d'entrer en contact avec Andromalius. Par prudence, Thérèse prend soin de coder son journal intime et envoie les clés informatiques à son ancienne copine laissant son portable, dans lequel elle a tout enregistré, dans une consigne de l'aéroport. Elle prend donc un avion, tout en envoyant un message via un e-mail au Prince du Jugement. Elle lui indique qu'elle désire son aide, qu'elle est en danger et qu'elle sera à Istanbul devant Sainte-Sophie à 18 heures dès le 2 janvier. Andromalius réceptionne le message. Curieux et surpris, il décide d'agir en envoyant une "bonne équipe" sur les lieux. Devinez qui s'y colle...

Introduction pour les joueurs

Le 1er janvier 1999, les joueurs sont réveillés en pleine nuit par un coup de téléphone, et ce où qu'ils soient et même s'ils n'ont pas le téléphone. D'une voix autoritaire, un homme leur intime l'ordre de se rendre sans tarder dans le salon Courbet de l'hôtel Méridien Étoile à Paris. Arrivés sur les lieux, ils peuvent contempler une reproduction de "L'origine du Monde", qui fait plus penser à un congrès de gynécologues qu'aux premières œuvres de Dieu. Un petit homme en complet marron très chic, portant des lunettes en écaille, les attend en contemplant l'écran d'un ordinateur portable. Il se présente comme Pierre de Vermont, grade 3 aux ordres d'Andromalius. Le Prince du Jugement, dit-il, vous a choisis pour une mission extrêmement importante, qui nécessitera de votre part la plus grande attention. Avez-vous déjà entendu parler du Bureau ? Selon ce que les joueurs savent, Vermont comblera leurs lacunes, jusqu'à la fermeture précipitée de 97. Toutes ces informations sont terriblement sensibles et ne peuvent être révélées à personne, pas même à un autre Prince, sous peine de sanction définitive par le boss lui-même. Une fois cette agréable entrée en matière faite, Vermont entre dans le vif du sujet. Il s'agit de retrouver et de protéger une des directrices de l'ex-Bureau. Elle est actuellement en grand danger et appelle à l'aide. Elle se nomme Thérèse Doulos et vient de donner signe de vie à Istanbul, en Turquie. Comme les joueurs étaient disponibles immédiatement, ils sont chargés de la ramener à Paris vivante, ainsi que d'en apprendre le maximum sur ses récentes activités. On ne sait rien de

l'opposition à laquelle ils peuvent être confrontés, aussi Vermont leur recommande-t-il la plus grande prudence. Il leur remet en outre une photo de Thérèse, des billets pour le premier avion qui décolle de Roissy à 7h12, des passeports français en règle pour ceux qui n'en ont pas et vingt mille dollars en liquide pour leurs faux frais. Leur contact sur se nomme Igaze al-Gazum. Ils ont rendez-vous à 18 heures avec Thérèse devant Sainte Sophie. Ah oui, au fait, tant que j'y pense, Thérèse Doulos est un Ange !

Le Méridien

Hôtel de grand luxe situé porte Maillot, il est dirigé par un Démon au service d'Andromalius. Ce fut un temps l'un des points de rendez-vous officieux des membres du Bureau qui pouvaient bénéficier gracieusement de ses nombreux avantages. C'est un palace moderne et imposant, qui fait une douzaine d'étages. Il servira de base arrière aux joueurs pendant tout le scénario. Ils peuvent s'y sentir en sécurité.

Pierre de Vermont

Démon aux ordres d'Andromalius, Grade 3, 33 PP
En plus de tous les pouvoirs classiques du profil, il dispose d'Augmentation permanente de volonté (6) et d'une Arme de contact maudite (une canne-épée). Il s'est incarné depuis une dizaine d'années dans l'héritier de la famille des Vermont. C'est l'âme damnée du Prince du Jugement qui lui avait confié la direction de la Légion à l'époque du Bureau. C'est un bel homme brun aux yeux bleus qui suit à la lettre les ordres de son maître. C'est un être vicieux et malsain qui passe son temps à faire des courbettes à ses clients et à séduire leur femme, les forçant même souvent. Il sait que dans leur position elles ne risquent pas d'aller porter plainte s'il ne les abîme pas trop. Dans cette histoire, il apparaît pour faire le relais et passe la plupart du temps au second plan ; c'est cependant un élément remarquable qui pourrait un jour aspirer à devenir Prince. Il a l'étoffe d'un chef.
Équipement : costume de ville élégant, lunettes en écaille, martifouet et cock-ring.

Le chant des mouettes sur le Bosphore

Après quatre heures de vol, les joueurs posent un pied sur le tarmac turc et sont assaillis par les senteurs de l'Orient. En se rendant à l'adresse de leur contact, une boutique de babouches dans le grand bazar, ils peuvent constater à quel point la capitale est une ville



vivante et animée. On ne voit cependant aucune femme seule dans les rues, conformément aux coutumes locales. Ceux qui auraient lu un journal ou se seraient un tant soit peu renseignés savent que le pays traverse une grave crise économique et que les massacres de Kurdes, pudiquement appelés "opération de maintien de l'ordre civil" font rage dans les provinces de l'est. Ce pays si calme et touristique semble en permanence prêt à basculer dans la guerre civile. Il y a peut-être quelque chose à faire. Igaze al-Gazum les accueille jovialement dans son arrière-boutique. Son échoppe, qui se situe au fond d'une impasse dans un véritable labyrinthe de couloirs et d'autres boutiques qui sentent bon le thé et l'arnaque, est une véritable caverne d'Ali Baba. On y trouve en vrac des produits locaux comme des cuivres et des peaux tannées, des bijoux, du mobilier européen ancien, des toiles de maîtres et du matos informatique. Il se propose de leur fournir une planque (un studio à quelques rues de là) et de leur servir d'interprète. Il peut aussi leur procurer des armes de poing. Il connaît parfaitement la ville et sa pègre et sert de receleur à de nombreux voleurs. C'est grâce à lui qu'Istanbul est une ville assez peu sûre. Une bonne partie du milieu est à sa botte et les autres le craignent. Igaze al-Gazum n'a malheureusement aucune idée de l'endroit où peut se trouver Thérèse. Au mieux, si les joueurs le lui demandent, peut-il faire discrètement diffuser sa photo dans le milieu en promettant une récompense contre des informations. Le succès est loin d'être garanti. Le mieux est encore de se pointer au rendez-vous à dix huit heures.

Igaze Al Gazum

Démon aux ordres de Mammon, Grade 2, 20 PP
Petit, chauve, libidineux, Igaze est le type même du pervers honteux. Il passe sa vie à accumuler des fortunes en arnaquant des petits boutiquiers et en faisant de mesquins profits sur le dos des autres. Il utilise des expressions idiomatiques turques en permanence. Il dira par exemple au joueur que refaire les routes à Istanbul n'est pas plus malin que "d'allaiter une chamelle" et que c'est encore l'œuvre des "rinceurs de couilles" du gouvernement. Un poète ture donc. Il sait que les joueurs sont aux ordres même du Prince du Jugement et sera donc particulièrement serviable avec eux. Istanbul est son domaine, il saura résoudre à peu près tous les problèmes qui pourraient s'y poser. Il a en permanence à sa disposition une ribambelle de truands et de serviteurs qui se plient à ses volontés tyranniques. Equipement : djellaba crasseuse, babouches, bijoux en or et tube de vaseline.

Sauvez Thérèse

Alors que les joueurs se demandent comment mettre la main sur la jeune femme et font connaissance avec leur contact, Thérèse se rend "Aux Délices du Sultan", restaurant qui constitue sa seule piste. C'est un des rares établissements végétariens de toute la capitale et il sert de couverture à la RZO dans la région. Sans le savoir, Thérèse est en train de se jeter dans la gueule du loup. Ce resto est le siège de la résistance contre le pouvoir politique en place, en l'occurrence des islamistes barbus. En effet, les Anges de Jordi, fidèles à leur méthode, ont créé ici aussi des foyers de sédition. Ils ont même décidé de tester leur agent stérilisateur sur une petite ville du sud-est du pays. Ils ont donc fait venir le professeur Yousoufov pour superviser l'opération, escorté par trois membres de la section Wolf. Ils ont minutieusement préparé l'opération et sont actuellement dans le désert, à la frontière irakienne, dans le village de Tounga. Le test est concluant et ils vont être de retour dans moins de vingt-quatre heures. Thérèse, qui n'en sait rien mais a du flair, va se mettre en planque devant le resto en attendant qu'il se passe quelque chose. Malheureusement pour elle, elle va se faire repérer par les fanatiques religieux qui sont hyper paranoïaques. Ils pensent qu'il s'agit d'une espionne et en informent leur supérieur en fournissant d'elle une description détaillée. Les membres de la RZO, heureux de remettre la main sur l'un de leurs principaux adversaires, confirment qu'il s'agit d'un membre de la CIA et ordonnent de l'éliminer par tous les moyens.

Aux Délices du Sultan

Bel édifice colonial du début du siècle, ce restaurant sert de base de repli à tous les islamistes en lutte contre le pouvoir nationaliste et démocratique turc. C'est un endroit calme où l'on déguste des mets raffinés à base de légumes et de fruits. La clientèle qui ne se doute de rien est composée d'étrangers. On y trouve en permanence une trentaine d'individus dont la moitié sont responsables du restaurant et l'autre travaille à des activités plus occultes. Les caves de l'établissement, sur deux niveaux, sont aménagées comme un véritable camp retranché où s'entassent armes et matériel ; deux dortoirs accueillent chacun dix lits. Le directeur de l'établissement se nomme Harun Casansioglu.



Les barbus

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	1

Connaissance du Coran (3), Égorger le mouton dans la baignoire (3), Arme d'épaule (2), Arme de contact (3), Cracher par terre (4)

Équipement : turban, barbe noire, poignard, Colt 45, ou AK 47 pour certains

Un rendez-vous sans histoire

Il faut souhaiter que vos joueurs se pointent. À 17 h 58, avec deux minutes d'avance, Thérèse descend d'un taxi jaune, à une centaine de mètres de la cathédrale Sainte Sophie ; la vie du vieil édifice religieux la rassure un peu et lui fait un instant relâcher sa surveillance. Elle ne remarque pas les petits groupes de jeunes qui la suivent discrètement en se relayant. Elle n'est pas vraiment chez elle et s'y perd un peu avec tous ces Turcs barbus qui n'arrêtent pas de lui effleurer les fesses. Alors que les joueurs l'aperçoivent perdue dans la foule des touristes, deux fanatiques se rapprochent rapidement d'elle et, pendant que l'un lui immobilise les bras en la ceinturant, l'autre tente de lui trancher la gorge d'un coup de poignard à lame courbe. Mais c'est sans compter les réflexes et l'entraînement de l'Ange qui se dégage en prenant seulement une large entaille dans l'épaule. Un corps à corps s'engage alors avec les deux agresseurs, rejoints par trois autres barbus sortis de la masse comme par enchantement. À cinq contre un, seule l'intervention des joueurs va pouvoir la sauver. Il y a des centaines de témoins et l'utilisation de pouvoirs aux effets visibles est impossible. Alors que vos joueurs passent à l'action contre ce qui reste des humains armés de longs couteaux, d'autres intervenants rentrent dans la baston. D'une part, Gunthar, touriste norvégien en short, et accessoirement Viking adorateur d'Odin,

dont la fiancée Ingrid vient d'être bousculée par l'un des barbus. D'autre part, la deuxième couche de fanatiques qui, voyant que la méthode douce ne donne pas les résultats escomptés, décide de mettre le paquet à grand renfort de Kalachnikov. À vous de mettre au point une première mêlée complètement apocalyptique qui se termine par le tir d'une roquette sol-sol au beau milieu de la foule depuis un toit voisin. Gunthar n'y survit pas et va au Walhalla-des-guerriers-éclatés-à-la-roquette. Thérèse est grièvement blessée et les barbus survivants prennent la fuite. La police turque, arrivée sur les lieux après la boucherie, coffre tout le monde pour interrogatoire et, en premier lieu, les personnages. Thérèse part en ambulance sans que les joueurs puissent l'interroger.

Sainte Sophie

Magnifique cathédrale byzantine construite par Justinien autour du VI^e siècle. La coupole est immense, toute en pierre et bronze, et incrustée de mosaïque dorées à l'intérieur. Lors de l'invasion de Constantinople par les Arabes en 1400, les musulmans lui ont rajouté des minarets pour la reconvertir en mosquée : c'est aujourd'hui un lieu saint pour les deux religions. C'est aujourd'hui l'un des monuments les plus visités de la ville par les touristes et les pèlerins du monde entier. Devant l'édifice, une grande place est envahie par les vendeurs de souvenirs et de boissons fraîches.

Le casting de la baston

Les barbus

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	1

Connaissance du Coran (3), Écraser les passants innocents (2), Arme d'épaule (2), Arme de contact (3), Sortir de nul part en criant "Allah ak'bar !" (3), Esquive (2)

Équipement : turban, barbe noire, poignard, Colt 45, ou AK 47 pour certains, un missile Stinger. Deux voitures pourries (turques quoi)



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





Gunthar Björberg
198 cm 112 kg de finesse danoise

FO	VO	PE	PR	AP	PP
5	2	1	4	2	4

Arme de contact lourde (3), Esquive (3), Arracher ses vêtements en criant "ODIN !" (4), Planquer sa hache sous son imper (3).

Viking capricieux et orgueilleux, il passe quelques jours en Turquie avec sa femme pour fêter leur cinq ans de mariage. Il est assez soupe au lait et s'emmerde sec depuis trois jours à faire les boutiques et à boire du thé à la menthe. Il se jettera dans la baston à la première occasion en écartant sa femme et tentera de prendre la poudre d'escampette s'il en réchappe, ce qui n'est pas sûr.

Équipement : hache de combat, imper de satyre, épouse dévouée et soumise modèle mannequin danois anorexique

Les flics

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	1	2	2	2	1

Arme d'épaule (2), Arme de contact (2), Esquive (2), Embarquer tout le monde pour interrogatoire (4), Appeler des renforts (4), Frapper les suspects menottés (2).

Équipement : uniforme trop petit, matraque, lacrymogène, menottes et 9 mm.

Police, menottes, prison turques

Les heures qui suivent sont éprouvantes. Au fond d'une cellule, on vient les chercher un par un. Cinq à six tortionnaires turcs les interrogent dans un mauvais anglais ou un mauvais français, passant surtout leur temps à leur coller des coups. Ils sont ensuite transférés devant un pseudo juge d'instruction qui

leur déclare qu'ils sont des terroristes et que leur compte est bon. En route pour le bagne de Dar el-Salam. À vous de vous taper un petit trip "Midnight Express". Au bout de quelques heures, vos joueurs devraient cependant se tirer de ce mauvais pas. S'ils n'y parviennent pas, Igaze al-Gazum corrompt les matons et les fait sortir par les paniers de linge sale. Dans tous les cas, un rapport est parvenu jusqu'à la hiérarchie angélique qui envoie une équipe s'occuper de leur cas.

Sauvez Thérèse 2

À l'hôpital américain du quartier de la porte aux épices, les urgences sont débordées. L'attentat des fanatiques religieux a fait plus de quatre-vingts blessés et trente morts. Les moyens manquent. Les joueurs débarquent au milieu des nombreuses familles éplorées qui sont venues reconnaître leurs proches pour leur porter assistance ou les accompagner d'une dernière prière. Arrivés quelques minutes avant les joueurs sur les lieux, les trois Jordi de la section Wolf, qui se font passer pour des médecins de la Croix Rouge, avec blouses blanches et stéthoscopes, sont déjà à la recherche de Thérèse pour finir le boulot. Ils sont accompagnés d'une dizaine de barbus armés jusqu'aux dents. Les joueurs doivent se rendre compte que quelqu'un les précède de peu. Une course-poursuite peut alors s'engager dans les couloirs et les sous-sols vétustes de l'hôpital. Thérèse est actuellement soignée au troisième étage, dans la section des grands brûlés. Cela ne fait que quelques heures, mais son métabolisme exceptionnel lui a déjà permis de sortir du coma et de récupérer un peu (2 points de force). Si les joueurs ne la trouvent pas, elle sautera par la fenêtre pour survivre et, coup de bol, tuera deux gamines en tombant mais sera saine et sauve. Qu'ils éliminent leurs ennemis ou qu'ils parviennent à fuir, nos Démons ont intérêt à protéger Thérèse qui sera la cible principale des attaques adverses. Elle ne sait pas qui ils sont et ils devront se faire reconnaître comme les envoyés du Prince du Jugement. Souvenez-vous que l'utilisation de pouvoirs aux effets visibles est toujours très déconseillée devant des témoins. Leurs adversaires ne se gêneront pourtant pas pour en employer. Ils communiquent entre eux en allemand et en angélique. Si un combat visible dure plus de dix rounds, deux Anges de Jean-Luc et un Ange de Daniel, tous trois médecins dans l'hôpital, accourront sur les lieux et taperont dans le doute sur tout ce qui bouge. Cela risque de se compliquer grandement s'ils se ren-





dent comptent que les joueurs sont des Démons. S'ils s'en sortent, ils pourront emmener Thérèse dans un endroit tranquille, style leur planque ou tout autre lieu qui leur plaira.

Le casting de la baston 2

Les Anges de la RZO :
Hans, Frank et Lili (Jordi)

FO	VO	PE	PR	AP	PP
5	4	3	4	3	1 25

Arme de contact (4), ou (6) pour Lili, Esquive (3), Arme de poing (3), Sourire en dégoupillant une grenade (3), Prendre un gosse comme bouclier (3), Citer la Bible et rire après (2), Lancer (4).

Ce sont des pro et si les joueurs ne sont pas prudents, ils vont se faire allumer. Ils n'ont pas de respect pour la vie humaine, mais resteront discrets autant que possible pour ce qui est de l'utilisation des pouvoirs. Équipement : blouse de la Croix rouge, trousse de premiers secours, grenades offensives, automag avec silencieux.

Les barbous

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	1 -

Connaissance du Coran (3), Ouvrir les portes de l'hôpital en éclatant le mec qui est derrière (3), Arme d'épaule (2), Arme de contact (3), Courir à la queue leu leu (4).

Équipement : turban, barbe noire, poignard, Colt 45, ou AK 47 pour certains

Les Anges

Chis Bult et Luciano Amendola,
médecins du monde

Anges de Jean-Luc 19 PP et 23 PP

Serge Yub, brancardier

Ange de Daniel en pénitence à Istanbul, 19 PP

Où tout pourrait devenir clair

Thérèse, de plus en plus paranoïaque, n'a suivi les joueurs que pour survivre. Elle ne leur fait aucune confiance et ne sera pas disposée à leur donner d'explication ou à leur faire des confidences. Elle est cependant blessée et ne se sent pas en état de leur fausser compagnie pour le moment. En tant que directrice du Bureau, elle est habituée à côtoyer de nombreux Démons. À vos joueurs de la jouer fine. En engageant la conversation subtilement, ils devraient l'amener à raconter tout ce qu'elle a fait ces derniers mois. Ne lâchez rien qui ne vous soit demandé, essayez de rester vague et de parler par ellipse. L'important est quand même de mettre l'eau à la bouche des joueurs. Il serait donc bon qu'ils apprennent l'existence de la "Ruche" et comprennent que Thérèse et l'ex-Bureau avaient mis le doigt sur quelque chose de gros. Cela est-il en rapport avec la fermeture du Bureau ? Rien ne permet de l'affirmer. N'oubliez pas que Thérèse est une pro des services secrets. Elle connaît la valeur des informations qu'elle possède. Elle exigera d'ailleurs de rencontrer Andromalius lui-même. Si l'un de ses serviteurs est présent, il peut tenter l'invocation qui échouera malheureusement. Alors qu'ils sont en pleine discussion, arrangez-vous pour choisir un moment crucial, les joueurs sont attaqués par l'équipe d'Anges envoyée sur les lieux depuis qu'ils se sont fait repérer en prison. Ce combat n'est pas gratuit. Il a pour but d'éliminer Thérèse. Avant de canner, elle leur lâche qu'elle a fait un rapport sur les événements des derniers mois et leur filera une clé de consigne. Puis elle pousse un dernier râle bien hollywoodien et disparaît dans un grand "plop". Une fois débarrassés des importuns, vos joueurs ont de nombreuses options.

Les envoyés des forces du Bien

Section d'Anges ennemie, ils viennent tous d'un porte-avions américain qui croise en Méditerranée et ont été mobilisés pour éliminer les fauteurs de trouble. Ils utilisent des méthodes commando. Deux d'entre eux feront sauter un mur pendant que les



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



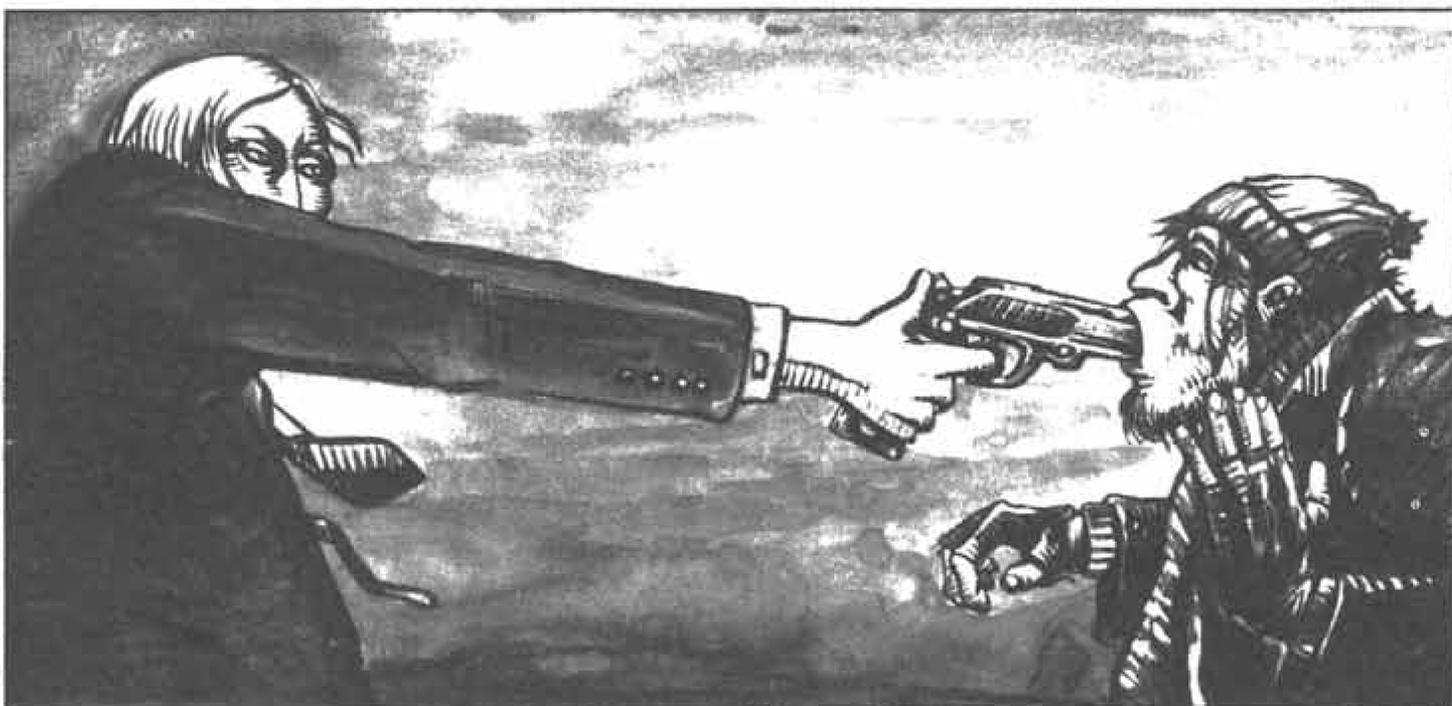
trois autres cribleront la pièce où se trouvent les joueurs de balles à travers les murs, le plancher et le toit. Il lanceront des fumigènes et investiront les lieux pour finir les survivants éventuels au contact. Des gens fins quoi.

Ils sont commandés par le colonel Arthur Torburnes, Ange de Dominique, 25 PP

Deux Anges de Laurent, 15 et 19 PP, et deux Anges de Michel, 16 et 18 PP

Équipement : uniforme des commandos de la marine, M16 et une M60

vants par divers moyens, ils apprendront aussi qu'un Américain a séjourné ici récemment. Sa description correspond à celle du professeur Yousoufov. S'ils vont à Tounga, ils constateront que la ville est en deuil car toutes les futures mères ont perdu leur fœtus, quel que soit le stade de la gestation. Et ce sans raison médicalement explicable.



Jeu libre

S'ils choisissent de ne pas rentrer directement à Paris, ils peuvent encore enquêter sur les barbus ou sur les "Délices du Sultan". C'est une piste intéressante et il n'y a plus d'Anges sur les lieux, seulement quelques humains fragiles. Dans les caves du restaurant, ils découvrent un véritable arsenal et tout un tas de documents de propagande destinés à soulever la population.

Énormément de matériel est entreposé, comme en prévision d'une future insurrection. Par déduction, la date prévue de cet événement semble être la mi-février 99. Ils trouveront aussi des ordinateurs entièrement équipés, avec modem, et des photos de diverses personnalités qu'ils ne connaissent pas. Il y a encore tout un tas de documents sur un petit village du sud-est, Tounga. En particulier, de curieux rapports médicaux provenant de la maternité de la ville et qui constatent que toutes les femmes enceintes ont fait des fausses couches. En interrogeant des survi-

Debriefing

De retour au Méridien, les joueurs sont bien emmerdés. Ils ont échoué. De plus, Vermont ne les attend pas seul. À ses côtés trône Edgar Davout, avatar d'Andromalius Prince du Jugement. Ce dernier écoute avec attention leur rapport qui lui permettra d'évaluer les mérites et les manquements de chacun. Il semble particulièrement alarmé par la situation et ne les blâme pas de la mort de Thérèse, s'ils lui expliquent qu'ils n'ont rien pu faire.

Andromalius, en touchant la clé, et en utilisant avec succès Psychométrie, leur révèle que ce casier se trouve à l'aéroport d'Amsterdam. Il va envoyer quelqu'un récupérer le dossier. Il émet des doutes sur l'existence de ce que Thérèse nommait la "Ruche". Une fois qu'ils se sont bien expliqués, Andromalius leur donne congé en les enjoignant de rester opérationnels mais discrets.





Récompense

À vous d'évaluer leur degré d'implication dans l'intrigue. S'ils sont hors du coup, c'est la limitation ; s'ils ont quelques éléments, c'est une réussite marginale ; s'ils sont over in the mood et qu'ils marchent à l'envers avec des cheveux rouges c'est la victoire totale et le méga pouvoir au choix. Mais faut pas rêver. Enfin s'ils sont tous morts, changez de joueurs, ceux-là ne valent pas un clou.

Deuxième partie

La musique, ça m'éclate

Introduction pour le maître du jeu

Andromalius, alarmé par le rapport que lui ont fait les joueurs, envoie des agents récupérer les notes de Thérèse. Elles sont codées et personne n'arrive pour l'instant à en tirer grand-chose. Le Prince décide de prendre des mesures pour obtenir un complément d'information. Mais, se rendant compte que ressortir le Bureau qui semblait être enterré pourrait lui être très néfaste, il décide d'utiliser à nouveau les joueurs, que ceux-ci aient réussi ou foiré la mission précédente. Sa ligne de conduite est assez simple : il désire retrouver tous les membres du Bureau qui ont disparu sans laisser d'adresse et qui travaillaient avec Thérèse sur cette affaire. La rixe de l'hôtel Kaiser pouvant être le fait de Dominique voulant éliminer un témoin trop gênant, Andromalius décide de ne pas le contacter. Il souhaite, si possible, récupérer les autres Anges du Bureau pour monter un réseau de transfuges dans les forces d'en face. L'occasion est tellement inespérée qu'il est prêt à tout pour la saisir. Il souhaite aussi mettre la main sur Yousoufov et comprendre ce qui se trame. Il dépêche à Tounga des Démon de Vapula qui découvrent le village complètement rasé par l'armée. Les cadavres ont été brûlés à la chaux et jetés à la fosse commune. Les ordres viennent directement du gouvernement.

Les autres protagonistes de cette histoire ne restent pas inactifs. La RZO, fidèle à sa ligne de conduite, décide de tuer tous ceux qui pourraient se dresser sur sa route. Apprenant la mort de Thérèse, que des Anges ont assez bêtement effacé, elle décide de

remonter les filières qui permettraient d'arriver jusqu'à elle. En pistant Thérèse, ils sont parvenus à la conclusion qu'elle est entrée en contact avec les Démon. Natacha est alors repérée, en fouillant dans les archives de Notre-Dame. Les serviteurs déviants de Jordi découvrent aussi que le principal contact de l'ex-chef du Bureau est un certain Gérard Lenain. En remontant jusqu'à lui et en l'éliminant, il ne devrait rester aucune trace. Trois Jordi de la section africaine prennent alors l'avion pour la France. Ils débarquent chez Gérard et lui tendent une embuscade. Mais il les repère avant d'être lui-même pris en chasse. Lenain ne doit sa survie qu'à sa paranoïa des huissiers. Il vérifie toujours si quelqu'un l'attend chez lui ou y est passé. Il graisse la patte des serveurs des cafés environnants pour qu'ils le rencardent. Pour plus de sûreté, il décide alors de disparaître et de faire le mort.

Dernier groupe à se manifester : les forces du Mal. Toujours curieux, les collègues d'Andromalius se demandent ce que magouille celui qui est là pour contrôler tout le monde mais que personne ne contrôle. Les Princes ont délégué l'un d'eux pour en savoir plus. Gageons que tout ce petit monde risque de se croiser dans les rues de notre vieille capitale.

Introduction pour les joueurs

Trois heures de l'après-midi et les joueurs se retrouvent à faire la queue devant le salon de la pêche au gros, porte de Versailles. Le Prince du Jugement leur a donné rendez-vous au stand "Mérout des profondeurs", dont l'odeur accueillante éloigne la plupart des curieux. Il les attend en combinaison complète ciré jaune et leur donne pour mission de retrouver un ex-membre du Bureau, Gérard Lenain, "un auteur dramatique à succès d'estime", déclare-t-il avec un léger sourire. Cet individu, qui servait d'agent de liaison au Bureau, avait été refusé comme "porte-clés" à Fort Boyard. Il devrait leur révéler la liste de tous les Anges ayant collaboré avec Thérèse depuis la fermeture du Bureau ; il est aux ordres de Didier. Le Prince leur donne aussi un dossier comprenant les adresses et descriptions des différentes bases de l'ex-Bureau en région parisienne. Tout a normalement été détruit, mais ils peuvent toujours aller y faire un tour. Enfin, il leur remet la photo d'une superbe jeune femme vêtue de paillettes et de plumes : Natacha. C'est un Démon d'Andrealphus qui était, jusqu'aux dernières nouvelles, danseuse au Paradis Latin. Il se pourrait



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



que Thérèse et elle aient eu de bons rapports car, à l'époque du Bureau, elles étaient amies. C'est d'ailleurs Natacha qui a été initialement contactée par Thérèse. Elle ne donne plus signe de vie depuis quelques jours. À eux de retrouver les survivants du Bureau qui ont un rapport avec la choucroute, d'essayer de les récupérer pour la cause, de pomper leurs info s'ils en ont ou de les éliminer si on ne peut rien en tirer. Et tout cela le plus discrètement et rapidement possible. Exécution, schnell...

Règlement de comptes à Ménilmontant

La dernière adresse connue du contact se situe non loin de la place de Ménilmontant à Paris XIe. L'appartement est complètement en bordel mais vide de tout occupant. On découvre en particulier tout une série de ses anciens ouvrages, annotés par l'auteur. Son ultime chef-d'œuvre, "New York Soulo", est récemment paru aux éditions Chemin Boueux. Le répondeur est encore branché. Outre les commandements d'huissiers et avis de saisie, un message peut attirer leur attention. Il est très court : "Pour le rendez-vous du 6, veuillez venir à ma nouvelle adresse, 182 bd Raspail". Dans le courrier qui s'accumule, ils pourront trouver sur une facture EDF impayée un numéro de téléphone griffonné à la hâte. Une enquête de proximité révèle que Lenain a disparu il y a quelques jours sans laisser d'adresse, poursuivi par les huissiers. La trace semble encore chaude...

Les pistes de l'appartement de Gérard

Le message du répondeur : c'est une fausse piste qui les conduit devant le cabinet d'un psychanalyste. Il s'agit de l'éminent professeur Arthur Lebrun, spécialisé dans les complexes affectant les gens de petite taille. Si on l'interroge sur Gérard Lenain, il révèle ne plus vouloir traiter ce client qui n'honore pas ses dettes. En revanche, il refuse de révéler les éléments du dossier de son patient, secret médical oblige. Si les joueurs parviennent néanmoins à s'appropriier ce dossier, par ruse ou par force, ils peuvent y lire que Lenain ne s'est jamais vraiment remis de son échec au casting de Fort Boyard.

Le numéro de téléphone : c'est une autre fausse piste, qui les conduit au cabinet du docteur Philippe Hallus, diplômé en sexologie de l'université René Descartes à Paris. Aucune information n'est communiquée.

Les éditions Chemin Boueux : elles versent des droits d'auteur qui parviennent à Lenain par le truchement d'un homme de paille, Monsieur Hikse. Son adresse les conduira à un charmant petit appartement du treizième arrondissement parisien, non loin de la cité universitaire. Ils finiront par coincer Hikse chez lui. Celui-ci paraît émerveillé dès que l'on prononce le nom de Lenain. Avec un peu de persuasion, les joueurs finissent par apprendre que Gérard a disparu de la circulation récemment. La dernière fois qu'il l'a vu, trois jours auparavant, Gérard avait l'air très anxieux. Il lui a tapé cinq cents balles et a déclaré aller se mettre au vert dans une planque tranquille, "le temps que ça se tasse". Il n'a plus donné signe de vie depuis.

Monsieur Hikse



Humain de base, homme de paille de G. Lenain Hikse est un brave type qui passe son temps à tenter d'écrire des poèmes. L'un de ses rares amis, Gérard, l'encourage à persévérer dans cette voie et l'abreuve de conseils littéraires de tous ordres souvent contradictoires. Dommage. Il n'est pas "au courant", mais pense que Gérard lui cache des choses.

Mais que font les Anges ?

La disparition de Gérard, qui est toujours resté fidèle à l'Église et à ses Anges, n'est pas passée inaperçue chez les forces du Bien dont l'imposante machine administrative a fini par ordonner une enquête. Pour une fois, ce sont les joueurs qui précèdent les Anges de quelques heures. Cela a pour avantage que la piste est plus fraîche, mais pour inconvénient que quelqu'un sait qu'ils sont à la recherche de Gérard. Heureusement pour nos Démones, les Anges, qui sont à la recherche de Gérard sont des débutants de grade 1 que l'on envoie classiquement sur les missions a priori faciles et sans implication politique majeure. Gérard n'est qu'un grade 2 parmi tant d'autres et sa disparition peut avoir de multiples raisons naturelles.



Tant qu'il n'est pas prouvé qu'il a été tué par l'ennemi et qu'une riposte est nécessaire ou qu'il est passé renégat, l'enquête de routine va suivre son cours.

Il est possible que vos joueurs soient malins et qu'ils se rendent compte qu'ils sont suivis. Si ce n'est pas le cas, les débutants leur tomberont dessus au fond d'une impasse avec deux sections lourdes et tenteront de leur faire la peau. Il y a des chances que leur inexpérience leur soit fatale. S'ils se font dégommer, des moyens plus importants seront mis sur pied, mais les lenteurs administratives laisseront aux Démons tout le temps nécessaire pour régler cette histoire. À moins qu'ils ne se soient particulièrement fait remarquer et qu'il y ait des moyens simples et sûrs de les identifier. Utiliser la bagarre avec les Anges si vous sentez que l'action retombe et que vos joueurs s'enlisent dans les méandres de cette enquête. Attention cependant ! il ne faut pas que cette baston paraisse superflue et tombe comme un cheveu sur la soupe. À vous de voir si elle est nécessaire.

Les Anges bleus bites ou est-ce qu'on a vraiment une gueule d'intermède musical ?

Un groupe de cinq Anges assez novices, genre 10 à 12 PP. Ils se la jouent enquêteurs pro et se feront sûrement repérer. Ils suivent les joueurs de près et devraient les amener à penser qu'ils sont là comme un leurre pour cacher une vraie équipe de surveillance. Équipement : la Pravda, collection de barbes et de moustaches postiches, une paire de faux seins.

Les planques du Bureau

Que vos joueurs suivent les pistes dans un ordre ou un autre, ils finiront par passer aux adresses qui leur ont été remises dans le dossier. Les sous-sols de la Samar' sont vides en apparence. L'accès par le rayon bricolage sert maintenant au personnel et les locaux sont devenus une remise. Ce qui était le centre névralgique de l'organisation a été soufflé par une explosion et il ne reste plus rien. Sans le savoir, les joueurs passent à côté du couloir qui relie cet endroit au sous-sol de Notre Dame, qui est l'une des plus grandes bases angéliques sur Terre. Dans le dossier, l'existence de ce passage est mentionnée mais rien n'est expliqué. Ils ne savent pas où il est, ni comment il s'ouvre. Ont-ils d'ailleurs vraiment envie de l'emprunter ? Le hangar à Marly-le-Roy a tout simplement disparu. Les baraques ont été démontées ou volées par des extra-

terrestres mangeurs de préfabriqués. En revanche, les lieux ont été visités récemment car il y a des traces de pneus fraîches dans la boue.

Viva Paradis

C'est le nom de la revue qui chante la gloire de Paris et du cancan tous les soirs dans le plus ancien des cabarets parisiens : le Paradis Latin. Cet établissement de luxe, situé à quelques enjambées de la fac de sciences de Jussieu, accueille tous les soirs un demi-millier de touristes qui viennent se rincer l'œil en dinant. Si les joueurs s'y pointent dans la journée, ils rencontreront un commis taciturne qui leur dira que les artistes n'arrivent jamais avant huit heures. Natacha a pris une semaine de vacances, elle devrait normalement remonter sur scène dès ce soir ; ces messieurs-dames n'ont qu'à venir profiter du spectacle. Ils pourront rencontrer la danseuse après la représentation. Elle devrait y chanter une reprise techno de "Mon truc en plume" de Zizi Jeanmaire. Ils n'ont plus qu'à attendre pour l'attraper à son arrivée ou à sa sortie. Elle arrive à huit heures pile. Elle descend d'une Rolls Royce blanche au bras d'un jovial petit homme portant une belle moustache, une canne et un chapeau melon. Il la conduit dans sa loge en écartant les importuns. Il s'agit d'Arsène, l'avatar sur Terre de Valefor, Prince des Voleurs. Accorder aux joueurs un jet de Volonté "moyen" pour le reconnaître. Que vient-il faire dans cette histoire ? À eux de se faire discrets et d'attendre un autre moment pour parler à Natacha s'ils ne veulent pas se faire dépouiller de leurs biens et de leur info. S'ils contactent Andromalius ou Vermont pour les informer de l'entrée en lice de ce nouveau pion, ils se verront conseiller la discrétion absolue. La revue commence à neuf heures alors que les joueurs se noient dans la masse des touristes endimanchés. Le Prince trône dans le carré VIP un havane aux lèvres.

Natacha

Démon d'Andrealphus 25 PP

Danse (6), Dire que son piercing la chatouille (4), Montrer son piercing (4), Parler de se faire opérer les seins avec les autres artistes (4).

En voilà une qui sait ce qu'elle veut : danser et faire bander. Elle a quitté le Crazy Horse Saloon il y a quelques années après s'être tapée presque tout le personnel et organise aujourd'hui des partouzes dans les coulisses du cabaret où elle danse. Ce n'est pas une mauvaise fille. Elle est d'un abord facile et d'une compagnie agréable. Elle fait partie des Démons qui

SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario



ont énormément apprécié leur collaboration avec des Anges au sein du Bureau. Rien ne faisait d'ailleurs plus mouiller Natacha que de sentir les regards des serveurs de Dominique détailler les formes parfaites de son corps "beau à se damner".

Équipement : costume de scène en plume, piercing clitoridien.

Arsène alias Valefor

Prince des Voleurs

Curieux de foutre le souk dans les affaires d'Andromalius, Valefor n'a pas l'intention de faire du zèle. Les autres Princes le considèrent un peu comme un inférieur et il ne veut pas leur donner l'impression d'être à leur service. Si les joueurs lui déballetent tout, il gardera la majorité des info pour lui et ira faire chanter Andromalius et Dominique. Quoi qu'il puisse apprendre, il ne sera pas enclin à trop bavarder.

Équipement : cigare de luxe, costume et pompes immaculées, Rolls Royce blanche récemment empruntée au constructeur.

Le chat et la souris

Vous vous demandez tous ce que vient faire Valefor dans cette histoire. Le Bureau n'était pas plus admis en Enfer qu'au Paradis ; de plus, le congé sabbatique de Satan (c'est fin ça) et la prise en main des affaires courantes par Andromalius n'ont pas plu à tout le monde. Quelques autres Princes se sont réunis et ont décidé d'espionner leur collègue. Ils ont délégué Valefor à cette tâche. Malphas, qui est à l'origine de l'idée, a même ajouté : "De toute façon Valefor, tu fous rien". Ne sachant pas par quel bout attaquer Andromalius et se doutant comme les autres de la responsabilité du Prince du Jugement dans l'affaire du Bureau, Valefor a espionné les communications. L'appel de Natacha, il y a quelques jours, lui a mis la puce à l'oreille. Il l'avait vue traîner avec un "Ange à lui". De là à faire un rapprochement avec le Bureau, il n'y a qu'un pas, que le Prince franchit allègrement. Il se rend donc au Paradis Latin et séduit la danseuse qu'il emmène une semaine à Venise pour tenter d'en tirer quelque chose. À leur retour, le Prince a récupéré les codes mais ne sait pas à quoi ils correspondent. Il a tout de suite remarqué le manège des joueurs et se dit qu'il tient le bon bout. Si ces derniers ont la bêtise de lui révéler des info ou de lui faire confiance, il en abusera. Mais il n'est pas le seul à avoir remonté la piste de Natacha. Les Anges de la RZO qui ont raté Thérèse à Berlin ont mis un peu de temps à la retrouver à Amsterdam, mais y sont finalement parvenus, obtenant l'adresse de son honorable

correspondante française. Eux aussi attendent avec impatience le retour de vacances de la diva des plumes. Mais revenons à notre soirée à 460 balles.

Au Paradis, toutes les filles sont jolies

Alors qu'ils se planquent et que les numéros s'enchaînent, les joueurs se rendent compte que Valefor les observe. Il leur fait même ostensiblement des signes et envoie une hôtesse les chercher. Le Prince se présente pour ce qu'il est et leur demande la raison de leur présence. À vous de mettre au point une bonne scène de roleplay dans laquelle il leur révélera qu'il détient les codes d'accès de ce qu'ils cherchent. Comme il ne sait pas exactement de quoi il s'agit, il ne s'étendra pas trop sur le sujet mais tentera de les appâter pour en apprendre un maximum. Pendant qu'ils discutent, les trois membres du commando de la RZO envoyés sur les lieux investissent les coulisses. Ils comptent choper Natacha à sa sortie de scène, la coincer dans une pièce vide, la faire parler et l'éliminer. Ils y parviendront quelques minutes après la fin du spectacle si les joueurs ne font rien. Sinon, c'est baston dans les plumes et les décors en carton-pâte. Valefor n'y participe pas car il abhorre la violence. Une fois secourue par les joueurs, Natacha s'indigne de la lâche attitude du Prince qui l'aurait laissée se faire découper et lui demande de restituer les codes qu'elle lui a donnés. Valefor, vexé, monte sur ses grands chevaux, se moque d'elle et finit par se téléporter, ne laissant derrière lui qu'une carte de visite "avec les compliments d'Arsène Lupin". Le Prince en sait assez : il va surveiller les joueurs et tentera de les baiser au bon moment.

Casting de la baston "ça frite dans les plumes"

Trois Anges de Jordi, respectivement 24, 25 et 20 PP Grands noirs virils portant des scarifications tribales, ils sont membres de la section Phacochère de la RZO. Équipement : vêtements sport type Camel Trophy.

Natacha n'est pas hôtesse de l'air

Si l'un des joueurs (joueuses) est mignon, ou si quelqu'un se montre galant avec elle, elle acceptera de répondre à quelques questions. Encore faut-il que les Démons fassent la preuve qu'ils sont les envoyés



d'Andromalius. Elle ne sait pas pourquoi Thérèse l'a contactée, mais confirme avoir été très intime avec elle. Elle ignore où est Gérard, mais peut leur indiquer une planque secrète du Bureau, qu'elle avait montée avec son équipe à l'époque et qui n'a pas été détruite. Lenain en connaissait l'existence et l'emplacement. Ils peuvent toujours aller y jeter un coup d'œil ; c'est un petit meublé dans le VIIe. Natacha n'a pas connaissance de la "Ruche" et n'a gardé aucun contact avec les autres membres du Bureau, conformément aux ordres. Elle ne sait pas pourquoi Valefor est venu la draguer, mais avoue honteusement être tombée sous son charme et lui en avoir dit un peu trop. Elle leur demande de la conduire à Andromalius pour obtenir sa protection. Aux joueurs de juger si elle peut encore servir ou s'ils la butent tout de suite. Dans l'hypothèse où la jolie danseuse s'est fait dessouder, il est quand même possible de retrouver l'adresse de la planque chez elle, en interrogeant sa colocataire transsexuelle. Au pire, Gérard réapparaîtra de lui-même.

Dans les Gérard célèbres, y a aussi Majax chez Delarue

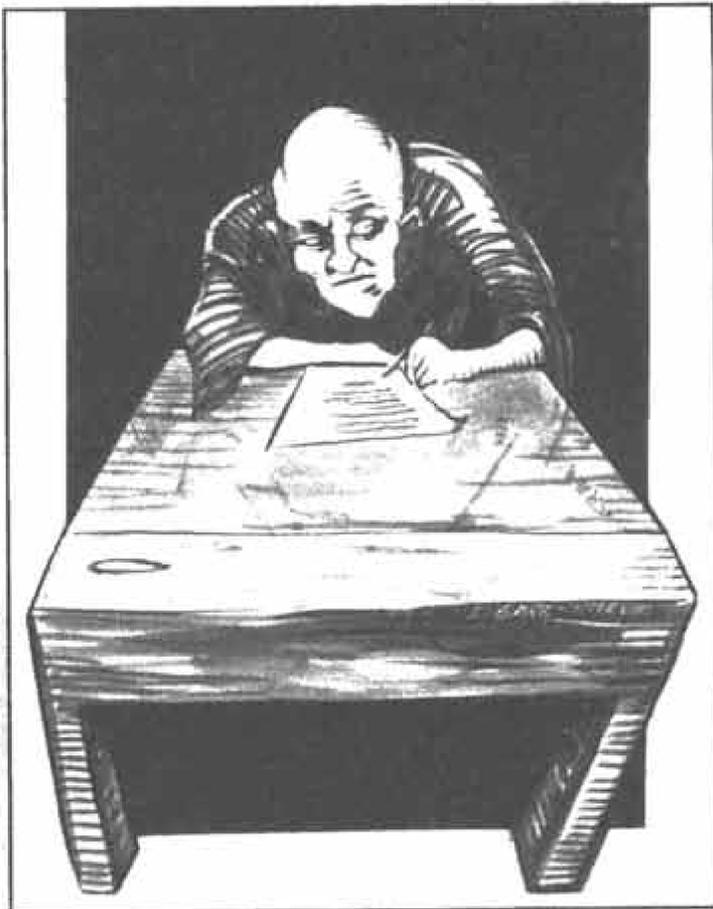
La bonne nouvelle, c'est que Gérard est réellement au chaud dans un coquet studio. Il profite de sa retraite forcée pour écrire une œuvre. N'oublions pas que c'est un auteur. Il est méfiant et ne répondra pas au téléphone, ni n'ouvrira si on sonne. Si les joueurs ne le prennent pas par surprise, il tentera même de prendre la poudre d'escampette par les toits. L'appartement se situe, comme un fait exprès, au dernière étage. S'il se fait prendre, Gérard ne se battra pas. Il tentera plutôt de gagner du temps en négociant pour fuir à la première occasion. Si les Démons sont convaincants (comprenez ce mot comme vous voulez), il finira par leur dire ce qu'ils veulent savoir. Il servait d'agent de liaison à Thérèse et connaît les derniers membres de son équipe à avoir travaillé sur la "Ruche". Il ne possède aucune information, mais sait qui pourrait en avoir. Si les joueurs lui proposent de rejoindre les forces du Mal, il refusera. Si, en revanche, ils sont assez subtils et lui proposent une coopération discrète pour le compte d'Andromalius, il sera plus enclin à les écouter et acceptera de collaborer. Il ne refusera pas non plus d'être protégé pendant quelque temps par les forces du Mal. Le ver est pourri dans la pomme que Dieu a donnée à Adam leur dira-t-il. Il aurait mieux fait de mettre de l'insecticide.

Gérard Lenain

Ange de Didier, 19 PP

165 cm, 50 kilos tout mouillé

Béret ou casquette ridicule qui fait "faux jeune", anneau nasal



Petit bonhomme turbulent et jacasseur, Gérard se spécialise surtout dans la désinformation. Il a accompli de très nombreux transferts d'info pour le Bureau et a toujours été bien noté par ses supérieurs. La hiérarchie est d'ailleurs désolée du corps d'emprunt que l'Ange a récupéré. Cependant, il semble se plaire dans ce rôle d'auteur et continue à sortir des bouquins, même depuis que le légitime propriétaire est parti au Paradis. Parfois les grands esprits se rencontrent et parfois ce sont les petits...

Le carnet d'adresses de Gérard

Toutes les info de Gérard sont dans sa tête. S'il clamse parce que les joueurs lui tapent trop fort dessus avant qu'il ait parlé, c'est tant pis pour eux. Sur les six correspondants réguliers de Thérèse, quatre sont encore de ce monde. Les deux autres ont disparu dans d'étranges circonstances, qui trouvent sûrement une explication à la lumière de ce que les joueurs ont déjà découvert. Il reste encore deux Démons : Anne Bundy qui est en cure à l'asile et Abdel Hakik qui est



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



l'un des plus grands chefs du palace mondialement célèbre, la Mamounia à Marrakech. Côté Angès, ce sont deux serviteurs de Jean. L'un exerce ses talents à Kiev, en Ukraine. Son nom est Yvan Anipotev. L'autre, Clark Francis, enseigne et fait de la recherche à Boston, à l'université de Georgetown. Les mailles du filet sont donc très lâches. Gérard précise que si les Angès de la "Ruche" l'ont trouvé lui, ils peuvent vraisemblablement remonter jusqu'à eux. Il serait bon de les protéger.

En voiture Simone

Les joueurs peuvent ensuite se séparer, appeler et joindre des correspondants dans les différentes parties du monde citées ou tout simplement chercher à joindre les membres rescapés du Bureau. Bien entendu, aucun d'entre eux ne lâchera d'information au téléphone. Cependant, si on les met en garde contre un grand danger, ils prendront leurs précautions. La meilleure manière de les convaincre est de passer par Gérard et son pouvoir de Message officiel. Chacun possède une information capitale et chacun risque d'être la cible de la RZO. La plupart des conflits qui peuvent se produire seront évités si les joueurs agissent vite et bien et posent les bonnes questions. S'ils ne font rien ou perdent un temps précieux, il risque de leur manquer des éléments.

Asile Sainte Croix à Neuilly Plaisance

Cette clinique privée de la banlieue parisienne est tenue par des religieuses qui ne sont pas au courant. Elle accueille des femmes à problème. Depuis quelques mois, l'une des pensionnaires n'est autre que Anne Bundy, Démon aux ordres d'Abalam, une dangereuse malade psychotique qui y coule des jours heureux en éliminant discrètement une malade ou une infirmière par mois. Elle s'arrange pour que cela ressemble à des accidents. C'est une vraie malade, complètement déjantée et obsédée par la mort. Il y a fort à parier que les joueurs lui rendront visite : c'est elle qui est la plus près. À vous de faire de ce lieu un endroit sordide plein de vieux dégénérés qui attendent la fin. Anne en a fait un enfer où tout le monde se déteste et se craint. Elle sait que les membres de la "Ruche" sont principalement au service de Jordi. Elle l'a appris en lisant les pensées d'un de ses ex-camarades du Bureau qui était l'un des traîtres qui a permis à la RZO de gagner sa guerre contre le Bureau en éliminant les membres qui s'approchaient trop près de la vérité. Anne le sait depuis

quelque temps déjà, mais elle ne l'a dit à personne car nul n'est venu lui demander. Les ordres étaient : " Planque-toi et attend " ; comme ils l'arrangeaient, elle les a suivis à la lettre. Elle n'est pas en danger, la RZO n'est pas remontée jusqu'à elle. Mais ça les joueurs ne le savent pas. Elle refusera de quitter sa clinique.

Anne Bundy

Démon d'Abalam de Grade 3, 30 PP (5 en Apparence) Petite, mince, légèrement anorexique, Anne n'a jamais l'air bien. Elle inspire la pitié, style petit animal blessé. Elle est très belle et joue de son charme pour être le centre de toutes les attentions. Elle a à son actif une quarantaine de meurtres dans cette incarnation. Si on lui pose la question de savoir ce qu'elle fait à l'asile, elle racontera toujours une version différente de sa vie. Tantôt sa mère s'est pendue (en fait, elle l'a pendue), tantôt son père a été broyé dans une décharge (qui l'a poussé ?), tantôt encore son mari a violé ses deux enfants avant de se mutiler les quatre membres à la tronçonneuse (qui l'a peint en vert ?).
Équipement : cellule capitonnée, camisole de force renforcée, photo de sa famille.

Mamounia à Marrakech

Abdel Hakik est un fidèle serviteur de Malthus : c'est le chevalier de la tourista, le baron de la chiasse, le maréchal de la taupe au guichet et le pape de la dysenterie. Mais c'est aussi un grand passionné de cuisine. Il n'empoisonne en général qu'un plat sur cent et la plupart de ses victimes n'en ressentent les effets que bien après leur départ de l'hôtel. La RZO locale l'a dans le collimateur. Il est spécialiste de tout ce qui est activisme politique et religieux dans le Maghreb, le Proche et le Moyen-Orient. Grâce à ses contacts, il s'est rendu compte que quelqu'un tirait les ficelles en sous-main des principaux groupes armés de toute cette zone géographique. Il a d'abord pensé à un service secret comme la CIA, le Mossad ou la DGSE, mais ses investigations et ses nombreux contacts dans le Bureau lui ont permis de mettre au jour les vrais responsables : une organisation privée aux ressources particulièrement importantes. Il ne sait pas qu'il s'agit de la RZO ; en revanche, il a conscience de l'ampleur et de l'imminence de la menace. Les activistes du monde entier risquent de tous péter une Durit autour de la troisième semaine de février, répandant la mort, la destruction et la panique partout dans le monde. Abdel n'est pas foncièrement contre. Ça le fait



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario



même plutôt marrer que des Anges soient en passe de réussir ce que des générations de Démons vicieux n'ont jamais réussi. Le hic, c'est que le bordel qu'ils vont engendrer ne lui paraît pas avoir de but précis.

Il risque selon lui de retomber comme un soufflé trop chaud si rien ne se passe. Et le contrecoup risquerait d'être un retour à la morale et aux valeurs de l'ordre et de la discipline. Cela cache peut-être quelque chose de plus gros. S'ils ne le rapatrie pas dare-dare en lieu sûr, Abdel va se faire égorger dans sa cuisine par un marmiton barbu. À vous de gérer.

permis d'établir que les individus que surveillait la directrice du Bureau ont acquis, ces trois derniers mois, plusieurs dizaines de lanceurs capables de transporter des ogives nucléaires. Il se demande ce qu'ils pourront bien en faire puisque les ogives ont été négociées depuis longtemps à des acheteurs pressants, du style moyenne puissance comme l'Inde ou le Pakistan, ou encore à des réseaux terroristes organisés mais contrôlés par les forces du Bien et du Mal. Notez que l'emploi d'armes nucléaires est contraire aux règles du Grand Jeu. Les Archanges et les Princes les font donc disparaître progressivement. Ils laissent cependant peser la menace sur l'humanité. Les uns pensent que cela ne peut que moti-



Abdel Hakik

Démon de Malthus, 21 PP

Petit, gros, le visage rond, c'est un Marocain jovial qui a toujours le mot pour rire des autres. Son expression favorite : "Goûtez-moi ça, vous m'en direz des nouvelles... surtout dans deux ou trois jours". Plus malsain, tu meurs. Ce Démon passe son temps à foutre la merde partout où il passe. Il est supérieurement intelligent et a bien compris les manigances de la RZO. Son témoignage est essentiel aux joueurs pour comprendre toute l'histoire.

Équipement : tenue de chef, tranchoir

Relais météo à Kiev

Yvan Anipotev se cache. Il a déjà échappé à un commando armé qui a tué sa femme et sa fille. Il était sur la piste de trafiquants de missiles quand Thérèse l'a contacté, il y a quelques mois. Ses recherches lui ont

ver leur foi en Dieu. Les autres voient dans le risque d'une destruction de masse avec escalade atomique un bon stimulant pour les malades de tous bords. Comme chacun y trouve son compte : le consensus perdure. Yvan est pour l'instant en sécurité. Il va commettre l'erreur d'appeler sa hiérarchie à l'aide. Les Anges de Jordi qui sont dans la région se proposeront de lui prêter main-forte. Ils le liquideront et prétendront qu'il était agonisant à leur arrivée sur les lieux et qu'il a succombé dans leurs bras. Pour le sauver et le récupérer, les joueurs ont intérêt à le convaincre que seuls les Démons peuvent lui donner une chance. S'ils y parviennent, Andromalius sera content.

Yvan Anipotev

Ange de Jean, 26 PP

Grand et costaud, Yvan n'a pas froid aux yeux. C'est croyant fervent et il a déjà tué de nombreux Démons par le passé. Si les joueurs arrivent à lui prouver que





SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario



les assassins de sa femme et de sa fille sont des Anges, ses convictions vont sérieusement vaciller et ils auront alors une petite chance de le convaincre.
Équipement : chapka en marmotte, radiateur électrique, grille-pain, hygromètre et balise Argos , le tout branché en périphériques d'un PC portable.

Experimental Science Département à l'université de Georgetown au sud de Boston (au sud-est même)

Clark Francis est lui un intellectuel bon teint, totalement inconscient du danger qui le menace. Collègue lointain d'Israël Yousoupov, Thérèse l'avait chargé de comprendre les travaux de ce dernier. Il tournait en rond depuis pas mal de temps quand les explications des Démons de Vapula envoyés à Tounga lui mirent la puce à l'oreille. Les agents mis au point par Yousoupov sont particulièrement puissants. Ils modifient l'ADN par microradiation et rendent très rapidement toutes les hormones de croissance et de reproduction inopérantes. La contamination se fait par l'air comme par l'eau ; elle est particulièrement solide et la moindre particule initie le processus qui paraît irréversible. Si de grandes quantités de ces agents radioactifs sont répandues dans l'atmosphère et dans les mers et océans, l'humanité s'éteindra d'elle-même en quelques décennies. Les humains ne pourront plus se reproduire de manière naturelle ou artificielle ; de plus ils dégènereront lentement n'ayant plus aucun stimulant d'ordre sexuel. C'est Andrealphus qui va faire la gueule. Les animaux ne seront absolument pas affectés par les agents. C'est Andrealphus qui va être content. En revanche si Clark Francis comprend bien les effets des agents mis au point par Yousoupov, il n'a aucune idée de ce qui est nécessaire à leur production. Il ne sait pas non plus comment enrayer le processus, ni si c'est possible. Enfin, pour s'en sortir, il préconise la prière.

Clark Francis

Ange de Jean, 29 PP
Gentil hurluberlu détaché de toutes les réalités matérielles du quotidien, Clark est le savant fou de cette histoire. Il ne parle pas sans utiliser de termes scientifiques et se lance toujours dans des explications super complexes dont il est le seul à pouvoir saisir le sens. Il recevra tous les avertissements des joueurs avec philosophie et ne quittera son labo que si quelqu'un vient l'en sortir. Il est très bien du côté de Dieu et considère que tout ça va passer et qu'il y a des choses plus intéressantes à faire que de se battre. Quoi par exemple ? La fabrication d'armes.

Équipement : laboratoire tout confort, blouse blanche tachée, lunettes à triple foyer.

Voler un voleur

Les derniers détails qui manquent aux joueurs sont dans les notes de Thérèse. Valefor dispose des codes et Andromalius de l'ordinateur. Mais le Prince du Jugement préfère le détruire plutôt que d'en révéler une infime parcelle aux autres Princes. Il va donc falloir récupérer les clés informatiques sans rien donner de valeur en échange au Prince des Voleurs. Ce n'est cependant pas impossible. Il suffit de monter une arnaque convainquante. Le Prince est curieux et se laissera convaincre plus facilement qu'il n'y paraît. Cependant si les joueurs se sont foutus de lui, il leur en gardera une dent.

Le debriefing de la mort qui tue

Si tout s'est bien passé, les Démons sont capables de ramener à Andromalius tous les éléments de l'affaire sans avoir subi trop de casse, ni perdu trop de temps. Le puzzle est enfin reconstitué. Résumons-nous : un groupe d'Anges de Jordi fanatiques a décidé de détruire l'espèce humaine en la stérilisant à mort. Ils s'appêtent à camoufler leur opération par une insurrection générale de tous les fondus de la planète dont ils ont soutenu les rêves de gosses pour mieux les contrôler. Cette organisation est composée d'Anges très puissants qui sont particulièrement bien rencardés et font un peu la pluie et le beau temps dans le camps des Anges, qui ne se rendent compte de rien. Il est vrai que personne ne fait attention aux gentils cons qui sont aux services de l'Archange des animaux. De plus, Andromalius ne peut pas révéler la situation à ses collègues de peur de perdre la face et peut-être même son statut de Prince. Il préfère voir tout le monde crever. Satan quant à lui n'en a rien à braire. Il passe son temps à trier et à collectionner des cartes. Quant à Dieu, le Prince se demande franchement si tout ça ne le fait pas bien rire : inutile de compter sur son aide. Andromalius remercie les Démons de leur aide et leur enjoint de ne jamais révéler quoi que ce soit de cette sombre histoire. Il leur donne une nuit de réflexion et de repos et les invite à venir prendre le brunch du lendemain en sa compagnie. Il va profiter de la nuit pour contacter un ami à lui.



Félicitations et coups de trique

Même tarif qu'à la fin de la première partie. Mais comme c'était dur, les punitions ou les récompenses sont doublées. De plus, les Démons regagnent tous les points de pouvoir utilisés : le vieux semble les avoir à la bonne.

Dernière partie

Tu sens mon doigt ? Tu vois mes mains ?



Introduction pour le maître du jeu

Cette partie est à la fois la plus ouverte et la plus dirigiste qui soit. Les deux chefs du Bureau vont mettre au point un plan de secours destiné à retourner la situation à leur avantage. Ils ont l'intention d'utiliser les joueurs comme fusibles à un moment ou à un autre. Si ces derniers ne font rien et suivent avec rigueur le plan que leur trace leur boss, ils vont se retrouver pourchassés par toutes les autorités d'En Haut et d'En Bas. Ils n'auront plus qu'à crever ou fuir en passant Renégats. S'ils sont malins, ils vont se rendre compte de ce que trament les deux ordures sans scrupules qui n'hésitent pas à les utiliser, puis à les lourder comme de vieilles capotes. Il vous appartiendra alors d'improviser une solution négociée.

Andromalius, comme vous l'avez sûrement deviné, a contacté son pote Dominique. Il a tôt fait de le mettre au courant de toute l'affaire. Et Dominique d'en arriver à la même conclusion criante de bon sens que lui : "Merde". L'Archange tombe d'ailleurs des nues : alors qu'habituellement le Bien et le Mal sont au coude à coude sur chaque mission, un groupe de Démons est arrivé relativement discrètement à démasquer un groupe d'Anges déviant et renégat dont lui Dominique avait à peine connaissance. Il est temps de réagir et de faire cesser cette folie. Pour lui, la situation semble assez simple : maintenant qu'ils sont démasqués, les fanatiques de la RZO ne constituent pas une réelle menace. Il suffit de tous les éliminer rapidement et pour cela Dominique et Andromalius peuvent faire faire le boulot par des gens de confiance. Le problème, c'est qu'à part ceux, qui sont déjà au courant, les deux magouilleurs hypocrites ne souhaitent pas avoir beaucoup d'autres témoins, aucun si possible. Il faudrait même penser à retourner la situation à leur avantage, en profitant des insurrections locales pour faire subtilement varier l'équilibre géopolitique sur Terre. Et les deux frères de repartir dans un nouveau Yalta. Après des heures de négociation acharnée, ils tombent enfin d'accord et



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



mettent au point les derniers détails de l'opération. Le plan est le suivant : la magouille de la RZO est trop grave pour être révélée au public. Elle doit rester cachée à tout prix. Dans un premier temps, les joueurs vont donc physiquement éliminer la menace. Dans un second temps, pour justifier les insurrections et révolutions que la RZO met au point depuis des années, les deux Princes vont arrêter un certain nombre de faux coupables et les exécuter. Ils vont alors servir à leurs collègues une nouvelle version du Bureau en expliquant qu'ils ont enquêté dur pour faire sortir la vérité mais qu'elle a fini par jaillir. Tout était en fait la faute d'Ange et de Démons fanatiques qui avaient brisé les préceptes de Dieu et de Satan en s'alliant contre toute logique. Heureusement que quelqu'un veillait au grain. Ce sont donc eux qui ont le beau rôle et apportent une application rationnelle, bien que bidon, aux crises des derniers mois et à leur apparent laxisme. Plus le trou est petit, plus la grosse pilule rentre facilement... Dans tous les cas, ils n'ont rien à perdre. Ceux qui savent ou qui se doutent de plus de choses n'ont pas de preuves, ils n'auront qu'à se taire.

Introduction pour les joueurs

Brunch de onze heure, Méridien

Andromalius, toujours sous les traits d'Edgar Davout, n'attend pas seul les Démons : il est flanqué d'un homme dans la force de l'âge qui, en les voyant arriver, leur lance un regard inquisiteur. Les présentations sont assez rapides. L'inconnu n'est autre que Dominique, avatar de l'Archange du même métal. Après un discours bien senti sur les châtiments éternels qui attendent les joueurs dans l'enfer des bavards, Dominique et Andromalius prennent les joueurs à part et leur proposent d'être les acteurs du plan de sauvetage. Peuvent-ils vraiment refuser ? En premier lieu, et pour foutre le souk, les joueurs sont chargés d'aller assassiner la fondatrice historique du mouvement pendant que des équipes des deux camps se chargent des sous-fifres un peu partout dans le monde. Elle se nomme Rosa Shwartzbern. Dominique vient de la convoquer à Paris : elle attend tranquillement dans la salle d'attente de son bureau, dans les sous-sols de Notre Dame.

Mission impossible

Non, vous ne rêvez pas. Dominique veut que les joueurs aillent la tuer au cœur même des fortifications angéliques. Dans le saint des saints de leur religion, là où leur seule présence est déjà le pire des blasphèmes. En fait, Dominique n'est pas fou. Il veut que les joueurs empruntent le couloir. C'est le fameux passage qui reliait la Samar', et donc le Bureau, à l'administration angélique. Ce coup d'éclat a pour but de semer le trouble pour permettre aux comploteurs de mettre au point leur mise en scène. Les joueurs ne se rendent pas encore compte qu'ils vont être les dindons de la farce.

Et les voilà partis, dans un couloir très long, où résonnent les bruits du métro et d'autres couinements bizarres, pour aller exécuter une Ange de Jordi super balèze. La vieille cathédrale se met à sonner des cloches, les murs commencent à vibrer et en peu de temps c'est le branle-bas de combat. Heureusement, les indications de l'Archange Dominique sont assez précises. Les passages secrets qu'il leur a indiqués leur permettent de tomber par surprise et à bras raccourcis sur leur cible. Le combat s'engage ; Rosa, se sentant perdue, a alors le réflexe de crier le nom de son supérieur qui ne se fait pas prier pour intervenir. Et là, gloups, les joueurs indécis se retrouvent face à Jordi, l'Archange des animaux qui demande des explications avant de commencer à distribuer des mandales. Un dialogue va alors s'engager et les joueurs ont tout intérêt à mettre en cause Rosa et ses activités occultes depuis des années.

Jordi n'est en effet pas au courant. Si les joueurs arrivent à le convaincre. Cela fait partie du plan des deux faux jetons : il va se charger lui-même de stopper ses serviteurs et commencer un grand ménage comme le fait Daniel depuis quelques mois déjà au sein de ses troupes. Si les joueurs bredouillent ou qu'ils lui sautent dessus, leur incarnation présente risque fort de s'arrêter là. Dans le cas où ils auraient convaincu Jordi, ce dernier les remercie et les reconduit discrètement vers la sortie par le passage qu'ils ont emprunté pour entrer, puis condamne définitivement la porte. Les vieux du Muppet Show se frottent les mains : ils viennent de réussir la phase 1.



Rosa Schwartzbern

Ange de Jordi de grade 3, 30 PP chef de la section Wolf et fondatrice de la RZO

Belle jeune femme allemande toujours vêtue de cuir. Elle est particulièrement identifiable à sa grande et belle chevelure rousse.

Elle est à l'origine de la Résistance Zoologique Organisée. On ne peut pas la considérer comme un Renégat car elle pense suivre sincèrement les préceptes de Dieu et en applique effectivement une partie. Si les joueurs ne lui rentrent pas dedans, en évitant la discussion, elle tentera de les convaincre du bien-fondé de son œuvre. C'est une illuminée. Elle tombera de haut quand l'Archange des Animaux se retournera contre elle. Elle pense en effet que Jordi est au courant depuis le début et favorise secrètement la RZO.

Équipement : combinaison de moto en cuir, casque intégral, elle transporte dans son sac à dos "Pauly", un bébé ours qu'elle a sauvé de la pollution des Pyrénées il y a quelques jours et veut le relâcher dans la Forêt Noire.

Notre-Dame

Cathédrale de Grade 3 pleine d'Ange

Boucs émissaires

(Si les joueurs ne sont pas malins sur la fin)

De retour au Méridien et ayant eu plus de peur que de mal, les joueurs retrouvent Vermont qui leur explique au nom du Prince la phase 2. Andromalius et Dominique, qui se préparent à retourner leur veste, ne se montreront plus : ils préfèrent utiliser des intermédiaires. Maintenant que le danger de contamination est écarté grâce à eux (et surtout aux joueurs), il est temps de monter un écran de fumée cohérent. Le but est de remonter un "Bureau bis" bidon dont ils seraient les responsables, avec les Anges et les Démons qu'ils ont contactés dans la deuxième partie. Tout ça histoire de donner le change. Aux joueurs d'improviser, de trouver des locaux, d'engager du personnel et tout et tout. Andromalius et Dominique récupèrent les archives de la RZO en les épurant de tout ce qui concerne la solution terminale. À mesure que Jordi purge ses rangs, ils récupèrent et effacent les preuves. Nous sommes début février et les insurrections sont proches, les attentats se multiplient. Le Prince-

Démon fait parvenir aux joueurs les pièces à conviction "rectifiées" qui mettent en cause le nouveau Bureau dans les futurs événements. Les joueurs sont d'ailleurs espionnés par des équipes d'Ange ou de Démons qui tentent de savoir ce qui se trame. Si les joueurs sont bien discrets sans trop l'être, la mystification sera parfaite. Inutile de jouer cette partie de l'histoire dans le détail. Contentez-vous de demander aux joueurs comment ils organisent leur temps. S'ils ne sentent pas le vent tourner, ça risque de leur faire tout drôle. Car un beau matin, alors que les ordinateurs sont à peine branchés, nos pauvres Démons vont se prendre une descente carabinée dans leur beaux locaux secrets tout neufs. Elle est menée par Laurent et Joseph qui paralysent un peu tout le monde et se proposent de ramener ces prisonniers au chaud pour interrogatoire. S'ils en arrivent là : too bad ! Aucune explication ne pourra plus les sauver : les Anges les tortureront puis les extermineront. Arrivés aux enfers, ils seront accueillis par un Andromalius relax qui leur expliquera, faux derche comme pas deux, qu'il leur a trouvé une retraite sympa et les incarnera deux mille ans dans la peau de familiers du type poupees pour chiards.

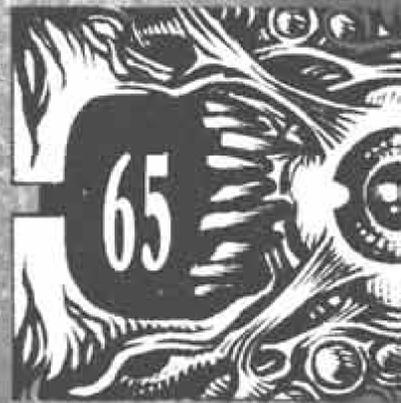
Prudents négociateurs

(S'il y en a, là-dedans)

En fait, les joueurs, sans s'en rendre compte, tiennent nos deux amis, les fanatiques de la Justice et du Jugement par les couilles. Après avoir discuté avec Jordi, il est clair que le danger de contamination est écarté. Jordi s'en charge personnellement. Il explique entre autres que si les humains le passionnent beaucoup moins que les cafards, ce sont néanmoins des créatures de Dieu et qu'il se doit de les protéger. Mais qui peut avoir intérêt à faire tomber Andromalius et Dominique ? En fait, tout le monde ! Car au cours des millénaires, ils ne se sont pas fait que des amis en fourrant leur nez partout. Si les joueurs commencent à menacer et à bavarder et contactent un maximum de gens, les deux croquemitaines vont se déballonner et leur foutre la paix, renonçant à les enfoncer. Les joueurs pourront même demander à être récompensés. Ils réintégreront la hiérarchie et perdront en plus une de leur limitation. Andromalius et Dominique feront arrêter d'autres pigeons et l'affaire du Bureau sera définitivement classée. L'idée de faire agir des groupes mixtes ne sera pourtant pas totalement abandonnée, elle sera simplement réduite à des situations ponctuelles et très limitées.



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Quatrième Scénario



Épilogue

Boum, si votre pays fait boum

Quoi qu'il arrive aux joueurs, leur intervention devrait permettre d'éviter la stérilisation générale. Lâchés par leur soutien, une grande partie des groupuscules armés ne passeront pas à l'action. Seuls quelques pays seront frappés par des crises graves qui fourniront aux Américains l'occasion de penser à d'autres choses qu'aux problèmes de cigare de leur président. Quant aux Anges de la RZO, ils seront impitoyablement exterminés en quelques heures par leur Archange, qui les enverra quelques siècles en pénitence au purgatoire. Les missiles seront revendus et Israël Yousoupov, riche de cet argent, arrêtera la recherche et s'installera sans tracas sur la côte d'Azur. Enfin, quelques semaines après la fin de ces événements troubles, alors que la routine de la vie reprend ses droits, ils recevront chacun une jolie montre à quartz marquée de leur initiales et d'un grand K.

Annexes

La RZO c'est pas des rigolos

La Résistance Zoologique Organisée est décrite en détail dans le Guide des Anges (page 82). Si vous ne l'avez pas, vous savez ce qu'il vous reste à faire après vous être confessé. Vous trouverez néanmoins ci-dessous un bref rappel des éléments essentiels à la compréhension de cette histoire.

La RZO est une organisation secrète composée exclusivement d'Anges de Jordi fanatiques ayant décidé de rayer l'humanité du paysage terrestre. Jordi n'est pas au courant qu'une partie importante de l'élite de ses troupes a décidé d'en finir avec les hommes. Pour parvenir à ses fins, la RZO s'est structurée pendant des années sans agir. Sur chaque continent, une section d'Anges assure le développement du projet. Chaque section porte le nom d'un animal de la région. Elle a endormi tout soupçon pour éviter que Dominique et autres empêcheurs de massacrer en rond viennent lui mettre des bâtons dans les roues. La RZO a financé de nombreux projets scientifiques et a fini par opter pour la stérilisation par mutation ADN mise au point par un humain, Israël Yousoupov. Ce dernier n'a aucune idée de ce qu'il fait, ni de pour qui il travaille. Il a à peine conscience que ses travaux représentent un danger et pourraient servir d'arme. Il pense qu'ils servent simplement à limiter l'explosion démographique. Pour

camoufler ses activités et réussir dans son entreprise, la RZO développe depuis des années un grand plan de déstabilisation politique mondiale en soutenant, par des fonds et de la logistique, de très nombreux groupes d'agitateurs et de révolutionnaires. Le moment venu, la RZO compte mettre le feu aux poudres partout sur la planète pour camoufler les méfaits de la contamination. Il lui suffit d'un peu d'inattention de la part des média, des dirigeants du monde et des force du Bien et du Mal pour réussir. Seul le Bureau s'est rendu compte de son manège. Ce scénario raconte la suite des événements.

Le Bureau pour ceux qui ont raté le début

Pour pouvoir comprendre cette histoire, vous avez besoin d'une connaissance minimum de l'institution secrète appelée le Bureau. Si vous êtes des vieux routards d'INS/MV, cet encadré n'est pas pour vous.

Le Bureau est apparu en 1930, fondé conjointement par Dominique et Andromalius. Dès sa création, son siège se situe dans les sous-sols de la Samaritaine. Toutes les règles qui s'y rapportent peuvent être trouvées dans le merveilleux Muchos Pesos Capharnaüm, extension 14 de votre jeu préféré (INS, pas Rolemaster) et dans la non moins géniale seizième extension Rigor Mortis. Cette organisation secrète avait pour but de rassembler les ressources des deux camps en formant des équipes mixtes (Anges + Démons) pour mener à bien des missions communes, comme la lutte contre les Renégats ou la Troisième Force. Seuls les deux frères ennemis, Andromalius et Dominique, étaient au courant, ainsi que les membres du Bureau et Yves, qui sait tout. Ce qui n'était à la base qu'une solution de dernier recours, dans des cas extrêmes, donna d'excellents résultats. Petit à petit, le Bureau prit de l'ampleur. En 1997, il était composé de trente membres actifs, chargés de sa gestion, et d'une dizaine d'équipes mixtes d'intervention. L'équilibre des membres étant toujours maintenu à 50/50 entre les Anges et les Démons. Deux groupes d'intervention distincts s'étant formés au fil du temps : les "services secrets", spécialistes des missions où le doigté compte avant tout, et la "Légion", plus axée sur les interventions définitives. Sans avoir été formellement découverte par les autorités, l'existence du Bureau était devenue une rumeur persistante qui attira l'attention des autres Archanges et Princes-Démons, au Paradis comme en Enfer. Laurent et Joseph, suite à des découvertes fortuites, se décident à agir et vont faire scandale chez Dominique, ignorant son rôle dans l'his-



toire. Devant le peu de réaction de l'Archange de la Justice, ils tentent de se plaindre à Dieu le Père qui semble ignorer leur requête, trop occupé par les pages lingerie du catalogue de la Redoute. Pendant ce temps,

Dominique et Andromalius mettent en place un plan de secours, visant à faire disparaître toute trace et toute preuve du Bureau. En quelques minutes, tous les locaux sont détruits, les archives brûlées et les membres du Bureau se séparent en catastrophe. La suite dépend en grande partie de ce que feront vos joueurs. Pour plus de précisions sur ces événements, reportez-vous au background de la troisième édition.

Le Bureau

pour ceux qui trouvent qu'il y a une couille dans le potage

Si vous êtes de fidèles lecteurs de nos extensions, vous avez sûrement remarqué que nous nous sommes contredits chaque fois que nous avons parlé du Bureau.

Que voulez-vous ? Les Auteurs, avec un grand A, des extensions en question sont à ce point bourrés de talent qu'ils ont du mal à faire la synthèse des millions d'idées qui fusent sans arrêt dans leurs têtes. Tu te fous de ma gueule ??? Oui. Nous vous livrons ici la version officielle et définitive, jusqu'à ce qu'elle change, du Bureau.

Bureau : institution ultra secrète créée en collaboration par le Prince-Démon Andromalius et l'Archange Dominique pour faire travailler des équipes composées d'Ange et de Démons dans des missions intéressant les deux bord.

Quoi qu'on ait pu dire ou penser, seuls ces deux gars-là, ses membres et Yves, qui sait toujours tout, sont au parfum. Les autres, y compris les Archanges, se brossent et se paluchent avec des rumeurs. Ainsi, tout ce qu'on vous a dit dans la troisième édition est bien exact. Ah ! ces Auteurs, quels farceurs !



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Quatrième Scénario



67





Guinguette for the Jilted Generation

(ou " Bois ton Canada Dry et tais-toi... ")

Un scénario INS pour meneurs et joueurs expérimentés, qui demandera à chacun de faire des efforts ! Et en plus, il vous donnera envie de réécouter vos disques. Un petit exercice de style de temps à autre, ça ne fait pas de mal...

1. INTRO

(Je cause un peu...)

Ce scénario et moi, c'est un peu une expérience sur la Murphy's Law, sans laboratoire, mais in vivo. Deux amis en ont eu l'idée et me l'ont fait jouer, après quoi je l'ai couché sur le papier pour feu Plasma. Bien sûr, c'est précisément avant la parution du numéro dans lequel devait être publié " Guinguette for the jilted generation " que le canard Siroz a coulé. Too bad ! Ensuite, j'ai perdu la version informatique, pour ne conserver qu'un unique tirage papier perdu chez un copain à 500 kilomètres de chez moi. Il l'a retrouvé, l'a fait bouger avec la Poste, et le voilà de retour. Seulement j'ai déménagé : alors les cinq pages A4, vous pensez bien ! Finalement, cinq ans après, l'idée est toujours cool, j'ai le feu vert et je recommence. Bon, je n'ai pas d'intrigue, mais le CD qui est dans mon lecteur fera l'affaire... J'espère.

Bref, Patrice et Loïc, aussi farfelu soit-il, ce scénario est pour vous. Merci pour le souvenir...

2. BREAK & ENTER

(Où l'on vous déniaise...)

Ce scénario est très, très particulier. Le meneur doit avoir de l'expérience, sans quoi il court à la catastrophe. Pour commencer, éloignez impérativement vos joueurs de ce supplément, et précisément de ces

quelques lignes. Car on vous ment, surtout à eux, et la vérité est ailleurs.

Ce scénario est un P.A.C., un piège à cons. Ne le dites pas, mais il vous sera nécessaire de faire retirer à vos amis un nouveau groupe de personnages tout frais.

Si d'ordinaire vous jouez à MV, pas de problèmes : vous n'aurez qu'à leur dire que le supplément spécial Démons que vous tenez entre les mains est tellement bon, superbe, surprenant, innovant, génial (ne lésinez pas sur les superlatifs !) qu'il faut le jouer, qu'il serait trop bête de s'en priver (et en plus, vous ne mentirez pas !). Bref, proposez un petit INS, histoire de changer. Il faudra donc créer un groupe de toutes pièces.

En revanche, si vous jouez d'ordinaire à INS, il va falloir opter pour une solution plus radicale. C'est simple, mais cruel : dans un scénario antérieur, trichez et tuez-les tous (je sais, ça surprend à la première lecture...). Mais TOUS, sinon ça ne vaut pas le coup, et ça ne fonctionnera pas. Ils ne doivent pas sentir que vous l'avez fait exprès. Si vous n'avez pas de scénario approprié, faites-en un sur mesure pour arriver à vos fins.

Parfait, parfait, on a fait le ménage (de toute façon ils devenaient trop puissants, non ?) et quelques feuilles de perso à la poubelle plus tard, voilà votre groupe obligé de créer une ribambelle de Démons tout neufs. Mais bon, il est un peu tard pour tirer des personnages tout de suite et, chacun étant expérimenté, pourra le faire chez lui, ou à l'occasion...

C'est là que le P.A.C. se met en place. Quelques jours plus tard, contactez vos joueurs un à un et tenez-leur le même discours. Faites croire à chacun que le scénario INS est un peu particulier et qu'en réalité vous avez besoin d'un traître. Bien sûr, il est tellement doué, vif durant les parties (apprenez à mentir !) que vous avez pensé à lui pour avoir ce privilège : endosser le rôle d'un Ange d'Emmanuel infiltré dans un groupe démoniaque. Dites-lui bien que sa prestation





est importante, très spéciale, et qu'il faut que vous vous voyiez pour préparer cette petite embrouille. Cette opération doit être répétée, bien sûr, pour chacun des membres du futur groupe.

Et quel groupe ! Car si vous avez bien suivi, vous avez compris que chaque joueur sera persuadé d'être le seul renard dans le poulailler, alors qu'ils constitueront ensemble un joli faux groupe de Démons, pourtant 100 % angélique. Nous sommes bien sûr en plein scénario MV, même si personne ne doit le savoir. Et c'est bien pour cette raison que nous l'avons placé dans un supplément exclusivement pour INS.

On n'a pas fini : rencontrez un à un chacun de vos joueurs, et créez avec lui son Ange d'Emmanuel. Dites-lui qu'il faut lui faire une fausse fiche de couverture,

convenir de quelques signes éventuellement (comme au kems, mais pour utiliser tel ou tel pouvoir...), et que vous avez une intro solo à lui faire jouer.

Pour la couverture, tout doit apparaître comme démoniaque sur la fiche de personnage : trouvez un faux Prince-Démon, convenez d'un métier bidon, n'indiquez pas plus de 18 points de caractéristiques (ceux en excédent ne seront connus que du meneur, qui jettera les dés derrière son écran), ajoutez des talents fictifs (là aussi, le meneur prendra soin de tout noter), etc.

Pour les pouvoirs, ne les tirez pas vraiment : primo, obligez chaque joueur à prendre " Apparence Démoniaque ", le pouvoir spécial d'Emmanuel. Faites aussi en sorte qu'il ne prenne pas " Détection du Mal ". Pour les autres pouvoirs, choisissez raisonnablement, plus ou moins à la carte, de manière à en

prendre un maximum parmi ceux que l'on retrouve dans les deux camps, et qui n'éveilleront donc pas de soupçons. Gardez tout de même une ou deux capacités totalement angéliques, mais là aussi dissimulez-les en leur donnant le nom d'un pouvoir de Démon à peu près équivalent. Enfin, accordez au joueur le privilège de troquer un de ses pouvoirs habituels contre un pouvoir purement démoniaque, tiré dans les tables d'INS (sauf Détection du Bien). Cette exception sera expliquée plus bas, dans la petite intro en solo qui sera jouée par chaque joueur (cf. " Full Throttle ").

Si tous ces paramètres vous semblent déjà complexes, vous pouvez aussi préparer tranquillement un personnage différent (et sur mesure) pour chaque joueur, et le leur proposer prêtés pour gagner du temps.

3. THEIR LAW

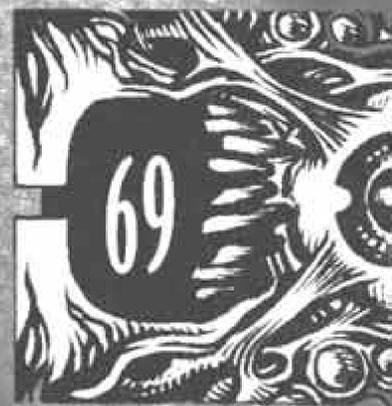
(Un Dominique ça t'nique, toujours, forcément...)

Cette sombre histoire commence il y a quelques mois de cela. Gérard Barval, Ange d'Emmanuel de son état, plus connu sous le nom de Farazell, obtient son Grade 3, ce qui n'est pas rien vous en conviendrez.



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Cinquième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Cinquième Scénario



Fidèle à la réputation de son supérieur, Gérard est un être étrange, que tout le monde regarde de travers à Notre-Dame. L'individu est de corpulence moyenne, brun, arbore en permanence un sourire à la Nicholson-dans-Chinatown, porte un costume trop petit pour lui et se déplace en sautillant. Pourtant il est doué, très doué.

Mais avec le temps, après plus de cinquante missions d'infiltration à son actif, la hiérarchie commence à se poser des questions sur lui. Enfin, les questions qu'on finit toujours par se poser un jour ou l'autre à propos d'un Ange d'Emmanuel : a-t-il pris goût à ses rôles de Démons ? Perd-il la foi ? D'ailleurs est-il encore digne de confiance ?

Dominique himself, qui n'apprécie pas particulièrement les sbires d'Emmanuel, se fait un plaisir de surveiller ses proches collaborateurs à l'occasion. Il a eu vent des doutes émis ici ou là et a lui-même dépêché un agent pour enquêter sur Gérard. Cet Ange, Henri Artaud, fut ravi d'obtenir cette tâche.

Il faut dire qu'Henri a tout de l'arriviste peau-de-vache. Déjà, il a tout du Dominique de base : teint blanc, faciès anguleux, petites lunettes rondes, sourire pincé, le tout perché au-dessus d'un costume noir impeccable. La caricature d'un agent du fisc, le peu de pitié qu'il leur reste d'ordinaire en moins. Promu Grade 2 depuis peu, Henri tient à montrer qu'il mérite son poste (oui, car en plus il " aime " l'idée de hiérarchie... un peu comme une grosse légume à l'armée). Faire tomber un Grade 3, surtout d'Emmanuel, ne lui déplairait pas du tout.

Encore faut-il que Gérard ait quelque chose à se reprocher. Eh bien oui et non. Contrairement à la plupart de ses collègues, Gérard n'a jamais été tenté à l'idée de changer de camp. Quand il infiltre un groupe de Démons, il joue un rôle et n'y prend jamais plaisir. Mentalement, il est dur comme un roc et ne souffre d'aucun trouble d'identité. Si Emmanuel n'avait que des subordonnés comme Gérard, on ne lui reprocherait jamais rien.

Pourtant Gérard a un secret, un gros secret, qui ne plairait pas à la hiérarchie. Cela n'a rien à voir avec les Démons, mais c'est suffisant pour le faire tomber. Il y a deux ans de cela, au cours d'une mission en Haïti, il est tombé éperdument amoureux d'une femme, nommée Hassa Défiti. Pour un Ange, tomber amoureux d'une humaine c'est mal, mais ça peut encore passer. Le hic, c'est qu'après plusieurs mois d'une relation torride, Gérard a découvert que sa compagne, haïtienne d'origine, était une vaudouisante, plus précisément une Béké, c'est-à-dire une sorcière vaudou.

Hassa connaissait déjà l'existence des Anges, les " Loas ", alors Gérard se décida à lui avouer qu'il était de nature angélique. Tous deux s'en accommodèrent très bien, voyant mal en quoi cela pourrait perturber leur passion et leur bonheur. Pour plus de simplicité, Hassa vint habiter à Paris auprès de son amant et lui jura de ne plus invoquer d'Ange car ça la foutait mal, pour Gérard, de se retrouver avec un collègue matérialisé au milieu de son salon. Gérard ne dit rien de son aventure à qui que ce soit au sein des forces angéliques, bien conscient qu'il allait à l'encontre des principes habituels.

Car si flasher sur une humaine peut exceptionnellement être toléré, s'éprendre d'une vaudouisante est autre chose. Pour la hiérarchie, et surtout pour les " bœuf-carotte " de Dominique, cela veut dire coucher avec la Troisième Force. Il y a un mot pour ça : la trahison.

Et bien sûr, comme vous vous en doutez, en fouinant dans la vie de Gérard, Henri a tout découvert : la mission en Haïti, la nature de Hassa, leur liaison, etc. Tout content de lui, il s'est alors empressé de faire un rapport assassin, qui va aller droit sur le bureau de Dominique, par voie de courrier interne. Ce dossier est parti il y a de cela quelques jours et, compte tenu de la lenteur des services angéliques, mettra un certain temps pour arriver entre les mains de l'Archange de la Justice.

Mais Gérard est dans la maison depuis longtemps. Il a pas mal de connaissances, y compris un ou deux amis aux services administrativo-postaux internes de Notre-Dame. Par ce biais, il a appris qu'un rapport sur lui était passé et qu'il allait bientôt arriver chez son destinataire. Se doutant que le rapport fait état de son amour pour Hassa, et persuadé que Dominique n'aurait pas la larme à l'œil devant tant de romance, Gérard a décidé de se faire la malle, de fuir pour devenir un Renégat. C'est la seule solution pour rester avec Hassa. Alors il va partir, avec la rage au ventre tout de même : après tout, il avait eu jusque-là un comportement exemplaire, non ?

Écœuré, Gérard décida alors de se venger du responsable, Henri, dont il n'eut pas de mal à découvrir l'identité grâce à quelques amis et subalternes. Quitte à partir, il allait le faire en beauté !

De quelle manière ? Il va recruter quelques Anges de son service (votre équipe de joueurs), les envoyer tous en " infiltré " dans un groupe de Démons bidon, avec chacun pour mission d'abattre Henri. Même de grade 2, avec cinq ou six Anges sur le dos, il a peu de



chances de s'en sortir.

Voilà, nous sommes à Paris, un lundi de décembre. Gérard a tout prévu et d'ici trois jours le rapport d'Henri tombera sous les yeux de Dominique. Rappelons qu'en attendant cette date, Gérard dispose encore de tous ses pouvoirs, dirige ses subalternes normalement et tout et tout... Enfin presque : il "peut" le faire, même s'il se cache et ne remet plus les pieds à Notre-Dame,



4. FULL THROTTLE

(La pénétration c'est de l'humour !)

Gérard envoie donc un message officiel à chacun de vos Anges d'Emmanuel, qu'il a choisis parmi les derniers arrivants de son service. Il leur donne à tous un rendez-vous le mardi, au "Prodige", petit cinéma miteux qui joue de vieux films de série Z. Chacun est convié à une des séances (11h00, 13h00, 17h00, 19h30 et 21h30) de "L'étrangleur de la nuit noire", film culte à n'en pas douter.

Faites jouer cette première intro à chaque joueur, en solo :

La salle est presque vide : trois pékins découvrent ébahis le navet noir et blanc qui défile sur l'écran. Le ridicule ne tue pas, chaque joueur devra donc s'asseoir à côté de chaque spectateur, jusqu'à ce qu'on daigne leur adresser la parole. Peine perdue...

Gérard n'arrivera que quelques minutes plus tard, déguisé en ouvreuse, avec la lampe électrique, le panier, le pop-corn et tout et tout... Il s'arrêtera près du joueur et lui parlera à l'oreille en langage angélique, avant de continuer normalement :

"Chut ! Faites comme si de rien n'était. J'ai peu de temps. J'ai une mission d'infiltration pour vous : une mission difficile et importante. Je n'avais personne de plus qualifié sous la main, alors ne me décevez pas. Voilà : nos services ont plusieurs taupes qui s'activent depuis quelques jours..."

Attendez !

Regardez : c'est là que l'étrangleur tue le flic. Ahh ! le salaud...

Bon. Oui. Comme je disais, on a appris qu'un groupe de Démons avait reçu l'ordre d'espionner discrètement un des leurs, un dénommé Henri Artaud, et de faire un rapport sur lui. C'est une grosse légume, un Grade 2 qui a tué trois des nôtres il y a quelques années. Les forces démoniaques sont persuadées que ce type veut passer de notre côté. Ils se plantent : il ne nous a rien proposé. Et de toute façon, il serait hors de question d'accepter le transfuge ! Par contre, on va tirer parti de la situation. Vous allez vous infiltrer dans le groupe de Démons et faire semblant d'espionner Henri avec eux. Et à la première occasion, tuez-le. Je vous fais confiance. Théoriquement, le groupe de Démons a reçu des ordres de mission précis et se réunit demain à 10h00, sans contact, au Quick de la gare d'Austerlitz. Une taupe a vu ces messages officiels : ils ne précisent pas le nombre de participants. Les Démons savent juste qu'Artaud habite au 11 rue Lacépède, dans le Vème arrondissement, et qu'il n'a même pas de boulot fictif - son appartement doit être une HLM "classe" de la mairie de Paris, c'est à la mode en ce moment... Vous verrez : j'ai changé un de vos pouvoirs habituels en pouvoir démoniaque, pour plus de crédibilité. Bonne chance. Je vous recontacterai plus tard. Bon film !"

Assurez vous bien que chaque joueur a tout compris au baratin de Gérard. Car mettons-nous d'accord : il n'y a RIEN de vrai là-dedans, ce n'est qu'un immen-



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Cinquième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Cinquième Scénario



se canular. Changez ensuite un des pouvoirs en capacité démoniaque (si ce n'est déjà fait), puis racontez la fin du film. Et zou...

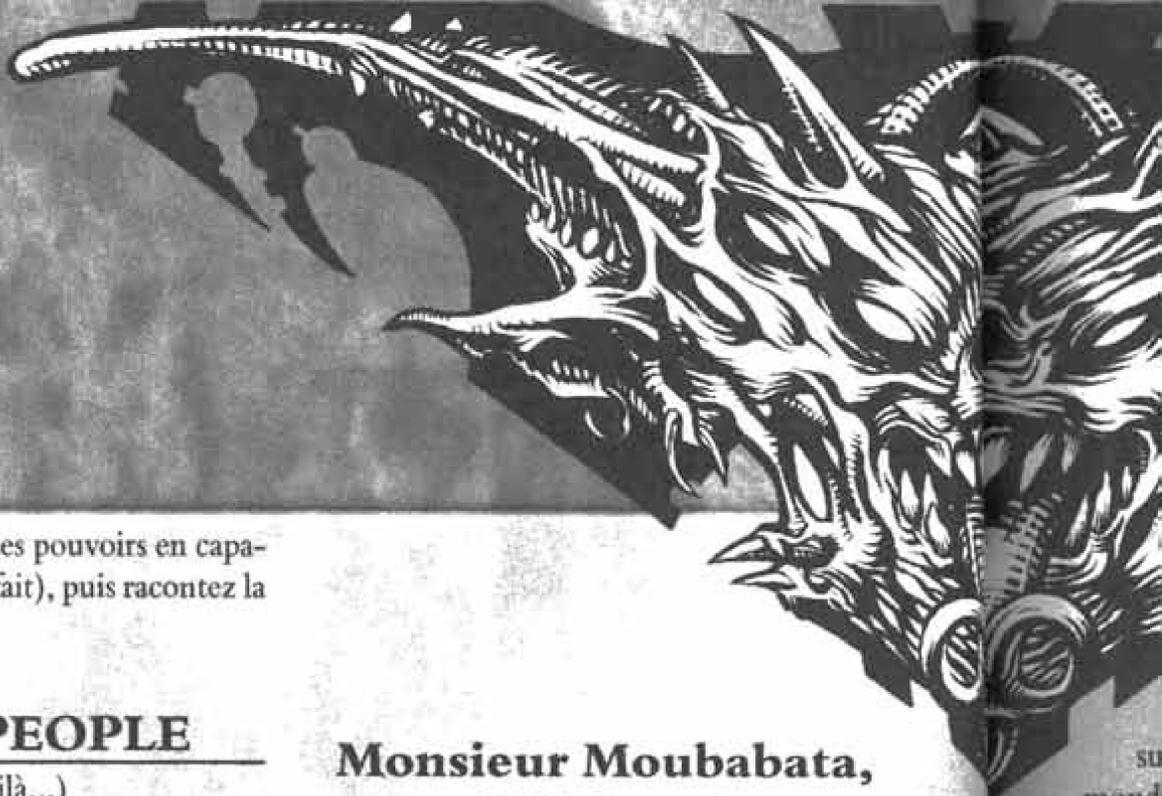
5. VOODOO PEOPLE

(De l'exotisme, tu en veux en voilà...)

Gérard a bien prévu de quitter les environs dès qu'Henri se sera fait dessouder. Avec Hassa, ils ont choisi de partir loin, là où personne ne les trouvera : en Haïti. Hassa y connaît tous les coins paumés et ils pensent y être heureux. Ils ont acheté leur billet d'avion et ce dernier décolle d'Orly, jeudi à 16h00. En attendant, ils se sont mis à l'abri pour éviter toutes représailles en cas d'échec de la part des PJ. Ils ont quitté leur maison et logent chez de très bons amis de Hassa. Il s'agit d'une petite communauté vaudouisante, qui vit dans un squat près de la porte de Pantin. Ils sont une dizaine : quelques pratiquants et un vieux Béké, le professeur Moubabata (celui qui soigne tous vos bobos, votre cancer, trouve le PMU, éloigne le mauvais œil et ramène votre compagnon infidèle qui vous suivra dès lors comme un toutou, etc.). Ce sont tous des immigrés clandestins très solidaires, qui connaissent bien Hassa.

Le squat où ils vivent est un vieil appartement, à l'étage d'un immeuble en ruine. Construit dans une soupenne, ce deux pièces n'a plus jamais trouvé de locataires après qu'une entreprise maladroite (qui a vidé les lieux depuis) y ait mis le feu en faisant sauter son installation électrique. Tout est cramé et une des salles a été transformée en lieu de culte, avec cierges, canaris, cercueils, autel et tout le bazar. Ambiance créole garantie, sauf qu'ici personne ne veut faire la fête. Les vaudou ne plaisantent pas et refusent d'être importunés chez eux. Même la police n'essaie plus de les déloger.

Si les joueurs viennent ici pour obtenir des informations sur Hassa et Gérard, ils se heurteront à un mur. La tension monte très vite si on insiste. S'ils veulent apprendre quelque chose, l'affrontement est inévitable. Il faudra même trouver un moyen pour faire parler les vaudouisants, car ils ne diront rien d'eux-mêmes. En cas de combat, les adeptes se battront jusqu'à la mort de quatre d'entre eux, après quoi ils prendront la fuite. Le Béké lui se battra à mort quoi qu'il advienne.



Monsieur Moubabata, Béké vaudou

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
1	2	2	1	2	2	8

Vieux, chauve, fripé et Haïtien. Habillé en tenue de cérémonie.

Talents : cérémonies vaudou (3), corps à corps (2).
Pouvoirs : Vision morbide (1), Forme animale (2), Canari (1). Moubabata a fait un voyage en Haïti, il y a trois semaines (jets Difficiles). Pour les pouvoirs vaudou, cf. Liber Angelis, pages 16-17.

Les adeptes vaudouisants

FO	VO	PE	PR	AP	PP	
3	1	2	2	1	1	-

Jeunes, tous blacks, regard menaçant, cheveux longs et tressés. Vêtus de manière variable, mais tous armés (couteau ou machette).

Talents : Arme de contact (3), Esquive (2).

6. SPEEDWAY

(La double pénétration c'est du cynisme !)

Et nous voici à la seconde intro, de "groupe" celle-ci.

Mercredi 10h00 : tous vos joueurs se retrouvent donc au Quick de la gare d'Austerlitz, en bonne petite équipe de "Démons". Si certains seront assez parano pour vérifier les auras, personne n'ira réclamer qu'on parle en langage démoniaque, c'est une certitude ! Rappelons d'ailleurs que les Anges ne connaissent pas bien les auras de Démons et qu'ils se berne-

su
mond
méchant,
ils ne se de
Quant à l'
courte dur
rapide :
Au 11 rue
ne affriola
rentre cha
journee H
lui, les jou
plus : pro
net d'adri
seurs adm
etc.). Bre
Monsieur
son boulo
photo d'l
une vieill
rien dire,
de flairer
Il n'y a d
dant son

(Riton, i

Et effect
ture dan
son cour
malemen
Au cas c
sachez q
chaque j
prend ju
quai et,
service.
jamais p
un petit
spéciale
qui von
une ent
Vos jou
Domini
eux...



SYMPATHY FOR THE DEVIL

Cinquième Scénario



ront aisément les uns les autres avec leur pouvoir.

Ils pourront donc se lancer à la recherche d'Henri, qu'ils doivent "espionner" puisque après tout il est suspect... Ne riez pas : vous allez voir tout le monde faire des efforts pour avoir l'air bien méchant, pas beau, et tout et tout... Soyez naturel et ils ne se douteront de rien.

Quant à l'enquête sur Henri Artaud, elle sera de très courte durée. En fait, on peut difficilement faire plus rapide :

Au 11 rue Lacépède, la concierge, une petite rouquine affriolante, ne sait pas où travaille Henri. Mais il rentre chaque soir à 21h00. Et pour cause, dans la journée Henri est à Notre-Dame. S'ils pénètrent chez lui, les joueurs ne découvriront pas grand-chose non plus : propreté impeccable, pas de répondeur, un carnet d'adresses quasi vide, pas d'ordinateur, des classeurs administratifs sans intérêt (impôts, EDF-GDF, etc.). Bref, un mec sans existence, maniaque comme Monsieur Propre. Impossible même de déterminer son boulot. Les seuls indices intéressants sont une photo d'Henri (pour ne pas se tromper de cible) et une vieille bible dans la bibliothèque (ce qui ne veut rien dire, mais laisse à vos joueurs une petite chance de flairer le canular).

Il n'y a donc qu'une solution : faire le guet en attendant son retour, à 21h00.

7. THE HEAT

(Riton, il aime pas qu'on l'emmerde...)

Et effectivement, à 21h00 tapante, Henri gare sa voiture dans la rue et rentre dans l'immeuble. Il prend son courrier et monte chez lui, où il se concocte normalement un petit dîner, etc.

Au cas où vos joueurs n'agiraient pas le soir même, sachez que l'emploi du temps d'Henri est identique chaque jour : il se lève tôt, marche jusqu'au métro, le prend jusqu'à la station Pont-Marie. Là, il sort sur le quai et, avec un passe, ouvre la porte d'un local de service. C'est un local "spécial", dans lequel il n'y a jamais personne. Un des vestiaires en métal est en fait un petit ascenseur, qui fonctionne avec une autre clé spéciale. Il mène directement à un réseau de galeries qui vont jusqu'aux sous-sols de Notre-Dame. C'est une entrée discrète, utilisée par quelques Grades 2. Vos joueurs penseront sans doute que l'Ange de Dominique bosse à la RATP. On ne peut rien pour eux...

Mais normalement, dès le retour d'Henri ça devrait commencer à "chauffer" (c'est pour aller avec l'intertitre, parce que là j'ai pas trouvé mieux !). La surveillance va se mettre en place : par exemple, quelqu'un dehors avec des jumelles, un autre chez le voisin absent, un troisième faisant le guet derrière la voiture... Très bien, cela vous fera un prétexte pour les voir séparément, un à un.

Cette situation ridicule peut durer plus ou moins longtemps, selon la vivacité de vos joueurs. Très honnêtement, cela peut varier de quelques minutes à plusieurs jours. S'ils attendent trop, le scénario risque de prendre une tournure étrange, les plongeant dans un sacré merdier. Henri pourrait peut-être même les repérer.

Henri Artaud

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	5	4	4	4	1
					20

Ange de grade 2 au service de Dominique Petit, brun, sec et désagréable. Pas d'arme.

Talents : Baratin (5), Discussion (5), Discrétion (4), Esquive (3), Arme de contact (4), Corps à corps (2).
Pouvoirs : Faiblesse (2), Psychométrie (2), Jet d'eau bénite (2), Peur (4), Détection du Mal (2), Volonté supranormale (1), Paralysie (1), Détection du mensonge (2), Lire les pensées (1), Lire les sentiments (3), Absorption du Mal (4).

8. POISON

(Meilleure chanson de l'album !)

À un moment ou un autre, un de vos Anges va se décider à passer à l'action. Il n'y a pas de méthode parfaite pour abattre Henri, mais une bonne attaque surprise est encore le plus simple. Si l'embuscade est bien faite, n'hésitez pas à tricher un peu, à l'avantage du PJ. Quoi qu'il en soit, ainsi agressé Henri ripostera immédiatement, ne cherchant pas à savoir qui est son adversaire. Selon la situation, il utilisera peut-être un pouvoir uniquement angélique. Votre joueur réalisera alors son erreur, mais dans le feu de l'action il sera peut-être trop tard !





Les autres membres du groupe accourront sans doute illico. Peut-être même que, si vous êtes assez doué, vous aurez réussi à faire coïncider les attaques de plusieurs PJ au même instant. Ils se retrouveront alors face à face, l'arme au poing.

À partir de là, les possibilités sont multiples : selon les circonstances, Henri sera passé de vie à trépas (et zou, quelques mètres cubes d'air en plus...), blessé ou bien vivant. Quant aux PJ, il est probable que certains prennent la tangente. Passés les premiers instants de stupeur, et à force de discussions obscures, les survivants finiront par découvrir le pot-aux-roses. Ils vont donc se retrouver comme quatre ronds de flan, avec sur les bras un Ange de Dominique peut-être blessé, voire mort ce qui n'est pas mieux.

Comme nous sommes au premier affrontement, un rappel important s'impose : n'oubliez pas de faire tous vos jets de dés derrière votre écran. Si vos joueurs remarquent que vous calculez les dommages de leurs collègues ou d'Henri en divisant les RU par 3 tout est raté ! Ce serait idiot de planter un scénario pour une bête anecdote arithmétique.

Un dernier conseil : ce sera tout de même plus rigolo pour la suite si Henri est canné pour de bon.

9. NO GOOD

(Aussi mal que de croiser les effluves)

Si Henri est encore en vie, votre équipe a intérêt à être très persuasive pour le calmer. Il en pulvérisera peut-être même un, histoire de se passer les nerfs. Ensuite, nul doute qu'il les invitera à le suivre jusqu'à Notre-Dame, pour un petit entretien privé. Si les joueurs font leur mea culpa, on croira leur version des faits. Le seul problème c'est qu'à la question " Qui vous a confié cette mission ? ", ils ne pourront répondre que : l'ouvreuse. Enfin presque, mais un truc du genre : un type déguisé en ouvreuse, mais en plus il faisait noir, etc.

Heureusement, Henri se doutera de quelque chose et fera le lien avec Gérard. Il leur dira alors tout ce qu'il sait sur ce dernier et leur donnera pour mission de le ramener, ou de l'abattre s'il résiste. Henri n'a pas de double de son rapport. Il se rappelle pourtant de l'essentiel, y compris de ce qui concerne Hassa et ses amis vaudouissants, ce qui aidera beaucoup votre équipe dans ses recherches. En revanche, il ne se souvient pas de l'adresse exacte du squat de Monsieur Moubabata. Pour la trouver, il faudra procéder à quelques investigations dans le quartier de la porte de Pantin.

Et si Henri est mort ? Là, les joueurs ont deux

options. Primo, le pas-vu-pas-pris. Cela consiste à ne RIEN dire aux autorités angéliques. Deuxio, l'inverse. C'est-à-dire se pointer à Notre-Dame en s'accusant du meurtre d'un Grade 2 de Dominique.

La première solution est plus séduisante, mais franchement stupide. Quelques jours plus tard, le rapport d'Henri sur Gérard arrivera sur le bureau de Dominique. Ce dernier voudra alors parler à Artaud et apprendra avec stupeur qu'il a " disparu ". Après enquête, Dominique découvrira qu'Henri râle au service des réincarnations et le fera redescendre aussi sec pour éclaircir les événements.

Tôt ou tard, Henri et Dominique retrouveront la trace des joueurs. Là, ils auront du mal à s'expliquer. Prêcher l'incompréhension ne suffira plus car alors pourquoi ne pas avoir rédigé un rapport en bonne et due forme, comme à chaque mission ? Leur silence est fautif et les condamnera. Et mentir à Dominique, ça la fout mal pour les prochains millénaires...

La bonne tactique c'est encore d'être honnête et d'aller tout raconter à des collègues d'Henri, au service de Dominique. C'est plus impressionnant et très protocolaire, mais la démarche a plus de chances d'aboutir. Les joueurs seront convoqués pour une entrevue avec l'Archange de la Justice lui-même ou en tout cas un de ses nombreux avatars.

L'entretien ressemble au naufrage du Titanic : l'avatar de Dominique est impassible, ne décroche pas un mot, sûrement pas un sourire. Cela dure une heure, pendant laquelle les joueurs ne pourront que se confondre en suppositions lamentables. Imaginez un long cauchemar, au long duquel vous essayez de faire couler une larme à Boulier, le comptable dans Gaston, en lui racontant un épisode de Docteur Quinn Femme Médecin. Pas simple.

Pourtant, Dominique les croit et les écoute avec attention. Selon la nullité de leur prestation, il leur retirera à chacun de un à trois pouvoirs et leur imposera une Pénitence (cf. Liber Angelis, page 134). Il leur demandera ensuite de retrouver le responsable de tout ceci et de l'abattre.

Pour découvrir qui en voulait à Henri, les joueurs devront en apprendre assez sur lui. En se renseignant sur les dernières affaires qu'il a traitées, ils découvriront une note de service, expliquant qu'il enquêtait sur un Ange de Grade 3 d'Emmanuel soupçonné de trahison. Les joueurs ayant tous le même patron, il y a de grandes chances pour qu'ils fassent le lien : si quelqu'un était à même de les manipuler, c'est bien un de leurs supérieurs.



La note de service précise le nom de Gérard Barval, son adresse et les accusations qui pèsent sur lui : il aurait une relation amoureuse avec une Béké. Il est aussi indiqué qu'un gros rapport relatif à cette affaire a été envoyé à Dominique himself, par courrier interne.

10. ONE LOVE

(Cherchez la femme...)

Retrouver Gérard va être bien difficile car il a tout fait pour disparaître de la circulation. Les Anges ont pourtant plusieurs pistes à leur disposition.

À Notre-Dame

Dans les couloirs de Notre-Dame, que ce soit au service d'Emmanuel ou ailleurs, personne n'a vu Gérard depuis cinq ou six jours. Il n'a pas expliqué son absence et on ne sait pas où il est. Même en cherchant à la cafet' ou à la salle de belote, il reste introuvable.

Chez Gérard

Gérard habitait un petit pavillon de banlieue, à la sortie de Goussainville. On s'y rend théoriquement en R.E.R., quand il n'y a pas de grèves. Le pavillon est isolé, dans une petite rue, et comporte cinq ou six pièces. Tout est fermé et visiblement personne n'y a mis les pieds depuis une bonne semaine. C'est le cas : Gérard et Hassa (qui vivait ici aussi) sont allés se planquer au squat de la porte de Pantin. Ils ne repasseront plus par cette maison. Les Anges peuvent tout de même y découvrir quelques indices : le courant est coupé, le téléphone débranché et la plupart des biens ont été emportés, laissant supposer que le départ était prévu ; des photos de Hassa et de Gérard sont encore dans les tiroirs ; Hassa devait aussi vivre ici car elle a oublié des robes dans la penderie. Les fiches de paie de Gérard indiquent qu'il travaillait comme costumier sur des tournages de film, pour une boîte de production appelée Ciné-Live.

Chez Ciné-Live

Le siège social de cette entreprise se trouve dans une petite impasse paumée près de Montparnasse. C'est un bureau immense, dans lequel s'affairent une vingtaine d'employés, tous "branchés" et "total-in-sur-le-look". Si les Anges se présentent comme des amis de Gérard, cela tombe plutôt bien car tout le monde le cherche : il y a quatre jours, ce salaud de costumier a abandonné une équipe de tournage en plein travail. Depuis il ne s'est jamais représenté. En plus, il a volé un costume : un ensemble d'ouvreuse de salle de cinéma. On se demande bien ce qu'il va foutre avec ça. Va savoir !

" Chez Régis "

En désespoir de cause, des joueurs expérimentés voudront sans doute faire un tour " Chez Régis ", le bar neutre tenu par Jésus (cf. les extensions précédentes). Peut-être que Gérard s'y est réfugié ou que des ragots y circulent à son sujet. C'est une bonne initiative, en tout cas un bon réflexe, mais totalement vain pour cette fois. Gérard a autre chose à faire que d'aller siroter un lait-fraise chez le fils du patron. Et puis d'ailleurs, vos Anges sont " débutants " et à moins qu'un PNJ ne leur en ait parlé, on voit mal comment ils auraient appris l'existence de " Chez Régis ". Non mais des fois !

Toutes ces pistes ne mènent nulle part. Il n'y a en fait qu'un moyen pour retrouver Gérard. C'est d'en savoir plus sur son amante, Hassa. Très vite, les joueurs voudront enquêter à son sujet. Mais elle est clandestine, aucune trace d'elle donc dans les fichiers civils.

On l'a déjà vu, s'il est en vie Henri pourra signaler que la Béké avait de bons amis près de la porte de Pantin. Malheureusement, il ne se souvient pas de tout : il faut regarder dans son dossier pour avoir les noms et adresses exacts. D'ailleurs, d'eux-mêmes, les Anges auront sans doute envie de compulsurer ce rapport qui doit contenir tous les détails de l'affaire. D'autant plus si Henri n'est plus là pour les aider.

Alors, où est-il ce dossier ? Même en bourrant le mou à l'administration angélique, les Anges n'obtiendront qu'une réponse : il est dans le courrier interne. Ce qui veut dire ? Qu'il est " quelque part " dans les cinq tonnes de courrier hebdomadaire qui transitent par Notre-Dame. Et on peut le chercher ? Non, c'est interdit et puis il n'y a pas réellement de système de classement. Super ! Aucun moyen de mettre la main dessus dans l'immédiat. La seule solution, c'est d'attendre qu'il arrive chez son destinataire.

11. 3 KILOS

(Bizarre comme titre !)

3 kilos ! C'est le poids du rapport d'Henri sur l'affaire " Farazell " (dite " affaire Gérard " pour les intimes). Nous sommes jeudi, il est 13h00, et ce beau dossier de 600 pages vient enfin d'arriver sur le bureau de Dominique (tout du moins d'un avatar) par courrier interne.

Les joueurs l'attendaient peut-être. Autrement, Dominique les fera convoquer pour leur remettre le pavé. En se répartissant le travail, votre équipe ne mettra pas moins de deux heures pour faire le tour de ce rapport. On y trouve tout : un résumé des missions de Gérard ces dix dernières années, son profil psychologique, les doutes qui pèsent sur lui, l'enquête



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Cinquième Scénario





SYMPATHY FOR THE DEVIL

Cinquième Scénario



d'Henri, la mission en Haïti il y a deux ans, des centaines de photos et une description précise de Hassa. Cette dernière est présentée comme une Béké, à grands renforts de détails accusateurs. Ses amis vaudouïsans sont décrits et l'adresse de leur squat de la porte de Pantin est fournie.

Voilà qui devrait relancer les investigations de votre groupe. Ils se rendront inévitablement sur place. Malheureusement, Gérard et Hassa ne s'y trouvent déjà plus. Les vaudouïsans et leur tempérament ont déjà été dépeints, et vous imaginez bien que l'affrontement est inévitable si les joueurs désirent apprendre où se trouvent les deux tourtereaux. Bien cuisinés, ou sous l'emprise d'un pouvoir, les vaudou finiront par avouer que Gérard et Hassa sont partis il y a une heure de cela, pour Orly. Ils doivent prendre un avion à 16h00 à destination d'Haïti.

En route, direction l'aéroport d'Orly.

12. SKYLINED

- Vous êtes ?
- À l'aéroport.

Le temps de mener leur enquête et de faire les différents trajets, les joueurs arriveront à Orly une petite demi-heure seulement avant le décollage de l'avion. Il y a une quantité raisonnable de vols à cette heure et les salles d'attente ne sont pas surpeuplées. Sur les moniteurs, un vol pour Haïti est bien indiqué à 16h00 mais, mauvaise nouvelle, l'embarquement est déjà en cours. À la porte



indiquée, aucune trace de Gérard et de Hassa. Interrogées, les hôtesses d'accueil confirmeront les avoir vus : ils ont déjà embarqué. À partir de là, vos joueurs ont deux solutions : empêcher le décollage de l'appareil ou tenter d'y rentrer pour agir de l'intérieur. Faire annuler le vol est difficile. Si les joueurs ont de très bons contacts ou sont assez doués pour se faire passer pour des membres des forces de l'ordre, peut-être parviendront-ils à convaincre la direction de l'aéroport. Les prétextes ne manquent pas : présence d'une bombe, de pirates de l'air, problème technique, etc. Tout cela est très efficace, mais manque singulièrement de discrétion. Cela permet par contre de donner le change aux passagers : le vol sera suspendu et, sous prétexte d'une panne, les voyageurs seront évacués de l'avion. Si tout a été bien monté, Gérard et Hassa ne se douteront peut-être de rien. Les joueurs trouveront alors un moyen discret pour agir dans l'aéroport. En revanche, si tout cela sent le piège à dix kilomètres, l'Ange et la Béké se feront la malle sitôt sortis de l'appareil. La conclusion de ce scénario est donc très ouverte et peut varier totalement selon les initiatives de vos joueurs. Gardez tout de même à l'esprit qu'un aéroport est un lieu public, où tout est filmé, etc. Impossible donc d'utiliser un pouvoir visuel. La marge de manœuvre des joueurs est très faible et les risques de provoquer un scandale importants. Ils ne veulent pas provoquer de scandale ? Sans compter que toute attaque portée de manière inconsidérée contre Henri ou Hassa peut déclencher un massacre, en pleine aérogare. Ça va péter dans les duty free ! À propos de massacre, il reste possible que le vol ne soit pas suspendu. Les joueurs disposent alors encore de quelques minutes pour pénétrer dans l'avion. Pour ce faire, ils devront voler des billets à des passagers, utiliser un pouvoir ou n'importe quel autre baratin. C'est très difficile et ils passeront théoriquement par des portails détecteurs de métaux : impossible d'emmener une arme avec soi.

13. CLAUSTROPHOBIC STING

(La Zoubida dans un Airbus...)

Si les joueurs pénètrent dans l'avion, vous pouvez mettre un chronomètre en route et jouer en temps réel : les portes se fermeront définitivement 3 minutes après leur entrée et 5 minutes plus tard, l'avion décollera. Ahh ! Haïti, les îles, le soleil ! Bref, le temps est compté. Gérard et Hassa se trouvent tout au fond, à l'arrière de l'appareil qui, précisons-le, contient 200 personnes. Les joueurs pourront donc rester à distance dans un



SYMPATHY FOR THE DEVIL
Cinquième Scénario

premier temps, mais sou-
venez-vous que Gérard
connaît leur visage. **Maintenant
que vos Anges se sont foutus dans
cette merde, comment s'en sortir ?**

Une solution simple consiste à provoquer un incident, tout en n'étant pas vu de Gérard, pour faire suspendre le vol. C'est simple et cela peut fonctionner. Plus complexe : ils peuvent tenter de parler avec Gérard. Cela part d'une bonne intention, mais c'est vain. L'Ange d'Emmanuel sait qu'il a tous les atouts de son côté. Il fera alors un chantage odieux, du genre " Vous dégagez tous ou j'utilise un éclair, une armure corporelle et j'en passe devant tous ces braves témoins ". C'est un argument de poids. Restent deux solutions très périlleuses, mais qui se tentent. La première consiste à éliminer Gérard, discrètement ou en se faisant passer pour le G.I.G.N. Ou bien Gérard a envie d'aller aux toilettes à ce moment-là, ou bien vos joueurs sont tous des ninja. Autrement, rendez-vous directement à la case massacre, sans toucher 20 000 francs. La seconde idée consiste à prendre Hassa en otage. C'est tout con, difficilement discret, mais efficace. Gérard ne mettra jamais la vie de la Béké en péril et se pliera aux exigences des joueurs, tant qu'ils ne commettront pas une grosse erreur. Enfin, maintenant je peux vous le dire, la solution la plus simple et la plus efficace consiste encore à ne pas jouer les héros. Mieux vaut encore laisser décoller l'avion, prévenir Notre-Dame et faire attendre Gérard et Hassa à l'aéroport d'Haïti par un comité d'accueil constitué d'Anges qui sont déjà sur place. Mais bon, jouer les héros c'est plus fun...

Gérard Barval, dit Farazell

FO	VO	PE	PR	AP	PP
4	4	5	4	4	3
28					

Ange de Grade 3 au Service d'Emmanuel Zarbi, sourire figé, se déplace en sautillant. Vêtu d'un costume.
Talents : Course (4), Baratin (6), Discussion (4), Discrétion (5), Crochetage (3), Manipulation (5), Arme de poing (2), Esquive (5), Arme de contact (5), Arme de contact lourde (3), Corps à corps (4).
Pouvoirs : Téléportation (2), Volonté supranormale (2), Jet d'acide (2), Contrôle des animaux (2),

Augmentation temporaire de force (1), Bond (2), Détection du Mal (2), Détection du Bien (2), Anaérobiose, Membre blindé, Attaques multiples (2), Apparence démoniaque (3), Talent de ruse, Esquive acrobatique (1), Sommeil (1), Arme de contact mobile.

Hassa Défiti, Béké vaudou

FO	VO	PE	PR	AP	PP
1	2	2	1	1	3
8					

Très belle Haïtienne, jeune et à la peau douce. Obligé : tu mutes dans ton slop...
Talents : Séduction (2), Discrétion (2), Cérémonies vaudou (2).
Pouvoirs : Prison cauchemar (2), Poudre de Mort (1), Voyage dans les Ombres (1). Hassa n'a pas fait de voyage en Haïti depuis plus de trois mois (jets Très Difficiles). Pour les pouvoirs vaudou, cf. Liber Angelis, page 16-17.

SÉ FINI

En fonction de la manière dont vos joueurs géreront la situation finale, la réussite ou l'échec de leur mission sera variable. S'ils ont tué Henri et échoué ou provoqué un scandale pour abattre Gérard, c'est une limitation ET un pouvoir perdu pour les 1D6 mois à venir. Autrement, s'ils ont retrouvé Gérard, ils jetteront 1d6 sur la table des récompenses, majoré d'un bonus de +1 pour chacun des faits suivants : Henri est en vie, Gérard est capturé vivant, Hassa est capturée vivante, l'opération a été ultra discrète. Reste un détail. Cela ne vous semble pas étrange, vous, que la jeune Archange Ange n'ait pas été offusquée par cette affaire ? Après tout, des membres de la Troisième Force reconvertis elle en a plein ses rangs, alors considérer immédiatement Hassa comme une ennemie, et Gérard aussi, bien que son mobile soit noble ? Évidemment, Ange a tout suivi de cette histoire mais n'a pas mis les pieds dans le plat : elle a d'autres problèmes en ce moment et ne voulait pas s'offrir un face à face avec Dominique lui-même. Surtout que l'enjeu est important : Gérard était Grade 3, ce qui donne tout de même plus de poids aux arguments intégristes que lorsqu'il s'agit de petite frappe. Bref, Ange a bien noté les noms des joueurs et ne les oubliera pas...

