

Liber Dæmonis

le guide des démons



- Vas-y, dis une connerie.
- Ben je sais pas moi... La vie est belle ?

Delicatessen

ECRIT PAR : Julien Blondel, L  onidas Vesp  tini, Timbre-Poste et Cpac

CORRIGE PAR : Guillaume Delfosse et Sabine Wong

DESSINS DE : Pierre Courtial, Grrr, St  phane Cacheteux et Philippe Masson

COUVERTURE : Zika

LOGO PAR : Zika

SOMMAIRE

Le guide des Démons vous présente de toutes nouvelles options pour *In Nomine Satanis*, aussi bien pour les personnages-joueurs que pour les PNJs. Mieux encore, tout bon maître de jeu (qu'il soit de *Magna Veritas* ou d'*In Nomine Satanis*) trouvera dans ce guide une tonne de bonnes idées pour ses prochains scénarios.

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

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

ABALAM	5	KRONOS	86
ANDREALPHUS	11	MALPHAS	91
ANDROMALIUS	14	MALTHUS	94
ASMODEE	19	MAMMON	97
BAAL	26	MORAX	100
BAALBERITH	32	NOG	108
BELETH	37	NYBBAS	113
BELIAL	43	DUKKA	117
BIFRONS	51	SAMIGINA	122
CAYM	55	SCOX	125
CROCELL	60	SHAYTAN	128
FURFUR	64	UPHIR	133
GAZIEL	73	VALEFOR	137
HAAGENTI	76	VAPULA	147
KOBAL	81	VEPHAR	152





ABALAM

Projet OXO

- " Oh putain, tu fais vachement bien le chat !
- C'est vrai, tu trouves ?
- Si, si, j't'assure !
- Ouais mais tu sais, c'est pas un full time job, hein. En fait, je suis pas vraiment acteur... "
- " T'as d'mandé à m'voir ?
- Oui, Baal, entré. Merci d'être venu aussi vite.
- Mouais... J'espère que c'est important, parce que Furfur m'a fait écouter un truc terrible et j'ai pas vraiment envie d'm'éterniser, si tu vois c'que j'veux dire.
- Je comprends, je comprends...
- Qu'est-ce qui s'passe ? Un de tes mignons s'est fait bouffer le nez par une goule ? T'as encore des ennuis avec Valefor ou quoi ?
- Non, Baal, pas cette fois. En fait, ce serait plutôt toi qui aurais des problèmes.
- Moi ? Parce que j'écoute de la musique de jeunes avec un pote ?
- Non, Baal, je suis sûr que c'est un très bon groupe... Ça concerne un de tes serviteurs. Ou plutôt quelqu'un que je soupçonne être un de tes serviteurs.
- Comment ça, " tu soupçonnes " ? T'es quand même bien placé pour savoir qui travaille pour qui, Andros. C'est un gars d'chez moi ou pas ?
- En fait, je n'en sais rien. Cette vidéo provient du PC de surveillance du SuperGéant de Montpellier. C'est un de mes Démones qui me l'a fait parvenir. Tu vois cet homme, là, en imper ?
- Mouais... Il bouge plutôt bien l'enfoiré !
- Cet homme a abattu trois vigiles en moins de deux minutes. Le temps de courir après chacun d'eux, en fait. La technique qu'il utilise me fait penser à celle de tes légions. Qu'en penses-tu ?
- Ça r'assemble, c'est vrai. Mais ce type est pas d'chez moi, tu peux m'croire.
- Serait-il possible qu'un autre Prince accorde ce genre de pouvoir à l'un de ses serviteurs ?
- Un pouvoir de combat ? Possible, ouais, mais pas celui-là. Eh, y manquerait plus qu'ça !
- Qu'est-ce que tu vas faire ?
- J pense que j'vais être obligé de descendre, qu'est-ce que tu veux que j'te dise... T'as son nom ? Ouais, t'as forcément son nom...
- J'ai aussi son état civil, si ça t'intéresse. Officiellement, notre homme est aussi humain que toi et... Hum... Enfin, il est humain.
- T'es sûr de toi ? J'veux dire, t'es sûr qu'il est pas passé chez nous récemment ?
- Fais-moi confiance, Baal. Si je te dis qu'il est humain, c'est qu'il est humain.



- Bon. Tu peux m'rendre un service ?
- Bien sûr, je t'écoute.
- Dis à Furfur que je serai un peu à la bourre.

Deux minutes plus tard, dans le sud de la France.

- " Bonjour
- C'est toi qu'habites ici ?
- Euh, oui... Pourquoi, y a un problème ?
- J pense qu'on peut dire ça comme ça, ouais. Pour qui tu bosses ?
- Comment ça, pour qui je bosse ? Va t'faire foutre avec tes grands airs ! T'as pas l'air de savoir à qui tu t'adresses, là. Si t'es encore devant ma porte dans trois secondes...
- Tu f'ras quoi, ducon ? Tu vas m'botter l'cul ?
- J'invoquerai les Puissances des Ténèbres pour dévorer ton âme de mortel ! Baal, Seigneur des Sept Enfers, Commandeur des Légions Infernales, Grand Chevalier de...
- Eh, c'est bon, gueule pas comme ça... Tu penses en invoquer un deuxième ou quoi ? Ça fait combien d'temps qu'tu bosses pour moi ?
- Seign... Grand Maître... Je... Oh...
- C'est bon, accouche !
- Vénérable Guerr...
- Mais ta gueule ! Tu vas finir par vraiment m'énervier, tu sais ça ? Bon, on reprend tout, et t'as intérêt à m'convaincre ! Tu f'sais quoi avant d'être un Démon ?
- Je... J'étais pensionnaire... à l'asile de...
- L'asile ? Oh putain. Est-ce que le nom... d'Abalam te dit quelque chose ?
- Abalam ? Oh oui, oui ! C'était mon gardien. Enfin je crois. À moins que...
- Alors là, j'crois que j'vais vraiment lui-mettre une tête. "

Background

Si j'avais un marteau

C'est en août 1993, assis à la terrasse d'un café parisien, un verre de cidre à la main, qu'Abalam eut la Grande Révélation Qui Va Bien. Comme il le dira par la suite à quelques-uns de ses plus fidèles serviteurs, la GRQVB, c'est comme se prendre un camion en pleine face alors qu'on est dans le désert, avec du sable entre les doigts de pied et un cactus dans chaque main. Pas le genre de Petite Révélation À Deux Balles, quoi. Oh non, la GRQVB, c'est du sérieux.

Donc, si j'avais un marteau

Ah oui, désolé. L'idée d'Abalam est la suivante : plutôt que de passer son temps à regarder ses serviteurs se prendre pour des écureuils et courir après les petites vieilles pour leur piquer leurs noisettes (au sortir de la Caisse d'Épargne, par exemple), le Prince de la Folie se dit qu'il serait vachement plus sympa de regarder des humains qui se prennent pour des serviteurs qui se prennent pour des écureuils qui courent après des petites vieilles, etc. Waouh ! Génial comme idée ! Mais euh... c'est pas interdit ça, de donner des pouvoirs à des humains pour les transformer en serviteurs ? Ben si, et alors ?



On dira qu'y sont fous et pis voilà ! Tu vas quand même pas t'arrêter à ce genre de détails ? Ben, non. Bon, j'aime mieux ça.

La première étape du projet Oxo fut donc de former un groupe de Démons, tous grades confondus, et de leur donner les moyens d'implanter une personnalité et des pouvoirs à des humains, choisis " au hasard " dans la foule. Les premiers essais furent effectués sur des sujets légèrement atteints (facile quand on traîne dans les asiles) auxquels les Démons implantèrent des personnalités d'animaux, puis de fausses personnalités humaines, puis des souvenirs de serviteurs démoniaques. La phase d'implantation de pouvoirs ne vint que plus tard. Une fois modifiés, les sujets étaient relâchés dans la nature, suivis de près par des Démons Reporters munis de caméras, et donnaient libre cours à leurs pulsions synthétiques : meurtres, délires publics, carrières politiques, etc.

Et maintenant que t'en as un, tu fais quoi ?

Forts de la réussite de ces premiers essais (une vingtaine au total), les Démons d'Oxo se sont donc lancés dans l'implantation de personnalités démoniaques sur des sujets humains dérangés. Les humains choisis virent leurs souvenirs effacés, puis remplacés par un lot de visions, d'émotions, de traits de caractère et... de facultés mentales, implantés grâce au nouveau pouvoir spécial d'Abalam : Divergence Mentale. Ce pouvoir permet de conférer un pouvoir démoniaque en plus de la personnalité modelée par les Démons d'Oxo. Une fois modifié, l'humain est ensuite abandonné dans la nature ou, si cette piste est plus intéressante, replacé dans son ancien contexte pour y jouer les trublions. De la joie, encore de la joie.

À l'avenir, tout va bien. La pratique est hautement interdite, mais Abalam s'en fout, il trouve ça suffisamment rigoureux et instructif pour se permettre de prendre quelques risques. Les choses vont se compliquer sensiblement quand ses petits protégés vont se mettre à utiliser la Divergence sur des êtres surnaturels... Ce genre de débordement était à prévoir et personne ne saura jamais à quel point le Prince de la Folie mesurait la portée de son nouveau pouvoir. Les

psis se sont avérés d'excellents sujets de tests. Leur relative puissance mentale et leurs réactions permirent aux Démons de préparer des variantes de la Divergence capables d'agir sur des Démons, et surtout sur des Anges. À ce jour, on dénombre une vingtaine d'humains, quatre psis, deux Anges et une petite dizaine de Démons contaminés par la folie des Démons d'Oxo. Autant dire que les autorités commencent sérieusement à s'inquiéter, surtout depuis que les Démons d'Abalam se sont mis en tête de conférer des pouvoirs similaires aux pouvoirs privilégiés des autres Princes. Ainsi, une simple caissière pouvait d'un jour à l'autre se transformer en un faux Démon de Baal, capable d'utiliser une variante très réaliste de l'Art de Combat. Pas mal, hein ?

Les notes d'Andromalius

" Cette affaire risque de tourner au bain de sang s'il est prouvé que l'un des nôtres accorde des pouvoirs à de simples mortels. Baal soupçonne Abalam, Belial est persuadé qu'il s'agit d'une nouvelle plaisanterie de Kobal... Je ne sais que penser. Une chose est sûre, c'est qu'aucun Archange n'est suffisamment stupide ou intelligent pour organiser une telle mascarade dans le seul but de nous forcer à réagir. "

Oxo pour le meneur de jeu

La faction Oxo regroupe une petite dizaine de Démons d'Abalam de grade 1 à 3 et est dirigée par Double Face (grade 3), qui fut le premier à disposer du pouvoir Divergence Mentale. Leurs cibles favorites sont les Anges et les Démons affiliés à des supérieurs " théâtraux " et spectaculaires (Belial, Michel, Novalis, Bifrons, etc.), ainsi que les humains suffisamment dérangés au départ pour démultiplier les effets de l'implant. Il n'y a pas de limite au type de personnalité que les Démons peuvent greffer à leurs victimes, même si, la plupart du temps, il ne s'agit que de grosses caricatures d'Anges ou de Démons bien typiques. Par contre, en ce qui concerne les pouvoirs, les Démons d'Oxo se heurtent à un problème de taille et ne peuvent au mieux qu'imiter les pouvoirs spécifiques



existants. Il leur est totalement impossible de conférer à un humain (ou à un être surnaturel) un pouvoir privilégié d'un Archange ou d'un Prince. Malgré tout, il semble que la faction Oxo travaille actuellement sur un processus " d'extraction mentale " qui, à terme, permettrait de conférer une copie parfaite de n'importe quel pouvoir.

Les équipes d'Oxo opèrent toujours dans la plus grande discrétion (ses membres sont pas si fous que ça, en fait) quand il s'agit d'enlever des sujets et de procéder à l'implantation de Divergence. Ils savent qu'ils violent l'un des interdits majeurs du Grand Jeu et ne tiennent vraiment pas à finir entre les mains d'Andromalius, qui semble avoir déjà lancé plusieurs équipes de recherche à leurs trousses. Le simple fait de posséder le pouvoir Divergence Mentale constitue une raison suffisante pour quitter prématurément la planète... Donc, méfiance !

Oxo pour les joueurs

Le pouvoir Divergence Mentale est réservé aux Démons d'Abalam qui s'illustrent par des actions similaires à celles des Démons d'Oxo. Il est donc envisageable qu'un personnage hérite un jour ou l'autre de ce pouvoir (toujours assorti d'une limitation) et reçoive du Prince quelques conseils d'utilisation. Par contre, un rapprochement explicite entre les personnages et la faction Oxo est fortement déconseillé, pour des raisons évidentes de discrétion, de sécurité et d'intérêt ludique. Si de " simples " personnages peuvent tomber sur l'une des factions démoniaques qui prend le plus de précautions pour se planquer, il serait étonnant que les espions d'Andromalius (et des autres) patinent dans la choucroute depuis plusieurs mois...

En théorie, il n'est pas impossible qu'un Démon doté du pouvoir Divergence intègre un groupe de personnages ou qu'un des membres du groupe se fasse modifier la vision du monde suite à une rencontre. La présence d'un Démon (ou d'un Ange, si vous faites partie des petits malins qui lisent les suppléments réservés à la faction d'en face) perturbé au sein d'un groupe peut évidemment donner lieu à des scènes et des dialogues plutôt sympas.

Dernière précision : il n'existe à ce jour aucun moyen de retrouver sa propre personnalité une fois qu'on est touché par la Divergence. Seule l'intervention d'un

Prince (ou d'un Archange) permet théoriquement de resoudre les plombs que les Démons d'Oxo ont pris plaisir à faire pêter.

En termes techniques

Les trois applications majeures du pouvoir sont de conférer une personnalité de Démon, d'Ange ou d'humain à une cible, quelle qu'elle soit. Certains croisements sont évidemment plus rigolos aux yeux des Démons d'Oxo, comme un Ange transformé en Démon, un humain transformé en Ange, etc.

Une fois le pouvoir actif, un rapide examen de conscience permet de comprendre que la victime est " dérangée " et qu'elle n'est pas vraiment ce qu'elle prétend être. Par contre, cette victime ne ment pas ! Elle est véritablement persuadée de ce qu'elle dit et n'éprouve pas le besoin de cacher quoi que ce soit. La plupart du temps, les effets visibles de la Divergence peuvent être confondus avec ceux du pouvoir Camisole ou d'une limitation mentale.

Le tableau qui suit fixe les modificateurs à prendre en compte lors de l'utilisation du pouvoir. Il est évident qu'un Ange de grade 3 résistera mieux à une tentative d'implantation qu'un humain schizophrène.

La première partie indique le nombre de colonnes de malus/bonus pour le lanceur du pouvoir ; la seconde, le nombre de colonnes de bonus/malus pour le jet de Défense de la victime. Certains paramètres sont pris en compte deux fois, et c'est normal. Par exemple, un humain schizophrène a moins de chance de résister au pouvoir qu'un Démon qui, à l'inverse, a plus de chance de réussir contre lui.

Toutes ces colonnes s'ajoutent normalement au RU pour déterminer la durée du pouvoir.

Un Ange affecté par la Divergence reçoit automatiquement une limitation de son supérieur au terme de la durée du pouvoir (eh oui, faut pas s'amuser à jouer les Démons quand on sert un Archange). De même, un Démon reçoit



une limitation s'il est affecté par une Divergence lui faisant
autre qu'il sert un autre Prince ou, pire : un Archange.

- Pour le lanceur :

Le lanceur est grade 2 :	+1
Le lanceur est grade 3 :	+2
Le lanceur a 15 PP ou moins :	-1
Le lanceur a 25 PP ou plus :	+1
Le lanceur a 5 en volonté :	+1
Le lanceur a 6 en volonté :	+2
Le lanceur a moins de volonté que la victime :	..+1
Le lanceur est schizophrène :	-2
Le lanceur aime les kiwis :	+1
La victime est pleinement consentante :	+3
La victime est un humain :	+1

La victime est un Ange :	-2
La victime est un Démon :	-1
La victime est schizophrène :	+3
La victime est paranoïaque :	-2
La victime est mégalomane :	-3
La victime est un humain athée :	-3
La victime est un humain croyant :	-3/+3*
La victime est un renégat :	-2/+2*
La victime est un psi :	-1
La victime est un opossum :	+5

- Pour la victime :

La victime est parfaitement saine d'esprit :	+1
La victime est folle ou dérangée :	-1
La victime est schizophrène :	-3
La victime est consentante :	pas de Défense
La victime est un humain croyant :	+3/-3*
La victime est un humain athée :	+2
La victime est un renégat :	+2/-2*
La victime est grade 2 :	+1
La victime est grade 3 :	+3
La victime a 5 en volonté :	+1
La victime a 6 en volonté :	+2
La victime a au moins 25 PP :	+1
La victime est un Ange d'Emmanuel :	-3/+2
La victime est un Ange de Dominique :	+3
La victime est un Démon d'Andromalius :	+3
La victime est un électeur du Front National :	pas de Défense
Le lanceur connaît un des secrets (ou une limitation) de la victime :	-1
Le lanceur connaît personnellement la victime :	...-2
Le lanceur a déjà " converti " trois victimes :	...-1
Le lanceur a déjà " converti " trois victimes du même type** :	-3

* : le premier chiffre vaut pour une tentative de " conversion " en Démon, le second pour une " conversion " en Ange.

** : par exemple, trois Anges ou trois Démons. Dans le cas des humains, il faut impérativement un second critère, comme la foi, la schizophrénie, etc.



Exemple : un grade 2 d'Abalam avec 6 de volonté et 28 PP tente d'utiliser le pouvoir de Divergence Mentale pour transformer en Démon un grade 3 d'Emmanuel avec 5 en volonté et 26 PP (c'est un exemple, hein). Le lanceur reçoit un total de deux colonnes de bonus (+1 pour le grade, +1 pour les PP, +2 pour la volonté, -2 parce que la victime est un Ange) et la victime un total de deux colonnes de bonus (+3 pour le grade, +1 pour la volonté, +1 pour les PP, -3 parce qu'il s'agit d'un Ange d'Emmanuel).

Avec le pouvoir Divergence à 4, le Démon peut réussir de 112 à 346 et son RU sera majoré de 2. De son côté, avec une volonté de 5, l'Ange peut réussir de 111 à 616 et augmente lui aussi son RU de 2. En cas d'égalité, les RU sont comparés normalement et, si c'est finalement le Démon qui l'emporte, le pouvoir aura une durée effective égale à la différence entre les deux RU.

Divergence Mentale

Type : mental.

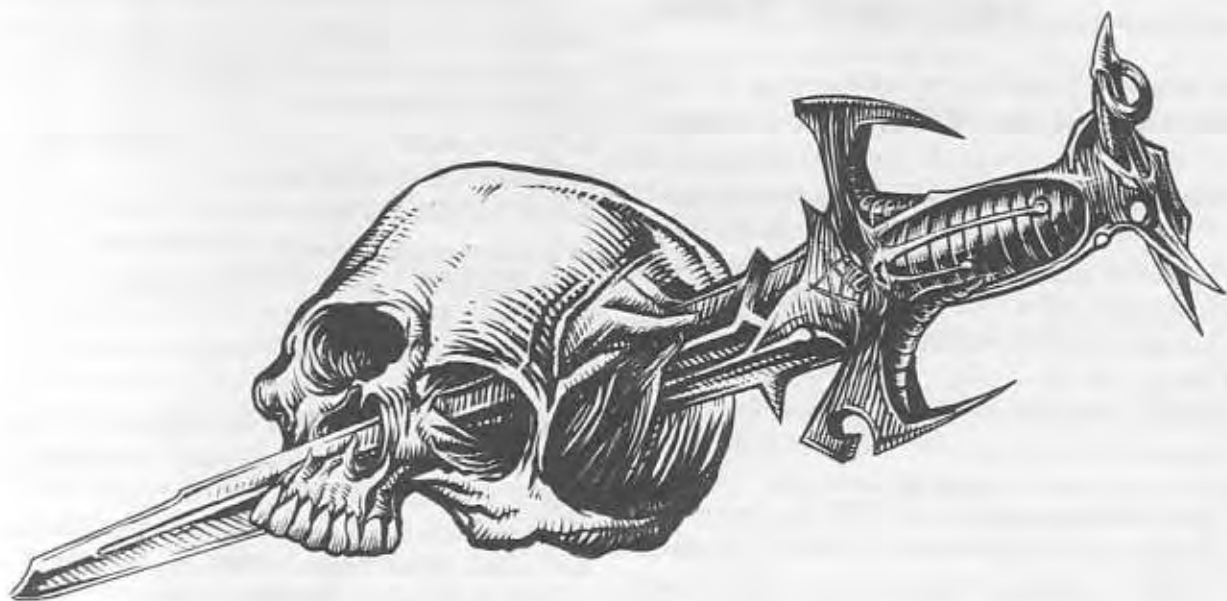
Coût : 12 PP

Caractéristique : volonté.

Défense : volonté.

Portée : contact.

Description : ce pouvoir interdit (réservé aux serviteurs choisis par Abalam) permet d'implanter une nouvelle personnalité, en remplacement de l'ancienne, chez un sujet consentant ou non. Une fois le pouvoir lancé avec succès, la victime devient persuadée d'être ce que l'utilisateur du pouvoir a choisi pour elle. Par exemple : " Tu es un Démon de Kobal " fera croire à la victime qu'elle sert le Prince de l'Humour Noir, qu'elle doit faire des canulars, qu'elle peut invoquer Kobal, que les forces angéliques sont ses ennemies, etc. Pour que le pouvoir fonctionne, le lanceur doit réussir un jet de pouvoir dont le niveau est modifié par un chiffre variable (cf. tableau ci-dessus), qui dépend de la différence entre les deux volontés, de l'équilibre mental de la cible et du type de personnalité choisie. Ce jet s'effectue toujours à la ligne " très difficile ". La personnalité reste implantée pendant (RU) mois sans qu'il soit possible de lutter. Si le pouvoir est raté avec un 6 au RU, le lanceur doit effectuer un jet de Défense avec sa volonté pour éviter d'être affecté par son propre pouvoir. Si un jet est réussi avec un 6 au RU, le lanceur perd définitivement 1 PP, la victime gagne définitivement 1 PP et un pouvoir déterminé aléatoirement sur la liste du Supérieur dont dépend sa nouvelle personnalité.





ANDREALPHUS

Elle a fait un bébé toute seule

" On ne dit pas Rocco, on dit Monsieur Rocco. "

La secrétaire s'assura que son patron était en rendez-vous avant d'aller chercher son portable dans son sac à main et décrocha en souriant.

" Mon petit pain de sucre ? Comment ça va ? ... Oui moi aussi.. Tu m'as l'air tout chose, mon gros bébé d'amour. Quelque chose ne va pas ? ... Mais bien entendu, passe me voir.. Tout de suite, pourquoi pas ? ... Je te prépare quelque chose ? Un petit berger allemand comme la dernière fois ? ... Non, ça je ne peux pas, les meubles, la Ciciolina le fait depuis plus de dix ans... Mais te vexes pas, tu pouvais pas savoir. Depuis que tu as résilié ton abonnement à Hot-Video-Super-Sex-Men&Girls, t'es plus dans le coup... Mais te fâche pas comme ça, ma petite verge d'éléphant.. C'est ça. Je t'attends. "

Quelques minutes après que la secrétaire eut raccroché le téléphone, on sonna à la porte. Elle rajusta son chemisier et sa minijupe. Elle se regarda dans la glace et s'aperçut que son sexe récemment greffé formait une petite excroissance sous sa minijupe. Elle pensa qu'il fallait vraiment qu'elle repense toute sa garde-robe. Elle ouvrit la porte avec un grand sourire.

- Oh, toi, tu as ta tête des mauvais jours.
- Je sais, je sais, je réfléchis mon en ce moment.
- Qu'est-ce qui te ferait plaisir ?
- Je sais pas.. Tu as quoi ?
- Je viens de toucher des moutons de toute beauté, trois Albanaises unijambistes et un cul-de-jatte qui taille comme un dieu.
- Monais..
- Là, tu me fais du mal.
- Je SAIS.
- Tu sais quoi ? Ce que tu veux ?
- Oui.. Un enfant..
- Ahhhh, un enfant ! Ben voilà une demande claire et nette, Alors.. "

Elle sortit de sa poche un petit organizer et commença à en tourner les pages avec frénésie, un grand sourire sur les lèvres.

- Voilà ! Alors, j'ai des petits Kurdes en rodage, de la Kosovar et quelques Concéennes mais faut que je vérifie la fraîcheur, je peux rien t'assurer.
- NON ! Je veux AVOIR un enfant.
- Hein ?/S'!
- Tu m'as compris. J'ai même déjà choisi le père.. "



Freetown, Sierra Leone, quelques jours plus tard.

Baal n'en revenait pas. Incarné dans le corps d'un mercenaire rwandais, il combattait avec les rebelles depuis plus de dix jours. La mal-laisance et le manque d'humanité de ses hommes lui semblaient sans bornes. Il n'avait jamais vécu une telle orgie de violence, de torture et de sexe. En résumé, il s'amusait comme un petit enfant qui vient de découvrir les paquets au pied du sapin.

Légèrement lassé par la partie de " roulette des membres " qui se déroulait sous ses yeux, Baal s'appêta à sortir de l'hôpital. Les rebelles avaient chopé des médecins de MSF et avaient décidé de les amputer aléatoirement, comme ils se plaisaient à le faire avec tous ceux dont la tête ne leur revenait pas. Le premier avait perdu sa jambe gauche, le deuxième ses parties génitales et le dernier venait de se faire décapiter à la machette sur la table d'opération. Baal pensa que, finalement, c'était lui le plus chanceux. Devant cette crise de miséricorde bien malvenue, Baal se dirigea vers la sortie pour prendre un peu l'air. Et soudain...

... La jeune infirmière enjamba avec difficulté les trois grands brûlés qui agonisaient dans le couloir. Elle vérifia que le Wonderbra 95D ne cachait rien de son anatomie, puis engagea la conversation.

" Bonjour monsieur, je me sens bien seule ici, pourriez-vous m'aider à rejoindre l'aéroport ? "

Franchement, cette réplique aurait même été ridicule dans un épisode des " Feux de l'amour ", mais il n'avait rien trouvé de mieux pour justifier sa présence. Malgré tout, Baal tomba dans le panneau et l'entraîna dans la morgue toute proche...

Freetown, Sierra Leone, quelques minutes plus tard.

La jeune infirmière regagna la sortie, les cheveux légèrement défaits. Elle s'aperçut que cette odeur de formol allait la suivre pendant une bonne partie de la journée. Jamais dans une morgue, telle était sa devise, mais, au final, elle finissait toujours par y revenir. Elle était heureuse, parfaitement heureuse. Les rebelles ne bougèrent pas d'un pouce lorsqu'elle monta dans le 4x4. Elle ordonna au mitrailleur de descendre grâce à un petit charme bien envoyé. Elle démarra en trombe en chantant à tue-tête et *a capella* : " Like a virgin, ooouhhb, touched for the very first time... "

L'histoire jusqu'à présent

Andrealphus a décidé de se ranger !!! Il compte être le père/mère idéal/e. Comme un bon macho, je me bornerai, pour simplifier l'écriture du texte, à utiliser le féminin pour parler de la petite Andrée. On y va.

Donc, Andrealphus, affamé de sexe depuis des centaines d'années, est finalement rassasié après de trop grandes débauches. En fait, on ne sait pas vraiment si Andrealphus est sincère ou si c'est encore un plan dont il a le secret. Car il faut bien dire qu'enfanter pour un être surnaturel est un événement très curieux. Et enfanter la descendance d'un autre être surnaturel l'est plus encore. En fait, c'est même rigoureusement impossible.

Les Princes et les Archanges sont tellement purs (dans leur genre respectif) qu'ils ne sont pas des êtres vivants à proprement parler. Ce sont des êtres qui ont transcendé leurs sphères d'influences et qui sont plus des énergies animées de pensée que des êtres de chair et de sang. Prenons un exemple parce que je vois qu'on patauge sec. On est pas chez WW, alors on va faire clair.

Imaginer l'accouplement de Maurice, le prof de math, avec Julie, la prof de philo, vite fait bien fait dans les toilettes pour hommes du lycée, on peut tout à fait le concevoir. Mais imaginer que les maths s'accouplent avec la philosophie, c'est beaucoup plus *strange*. Mais on ne se pose pas ce genre de problème parce que Julie et Maurice sont bel et bien des êtres humains comme vous et vous. Pour les Princes, apparemment c'est la même chose. On peut bien comprendre ce qui peut se passer quand



Baal, en tant que mercenaire rwandais, copule avec Andrealphus, dans son petit corps d'infirmière. Mais ce qui est inconcevable, c'est qu'une fois de retour en Enfer, Andrealphus garde *quelque chose* de Baal en elle et que ce quelque chose se développe et naîtra, enfin, sous les yeux mouillés de larmes de la jeune maman. En théorie, cela reviendrait à dire que le sexe (le " principe " du sexe) s'accouple avec la guerre. Un concept oui. Mais pas un bébé, au grand jamais...

Et en fait, tout cela est bel et bien impossible. Une fois le corps humain rendu à la terre (et qui devient un cadavre), tout ce miracle s'arrête net (Andrealphus le sait, elle a essayé). Un seul moyen donc : garder le même corps humain et donc, par la même occasion, la semence du Prince qu'elle a choisi et ce jusqu'à naissance du bébé. De son corps, il aura tiré la puissance de sa mère et dans la semence, Baal n'aura pas pu s'empêcher d'y mettre un peu de lui. CQFD. Le bébé qui naîtra neuf mois plus tard sera un peu des deux... et humain par-dessus tout le reste. Un grand bonheur pour la maman, une sacrée épine dans le pied du papa



et un grand coup de pied dans les roustons du Grand Jeu. D'autant qu'Andrealphus ne compte pas en rester là. Le prochain sur la liste c'est une belle jeune fille, Ange pour ne pas la nommer. Et là, vu la nature déjà bien curieuse de la donzelle, on est pas loin de craindre le pire.

Andrealphus est enceinte de sept mois et n'a pas regagné l'Enfer depuis. Pour tous les Princes, qui ne comptent pas le temps comme vous et vous, cela peut sembler normal.

Intérêt pour le maître de jeu

La grossesse d'Andrealphus n'a pour l'instant pas beaucoup d'importance. On peut même dire qu'elle passe totalement inaperçue par rapport à tout ce qui se trame sur Terre, au Paradis et en Enfer. En tant que maître de jeu, vous pouvez utiliser cela pour créer un scénario inédit. Baal peut, par exemple, rechercher Andrealphus après avoir eu des doutes sur sa liaison furtive avec l'infirmière. Des Démons puissants d'Andrealphus peuvent en profiter pour faire sécession devant l'attitude par trop conformiste de leur supérieur. Les idées sont légion mais il reste trois points à garder en mémoire, sous peine de se retrouver décalé avec le background avant longtemps :

- Le bébé ne doit pas naître avant la sortie de la prochaine extension.
- Personne ne doit savoir de qui elle est enceinte.
- Il ne doit rien arriver à la " mère " ou au bébé.

Intérêt pour les joueurs

Pour ses serviteurs, plus aucune invocation d'avatar (mais ELLE peut venir, même procédure que pour les Anges incarnés sur Terre) et donc une grande partie de l'aide possible au placard. Pire encore. Quand elle apparaît, c'est toujours sous la forme d'une créature enceinte. Que ce soit un chien, une femme, un grand blanc ou un grand black sculptural, on a toujours droit au petit ventre rebondi et à l'attitude " béate " d'Andrealphus.

La technique

Que va-t-il donc sortir du ventre d'Andrealphus ? Un humain normal... Un humain doté de pouvoirs ? Un concept ? Et que va dire l'heureux papa ? Comment vont réagir les autres Princes ? Vous le saurez bientôt... Très bientôt...



ANDRÔMALIUS

Dæmonis Malficum

" Le Bien est voulu, le Mal est permanent "

Il faisait beau ce dimanche de juin à Saint-Quentin. La famille Lopez fêtait les dix-huit ans de Manuel, l'aîné des enfants. Miguel préparait activement le barbecue dans le jardin. Maria était sortie avec Julietta, leur petite fille de sept ans. En rentrant, elle pourrait passer directement à l'apéro.

Miguel était heureux. À quarante ans, il était contremaître dans les BTP. Après tant d'années de dur labeur, il avait fini de payer sa maison et commençait la construction d'une villa au Portugal pour ses vieux jours. Mais, plus que tout, ses efforts lui avaient permis de hisser son fils vers le haut de l'échelle. Manuel avait eu son bac à quinze ans. Il finissait cette année sa troisième année de médecine. Il était si fier, lui qui savait à peine lire et écrire. Pour la majorité de Manuel, il lui avait acheté son rêve : une 125 cm³ blanche et rouge. La vie était dure mais belle.

C'était vraiment une bonne idée, cette fête. Miguel regardait sa famille et leurs quelques invités bavarder tranquillement pendant qu'il s'occupait des chipolatas. Manuel amenait pour la première fois à la maison un ami qu'il avait rencontré à la fac, un certain André. Il y avait aussi Luis, le meilleur ami de son fils, et Arielle et Vanessa, leurs petites amies. Tout allait bien et il allait être le temps de sortir le cadeau caché dans le garage.

Manuel n'en croyait pas ses yeux. Il avait devant lui la plus belle moto du monde. Il se jeta dans les bras de ses parents, puis l'enfourcha et fit vrombir le moteur. Il se dit que dix-huit ans était le plus bel âge de la vie. Il partit essayer la moto en faisant le tour du pâté de maison. Deux minutes passèrent, puis quatre, puis dix. En entendant les sirènes d'ambulance à quelques centaines de mètres, tous les cœurs se glacèrent. Miguel dut se résoudre à aller jeter un coup d'œil. En découvrant son fils, la cervelle répandue sur le trottoir à cent cinquante mètres de chez lui, il crut mourir. Il n'y avait plus rien à faire. Sans casque, la collision avait été fatale.

Lorsqu'il rentra chez lui, ses proches comprirent au premier regard, mais ils lui firent raconter les détails. Chacun était sous le choc. André donna un bonbon à la petite qui sanglotait. Il dit une phrase réconfortante à chacun, puis partit dans un long discours sur l'injustice de la vie... bla-bla-bla. Les autres, comme abattus, restèrent sans rien dire. Puis André donna encore un bonbon à la petite et prit congé.

Trois jours plus tard, lors de l'enterrement, il croisa à nouveau la gamine et lui tendit une pastille. Elle avait l'air hagard, mais cet état semblait être normal vu le drame frappant sa famille. Elle ne refusa aucu-



ne des friandises dont André la gava. Il parla longuement aux parents et se mit à côté d'eux au cimetière pour serrer les mains. Puis il rentra avec eux et prépara un bon Porto. Ensuite, il leur avoua en pleurant qu'il avait eu une relation avec Manuel. Interloqués et demandant des précisions, les parents manquèrent de le mettre à la porte. Heureusement, il sortit de sa poche les photos où les deux jeunes gens s'embrassaient au lit à pleine bouche. La mère pleura, le père cria, puis ne dit plus rien du tout. Alors il leur apprit que, de toute façon, il était séropositif. La petite goba les friandises. En partant, André sut qu'il n'avait plus rien à faire ici.

Deux mois plus tard, Maria se pendit dans le garage. Elle portait sur la tête le casque qui aurait pu sauver la vie de son fils. Miguel sombra dans l'alcool et devint une loque irresponsable. Julietta, qui avait pris quarante kilos, fut placée à la DASS : elle y subit les pires traitements possibles, allant de famille d'accueil en centre pour enfants à problèmes. André continua à lui envoyer régulièrement des friandises.

Background

Les racines du Mal

Après leur chute à la suite de Satan, les damnés découvrirent que leur âme avait changé. En devenant mauvais, ceux qui forment aujourd'hui les hordes démoniaques se sentent libres. Ils ne l'étaient pas. Leur goût du mal, la soif de destruction et de malheur étaient au service d'un seul but, le service d'un chef, Satan. Peu après la chute, les Démon furent séparés en cohortes sous la direction des plus puissants d'entre eux, ceux qui étaient les plus forts et qui devinrent les Princes-Démons que l'on connaît. L'organisation des Enfers se mit en place et le Grand Jeu commença. Vous connaissez la suite...

Au service du Malin

En leur enlevant la pureté et l'innocence, Dieu avait eu la main lourde. Les déchus découvrirent très vite leur nouvelle nature. La plupart la détestèrent au début mais finirent par s'habituer ou se résigner. Mais certains des démons furent dès le début comblés par leur nouvelle forme et convaincus que le Mal était leur vraie voie. Lors du grand partage, personne ne voulut de ces quelques

malades, manifestement instables, qui étaient si heureux de la Chute. Seul le plus autoritaire de tous les Princes serait sans doute capable de les mater et d'exploiter leur réel potentiel. Andromalius fut donc chargé de gérer leur cas. On ne pouvait les blâmer de rien, ils étaient comme tout le monde fondamentalement mauvais. Mais ils avaient quelque chose d'infiniment sombre au fond d'eux-mêmes. Quelque chose de brut et de sauvage que même les Princes les plus aguerris redoutaient. Comme ils n'étaient qu'une poignée, leur cas fut rapidement tranché, et Andromalius se fit un plaisir de les noter sur ses tablettes. On n'en entendit plus jamais parler au Conseil et les millénaires effacèrent leur existence de la mémoire collective. À tel point qu'on en vint à se demander si ces Démons "particulièrement maléfiques" n'étaient pas un mythe. Puis ils furent totalement oubliés.

Enfer et maléfices

Andromalius, qui n'est pas du genre à se faire emmerder, réunit dès leur affectation les quelques trublions qui osaient sortir du lot. Après les avoir tous affectés à des tâches subalternes, comme le classement des péchés ou l'aération des feux infernaux, il leur conseilla de se faire tout petits. Ce petit groupe, qui allait devenir le Dæmonis Malificum, suivit à la lettre les ordres et



s'écrasa. Unis par la même injustice, ils se réunirent et commencèrent à échanger leurs impressions, à se soutenir et à se comprendre. Le Mal reconnut le Mal. Bientôt, ils furent unis et formèrent dans le plus grand secret une secte maléfique à l'intérieur même des Enfers. Rebelles à Satan et à son autorité, ils refusaient de voir le Mal incarné en un être. Ils le concevaient plutôt comme une idée en marche, une maladie contagieuse qui devait se répandre pour devenir un absolu. Mais surtout, les Dæmonis Malificum ne voulaient pas être limités dans leur action de nuisance. Chacun désirait s'incarner à sa convenance, faire le mal sans limite, puis revenir aux Enfers. Tous les Démons sont dans ce cas. Mais c'est, rappelons-le, contraire aux ordres. Le but d'un Démon sur Terre n'est pas de faire mumuse pour son petit plaisir égocentrique. Ce n'est même pas toujours de faire le Mal. Le but d'un Démon est de pousser l'humanité du côté obscur de la force, de lui faire préférer le vice à la vertu, la violence à la paix et Lagaff à Jean-Paul II. Et ça, Dæmonis Malificum pensait que c'était de l'abus de pouvoir dégueulasse. Satan se faisait le complice de Dieu en entrant dans son jeu. Ils décidèrent donc de casser le jouet.

Passage à l'acte

Dæmonis Malificum n'est pas une organisation de rigolos. Ils sont une insulte aux lois de Murphy qui prétendent que tout peut toujours empirer. Ils sont le pire. Heureusement, ils sont très peu nombreux : une grosse dizaine tout au plus. Ce sont eux qui sont responsables de très nombreux massacres d'innocents, de famines et d'atrocités absolument inutiles sur Terre. Mais surtout, on leur doit certaines des pires plantades des forces démoniaques. Ils sabotent les opérations de l'intérieur car ils ne font preuve d'aucune solidarité avec le reste des serviteurs de Satan. Ce sont des salauds néfastes qui n'ont que trois credos : le Mal, le Mal et le Mal. Leurs actions sont très discrètes car, tel le serpent, ils savent rester en attente pendant de très longues périodes sans attaquer. Mais, au moment opportun, ils frappent à mort. On les a vus préparer des intrigues sur des centaines d'années.

Là où ça fait mal

Bien entendu, leur présence et leur action ne sont pas totalement secrètes, mais elles sont suffisamment furtives pour que les actes de sabotage comme les dérives meurtrières ne soient jamais liés au groupe. Au pire, l'un d'eux se fait piquer et purge tout seul sa peine. Les autres ne tentent surtout rien pour l'aider car, d'une part, c'est bien fait pour sa gueule et, d'autre part, c'est pas le genre de toute façon. Au fil du temps, le Dæmonis Malificum en est même venu jusqu'à concevoir un plan pour réaliser le Mal absolu. Ces malades ont décidé de tuer Dieu (vous avez bien lu) !

Ils pensent ainsi pouvoir détruire l'univers. Mais ils ne savent pas vraiment comment faire et sont à la recherche d'un moyen. Selon le bon principe de Predator " s'il saigne c'est qu'on peut le tuer ". En fait, ils sont prêts à faire la peau à tout ce qui vit, pense ou mange des chips. Ils pourraient même tenter de tracter Andromalius ou Satan si l'occasion se présentait. Comme vous le comprenez, ce sont de graves mégalo. Mais ils sont puissants. D'abord, ils ont tous atteint un énorme niveau de pouvoir. De plus, à force d'intrigue, ils dirigent aujourd'hui la moitié des services du Prince de Jugement.

Ils ont donc accès au maximum d'info sur tout et tout le monde. Ils savent, en particulier, que les deux boss sont sur Terre et se sont mis activement à leur recherche. On ne sait jamais. Ils sont peut-être plus vulnérables loin de leur base.

Sable ou gravier ?

Pour opérer sur Terre, ils n'hésitent pas à s'affecter dans des groupes de Démons et à participer aux missions. Ils en profitent généralement pour tout faire foirer de la manière la plus néfaste qui soit. Récemment par exemple, l'un d'eux, responsable d'une banale affaire de déstabilisation politique africaine, n'a pas pu s'empêcher de transformer le conflit en guerre ouverte, option épuration ethnique à la machette. Le tout en faisant expul-



ser l'aide humanitaire. La situation est devenue totalement incontrôlable par qui que ce soit. Le Dæmonis Malificum est donc l'une des plaies du monde. Il ne redoute qu'une chose, être manipulé par quelqu'un. Mais qui ? Andromalius ? Satan ? Ou même "%£+/?

déjà tout, vous n'êtes plus en train de nous lire, vous êtes dans votre bunker avec votre Bible et votre pompeux... à ne pas mettre entre toutes les griffes donc.

Intérêt pour les joueurs

Il semble difficile qu'un joueur incarne un membre du Dæmonis Malificum et cela pour deux raisons. La première, assez simple, est qu'on crée rarement des grade 3 ; enfin vous pouvez faire une exception. La deuxième restriction est qu'a priori personne n'est assez malfaisant pour incarner un tel malade. Si vous vous sentez de rentrer dans la peau d'un déjanté, essayez un Abalam ou un Andrealphus, voire un Dæmonis avec une tronçonneuse et des zombies dans la camionnette. Pour jouer un tel personnage, il faut accepter de ne faire aucune concession. Seul le Mal compte.

C'est un peu le contraire du jeu de rôles qui trouve son intérêt dans la liberté d'incarner un être avec un libre arbitre. Un Démon de cette secte est complètement prévisible. Bien sûr, si vous êtes un joueur confirmé et si vous connaissez le jeu sur le bout des doigts, si vous avez nos bureaux sur écoute et si vous savez la Vérité, vous pouvez peut-être en serez-vous capable. Mais si vous savez

Intérêt pour le maître du jeu

Le Dæmonis Malificum peut avoir de nombreuses utilités. Il peut vous servir de grand méchant récurrent pour mettre un peu la pression sur vos joueurs qui mangent de l'Ange à plumes tous les matins. Ils peuvent aussi être à la base de très nombreuses intrigues internes. En effet, le camp démoniaque est loin d'être uni, comme vous pouvez le lire dans ce guide. Aussi le Dæmonis Malificum exploite-t-il à fond le boxon ambiant pour cacher son existence et sa croisade secrète. Heureusement, étant très peu nombreux, ses membres ne peuvent se permettre l'échec. Ils n'ont droit qu'à une chance et attendent sagement leur heure.

Le mieux est de parsemer d'indices vos scénarios pour faire sentir à vos joueurs l'ennemi intérieur sans jamais le montrer, ambiance "un traître sacho à la Maison Blanche". Au moment voulu, vous pourrez les faire intervenir dans votre scénario. Nous vous reparlerons sûrement d'eux dans nos prochaines extensions.





Les bons mots de Malphas
Le bonheur des cons fait toujours peine à voir.

Paul Pote alias Panix

Démon d'Andromalius Grade 3, 36 PP

Humanité (6) comme tous les membres du Dæmonis Malificum

Talents : baratin (6), savoir-faire (6), arme de contact (4), esquive (4), comploter pendant des années comme une bête (5)

Équipement : selon le jour et l'époque, plus des sacs en plastique et des cigarillos puants.

FO	VO	PE	PR	AP	PP
4	6	3	2	2	36





ASMODÉE

Bookmania



" Comment le jeu peut-il être un péché quand il y a autant à gagner ? "

Le casino de Monte Carlo brillait de mille feux en cette fin de soirée de printemps. Dans un salon somptueux du premier étage, un drame allait bientôt avoir lieu, qui risquait de modifier l'équilibre des forces entre le Bien et le Mal.

Le général Lubovite, chef des armées de la nouvelle Russie, et accessoirement l'un des grade 3 les plus en vue de Baal, s'apprêtait à en découdre avec l'amiral Brown, commandant en chef de la flotte américaine et actuellement à la tête de la sixième flotte en manœuvre dans le golfe persique. Brown était aussi la tête de pont des armées du Seigneur dans les troupes américaines et l'un des principaux lieutenants de Laurent. Dans la partie qui allait être jouée ce soir, l'un d'eux risquait de perdre l'un de ses pouvoirs divins pour le céder à son ennemi juré. Ne pouvant s'affronter militairement sous peine de contrarier les ordres directs de leurs maîtres, les deux chefs de guerre passaient leur temps à désamorcer les crises et à faire la paix. L'un comme l'autre pensaient cependant que la meilleure solution de servir son camp était une bonne guerre... En attendant, ils venaient décompresser un peu en s'affrontant autour des tables de jeu.

L'un comme l'autre avaient accepté de miser secrètement un des pouvoirs en leur possession et accessoirement quelques informations militaires. Cela faisait des siècles qu'ils n'avaient pas fait quelque chose d'aussi interdit. Ne sachant pas ce qu'ils risquaient de perdre ou de gagner, les deux officiers tentaient tant bien que mal de cacher leur excitation. Ils ignoraient même à quel jeu ils allaient devoir participer : une roulette russe, un duel, un poker, un concours de boisson ? En se toisant de part et d'autre de la table de la roulette, Lubovite et Brown avaient l'air de deux titans entourés de jeunes enfants. Il se dégageait d'eux un charisme formidable.

Les deux organisateurs, portant d'élégants smokings blancs, arrivèrent à minuit. Ils conduisirent les deux adversaires, ainsi qu'une dizaine d'autres individus qui devaient " en être " dans une salle de réception privée.

" Nous sommes heureux de vous accueillir aujourd'hui à l'une de nos soirées. La partie de ce soir vous oppose par paire. Chacun d'entre vous connaît son adversaire. Les présentations ne sont donc pas nécessaires. "

Convaincu de son petit effet, Dref, laissa un instant chaque couple se reconnaître et échanger un regard assassin.



" Vous aurez à vous départager en misant sur un combat, reprit-il. Dans une arène, de féroces combattants vont s'affronter à mort. Ceux d'entre vous qui auront choisi le survivant remporteront la mise convenue avec leur adversaire. Maintenant que tout est clair, laissez-moi vous présenter nos champions d'un soir. "

Il se retourna vers son compagnon qui tenait à la main une grande boîte recouverte d'un drap noir. D'un geste emphatique, il souleva le drap en révélant deux touffes de poils blancs devant l'assistance médusée. " Ce sont des lapins albinos du Népal. Ils ont été dressés au combat par des moines. Cependant, pour stimuler leur ardeur, nous les avons trempés dans de la cocaïne. Voilà la cage où vous découvrirez nos héros d'un soir : Fifi et Loulou ... "

C'était donc sur l'issue d'un stupide combat de lapins bourrés de schnouf que le sort du monde reposait... Les deux généraux, qui étaient manifestement les seuls à percevoir la réelle portée du combat, se regardèrent, interdits. Mais la haine les submergea à nouveau. Ils saisirent les lapins par la peau du cou et commencèrent à les examiner. Le Russe choisit Loulou alors que, comme un fait exprès, l'Américain jetait son dévolu sur l'autre.

Entourant la petite cage, les participants au jeu déposèrent leurs paris dans une urne. Enfin, quand tout le monde fut revenu à sa place pour bien voir, on enleva la cloison opaque qui séparait les deux bêtes. Pour les identifier, quelqu'un avait pris soin de peindre les oreilles de Loulou en noir et celles de Fifi en rouge. Les deux lapins n'eurent d'abord aucune réaction, allongés sur le flanc. On les aurait dits morts. Puis l'un comme l'autre, réveillés par les cris du public qui commençait à s'exciter autour de la cage, ils se rendirent compte qu'il y avait un autre lapin dans la cage ! Il n'est pas ici nécessaire de rappeler combien les lapins du Népal sont indépendants. Tout le monde sait qu'ils sont profondément individualistes et ont un sens aigu de leur territoire. Ils se distinguent ainsi des lapins européens qui, plus sociaux, partagent des terriers collectifs. Mais ces notions de biologie animale étant évidentes, il n'est point temps de les développer ici. Donc, les deux mammifères lagomorphes se redressent comme des lutteurs sur leurs pattes arrière et se jettent l'un sur l'autre en clapissant. La drogue ingurgitée faisant son effet, le choc est terrible. Aucun des deux adversaires ne veut céder la place, des générations de gènes égoïstes les poussant à défendre leur territoire contre cette incursion étrangère. Et en plus, pensent les lapins, " Il se fout vraiment de ma gueule avec ses oreilles peintes celui-là ".

Les deux guerriers qui ont misé sur leur champion les encouragent maintenant à pleins poumons. D'abord discrets, les " Allez Fifi ! " et " Vas-y Loulou " sont maintenant remplacés par des cris. Les petites bêtes sont de plus en plus frénétiques. Leurs supporters parviennent à les mettre dans un état de transe incroyable. Fifi est le premier blessé, un mauvais coup de dent lui a profondément entaillé la patte. Il saigne abondamment. Mais loin de se laisser décourager, le lapin aux oreilles rouges s'agrippe fermement au dos de son adversaire qui ne peut plus le mordre ainsi bloqué et encaisse de nombreux coups de dents dans l'œchine. Loulou est mal barré. L'air de rien, Lubovite se rapproche de la cage en hurlant : "



Crève-le, mords-y l'œil." dans son sibérien natal. L'air de - toujours - rien, il balance un grand coup de pied dans la table sur laquelle est posée la cage. Le choc envoie les deux adversaires contre l'une des parois et permet à Loulou de se dégager. Un murmure parcourt l'assistance devant cette intervention extérieure. Mais l'arbitre qui allait l'ouvrir, en voyant la mine peu engageante du général russe, prétend n'avoir rien vu. De nouveau face à face et couverts de leur propre sang, les lapins hésitent sur la meilleure façon d'en finir. Le choc frontal n'ayant pas permis de vaincre une première fois, ils hésitent à retourner à la boucherie. Puis, alors qu'ils avancent lentement l'un vers l'autre, Fifi glisse dans une flaque de sang et tombe sans défense en avant. Brown, attendait un moment pour agir. Il active un pouvoir et revient une seconde en arrière dans le temps. Juste avant la chute de son favori. Il utilise alors son pouvoir de champ de force d'une manière extrêmement coûteuse pour éviter la chute qui va se produire en créant une zone solide à l'endroit glissant. Et ça marche : Fifi et Loulou sont à nouveau au corps à corps. Leur poil est gluant, et les lapins puisent dans leurs dernières ressources. S'étant mutuellement mordus à la gorge, ils resserrent leur étreinte mortelle. L'assistance retient son souffle. Les deux lapins exsangues chutent ensemble. Unis dans la mort, l'un comme l'autre s'accrochent désespérément à un dernier souffle. Puis c'est la fin du drame. Vaillamment, Loulou, le lapin aux oreilles noires lève une patte pour signifier sa victoire. Puis elle retombe mollement sur le cadavre de son compagnon.

Les deux officiers se toisent. Dans l'œil du Russe, on sent une revanche terrible sur toutes les frustrations de la guerre froide. Le visage de l'Américain n'exprime plus qu'une infinie douleur. Le Russe est persuadé d'avoir gagné son épée bénite, une sainte relique dont Brown est le gardien depuis des siècles. Sa vie est foutue pour un stupide pari. Alors les deux guerriers ouvrent en même temps l'enveloppe qui contient le prix du combat de cette soirée. Puis, après un instant, ils parlent tous les deux d'un grand rire. Lubovitch vient de gagner son contrôle des poissons et mollusques dont l'amiral, malgré dix ans de vie en mer, ne s'est jamais servi...

Background

Faites vos jeux

Bookmania est à l'origine une association de trois démons. Deux sont au service d'Asmodée, Derf et Gerg et un d'Andromalius, Trebaul. Elle date du début du XXe siècle quand les trois compères ont lancé l'idée à Las Vegas. Le principe en est assez simple. Bookmania offre aux Démons la possibilité de jouer leurs pouvoirs et autres capacités spéciales à divers jeux de hasard. Les serveurs d'Asmodée gèrent les tables et la face visible de l'affaire. Alors qu'en sous-main, le Démon d'Andromalius se charge d'aller bidouiller les dossiers pour enlever aux uns et donner aux autres.

Bien entendu, quand la banque gagne, c'est tout bénéf pour les trois compères qui se rajoutent tranquillement un pouvoir. Évidemment, pour que les soirées soient attractives et qu'il y ait des participants, les jeux proposés sont moins hasardeux que ceux d'un casino classique. Le poker sert de référence, mais il est arrivé que le backgammon, les échecs ou la barbichette soient utilisés.

Welcome, willkommen, bienvenue

Dans les premiers temps seuls quelques démons d'Asmodée formaient un cercle restreint de parieurs. Mais avec le bouche à oreille, de plus en plus de Démons sont venus tenter leur chance. En participant, ils devenaient complices et avaient donc tout intérêt



à la fermer. La condition pour participer au jeu étant de révéler son vrai nom, les mouchards risquaient de se retrouver avec une erreur administrative les enfermant dans un cure-dent pendant quelques siècles. Le secret de Bookmania fut donc partagé par un nombre d'individus sans cesse croissant mais, il ne fut pas révélé à la hiérarchie en général et au service d'Andromalius en particulier.

Des Démons de plus en plus puissants furent même touchés par la fièvre du jeu. Asmodée lui-même ne put s'empêcher de participer incognito à certaines soirées en s'étant bidouillé une identité bidon de grade deux de chez lui-même.

Les jeux sont faits

Après la Seconde Guerre mondiale, le nombre de renégats s'est mis à augmenter d'une manière assez significative. Nos trois joueurs ont donc découvert qu'une partie croissante de leur clientèle venait participer à leurs soirées pour gagner de nouveaux pouvoirs, ne pouvant plus en obtenir autrement. Le problème commença à devenir crucial quand des Anges renégats demandèrent à être admis dans le cercle. *A priori*, aucun joueur n'était contre. La possibilité de gagner des pouvoirs angéliques excitait même particulièrement les Démons. Cependant, l'accès aux fichiers angéliques ne semblait pas possible. Le Paradis restait inaccessible aux créatures du Malin depuis la Chute. Pendant un temps, la porte leur resta fermée. Mais le sort devait décider d'une bien étrange



rencontre. Par le plus grand des hasards, Trebaul, au cours d'une courte période où il était incarné sur Terre, tomba sur son frère Éric. Ce dernier, Ange de Dominique, était resté aux côtés du Tout-Puissant. Ils ne s'étaient pas revus depuis des millénaires mais, comme c'est parfois le cas, restaient liés par un lien plus fort que la grande séparation. Éric confia à son frère qu'il s'emmerdait ferme au Paradis et qu'il se demandait de plus en plus s'il n'allait pas mettre les bouts. Trebaul, sentant sa chance, expliqua à Éric sa combine et lui proposa de faire le même boulot que lui, mais de l'autre côté. Contre toute attente, ce dernier accepta. Le sort venait de jouer un de ses tours dont il a le secret.

Les affaires reprennent

Le cercle de Bookmania s'ouvrit donc progressivement à des Anges renégats et les deux camps commencèrent à échanger leurs pouvoirs au gré des cartes, des dés et autre boule de roulette. Au début, Éric se dit que des pouvoirs de Démons dans des dossiers d'Anges, ça allait se voir. Et puis il eut l'idée géniale de coller ses dossiers dans le casier d'Emmanuel et de rajouter dessus quelques coups de tampon du genre " incomplet ", " classé " ou encore " pris pour lecture ". Comme le nombre de motifs restait minime, personne ne remarqua rien. Quant aux Enfers, à part lui et Andromalius himself, Trebaul avait l'impression que personne ne poussait jamais la porte des archives. Sur Terre, le cercle des intimes de Bookmania s'agrandissait peu à peu : tout semblait aller pour le mieux.

Rien ne va plus

Et puis un jour, un Démon féminin d'Andrealphus se pointa à une soirée avec un grand type balèze. Et quand Dref lui demanda son nom, il répondit s'appeler Sigurnd au service de Michel. Un peu surpris et relativement méfiant, le Démon voulut savoir pourquoi il était passé renégat. Mais l'autre lui répondit simplement qu'il était un Ange baigné dans la lumière bienveillante de Dieu. Sans le savoir, Dref avait en face de lui deux membres du Bureau. Et si la chose était possible, c'était paradoxale-

ment de la faute d'Andromalius autant que de Dominique. Sigurnd passa une excellente soirée. Il faillit perdre sa hache bénite au whist mais finit par remporter des cornes. Enchanté, il les montra à deux autres ex-vikings qui servaient le même archange et qui trouvèrent ça complètement délire. Le Démon du jeu venait de remporter une bataille de plus. Rapidement, toute une petite communauté d'Anges se mit à côtoyer des Démons dans les soirées de Bookmania. La bulle grossissait trop, elle allait finir par péter.

Common baby, make my day !

L'arrivée des Anges dans les soirées de Bookmania ne changea pas grand-chose. Enfin au début, parce que l'ambiance comme les jeux choisis devinrent de plus en plus compétitifs. À tel point qu'on vit un Baal jouer son Armure contre la Batte d'un Daniel à A.S.L. Sentant le vent tourner et désireux de toujours répondre aux moindres attentes de leur public, les deux Démons d'Asmodée cherchèrent un nouveau concept. Pendant une nuit de brainstorming bien arrosée, une évidence s'imposa soudain à eux : " Il faut organiser des combats entre les participants. Il faut faire parier tout le monde dessus.

Il faut faire péter la casserole. Et c'est parti ! ". Sans surprise, les joueurs furent tous emballés par l'idée, à tel point que le concept prit vite de l'importance. " On ne va pas organiser de bêtes combats d'arène, mais de véritables courses poursuites, des chasses à l'homme et des mises à mort de plus en plus sophistiquées ". Au début, les Anges furent réticents, mais après tout il s'agissait de casser du Démon. Alors ils marchèrent ! Et là tout dégénéra, et les massacres commencèrent. Les terrains de jeu furent de plus en plus vastes. D'un parking ou d'une décharge, on passa à des quartiers entiers de grandes agglomérations. Et la discrétion en prit un coup. Les deux camps envoyèrent des équipes enquêter. Mais, comme souvent, les enquêteurs se rentrèrent dans le lard sans jamais chercher plus loin. N'empêche qu'un jour...



Snake Eyes

Un Ange de trop fut mis au courant : c'était une taupe de Dominique qui se faisait passer pour un Novalis qui fait rire. Au lieu de fumer la moquette, il alla baver chez son patron qui décida de faire une descente dans la prochaine soirée, histoire de casser l'ambiance. Et effectivement l'arrivée inopinée de l'Archange de la Justice en stressa plus d'un, qui sautèrent par la fenêtre. Dominique s'apprêtait à nettoyer tout le monde quand il s'aperçut que la clientèle était formée en grande partie de ses serviteurs, occultes mais directs, regroupés dans le Bureau. Il retint donc sa lame et son courroux, ne s'excitant finalement vraiment que sur Gerg et Derf. Ces derniers mangèrent les coups sans rechigner et repartirent en Enfer. Eux morts, Dominique se rendit compte qu'il ne savait pas qui changeait les dossiers. Il ouvrit une enquête qu'il confia à Éric : bizarrement aucun résultat n'en sortit après plusieurs mois de recherches et de compilation. Pendant ce temps, les deux Asmodée revenaient sur Terre et décidaient de remonter leur magouille. Pour brouiller les pistes, ils installèrent le siège de leur nouvelle activité en France, histoire de changer un peu des habitués de Vegas. Ils sont à Paris depuis le 1er mars 1999.

Intérêt pour les joueurs

Les joueurs peuvent aller jouer lors d'une soirée de Bookmania. Avouons même un secret, c'est fait pour. Ils pourront y rencontrer les deux organisateurs, bien sûr, mais aussi toute une faune hétéroclite d'Ange et de Démons. Normalement, les deux camps évitent tout conflit lors de ce type de festivité, de peur que tout le monde ne mette son grain de sel. Il y a parfois des bastons, mais elles sont rares et chacun n'hésite pas à intervenir pour calmer le jeu. Bien entendu, là où on peut gagner des pouvoirs on peut aussi en perdre. En particulier quand on joue gros jeu. L'idéal est de savoir se restreindre et être raisonnable. Mais dans une soirée organisée par deux fervents serviteurs du Prince du jeu, c'est presque impossible.

Intérêt pour le maître du jeu

Bookmania est l'occasion pour vous de faire rencontrer des Anges et des Démons. Plus qu'une plate-forme de passation de pouvoirs, c'est surtout l'occasion d'échanger des info et mes idées. Des pactes temporaires peuvent même être passés. C'est l'idéal pour mettre sur pied de très nombreuses intrigues subtiles entre les deux camps. Mais n'en abusez pas. Pour participer à une soirée, il faut être invité. Déjà que ces mecs sont paranoïaques. Depuis qu'ils se sont pris Dominique sur le râble, ils sont devenus ultra prudentissimes. Les joueurs peuvent en entendre parler sans jamais rencontrer personne qui soit capable de les présenter aux organisateurs. De plus, seuls les paris enregistrés pendant leurs soirées ont des effets réels sur les feuilles de perso. Il faut à peu près deux semaines pour qu'un pouvoir perdu disparaisse, parfois un peu plus pour qu'un pouvoir gagné n'apparaisse. N'oubliez pas que cette organisation est complètement clandestine. Tous les Archanges et tous les Princes, à l'exception d'Asmodée, lui sont *a priori* hostiles.

Bookmania reste un cadre limité. Les soirées ne comportent jamais plus d'une trentaine d'êtres surnaturels. Il serait d'ailleurs étonnant que tous vos joueurs soient invités : l'un d'entre eux seulement devrait bénéficier de cet honneur. Il serait de toute façon prié de ne pas en "informer" ses amis. Bookmania est bien entendu tout à fait exploitable pour MV.

Derf alias F. Oremor dit Chaos Factor
Démon d'Asmodée Grade 2

						
FO	VO	PE	PA	AP	PP	
1	5	3	5	2	2	23

Il possède en plus les pouvoirs angéliques suivants : absorption d'amour (1), assommer (1), bénédiction "rajeunissement" (1)

Talents : nir
(3), rire aux l
Équipement
quipe

Gerg alias G
Démon d'Asmo

FO	VO
4	

Il possède en
arme de contac
du Mal (1) et s
Talents : lutte
(3), raconter d
arme de poing
Équipement :
mouche", Glo

Trebaul
Démon d'Andro

FO	VO
1	6

Il possède en p
bénédiction " fe
au bénite (1)
Talents : voiture
Équipement :
Club Internatio



Talents : ninjutsu (1), jeu (6), psychoter un bon coup (3), rire aux blagues de Gerg (3)

Équipement : costume Hugo Boss, cartes à jouer, l'Équipement

Gerg alias G. Yeub dit Grog
Démon d'Asmodée Grade 2



FO	VO	PE	PR	AP	PP
4	4	1	2	4	2
					23

Il possède en plus les pouvoirs angéliques suivants : arme de contact bénite (hache à deux mains), détection du Mal (1) et skinheads

Talents : lutte gréco-romaine (4), jeu (6), intimidation (3), raconter des blagues qui ne font rire que Derf (3), arme de poing (3), arme de contact lourde (4)

Équipement : costume Armani, lunettes de soleil "mouche", Glock 17

Trebaul

Démon d'Andromalius Grade 3



FO	VO	PE	PR	AP	PP
1	6	2	2	3	1
					32

Il possède en plus les pouvoirs angéliques suivants : bénédiction "fertilité" (1), contact avec un politicien, une bénite (1)

Talents : voiture (4), bureaucratie (6), falsification (3)

Équipement : costume Tati, vieille BenzBenzBenz, Club International for men

Éric

Ange de Dominique Grade 3



FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	5	1	2	4	2
					29

Il possède en plus les pouvoirs démoniaques suivants : absorption d'énergie sexuelle (1), détection des ennemis (1)

Talents : wargames (4), bureaucratie (6), falsification (4), rire tout seul (3)

Équipement : sweat-shirt, jeans, la collection complète de "De particulier à particulier"

En termes de jeu

Jouer des Pouvoirs, mode d'emploi. En fréquentant Bookmania, les Démons, les Anges et les renégats peuvent participer à des jeux où les mises seront constituées de pouvoirs. Jusque-là vous avez suivi. Pour ce faire, ils communiquent leur identité complète aux organisateurs et à eux seuls. C'est-à-dire qu'ils révèlent leurs vrais noms, supérieurs, grades, et identité sur Terre. Puis on leur donne de quoi jouer et ils vont parier. Pour la gestion, rien de plus simple. On ne peut miser qu'un pouvoir à la fois et jamais sur une seule partie. Au poker, par exemple, il va falloir jouer avec de l'argent toute une soirée, celui ou ceux qui remportent le pot récupérant, en plus de la monnaie, le pouvoir que chacun a misé. On ne peut pas miser le pouvoir privilégié de son Archange ou de son Prince. Ça se verrait trop. Sinon il n'y a pas d'autre restriction. Notez que miser un pouvoir signifie miser un niveau. On peut donc diviser ses pouvoirs et avoir l'impression de ne pas trop perdre.

Capice ? Non ? Alors va te pendre.

Les bons mots de Malphas

Si on peut plus tricher avec les aris, c'est plus la peine de jouer aux cartes !



'BAAL

Stadium Deys

" Jusqu'au dernier souffle ! "

Cheng n'avait jamais quitté son village. Son maître lui avait tout appris. Il avait fait de lui un homme. Tous les jours, il venait écouter ses leçons au monastère. Ensuite, il s'entraînait une douzaine d'heures. Il musclait son corps et endurcissait son esprit pour devenir invincible. Il était en parfaite santé. Il était robuste et souple et pouvait développer une puissance formidable. Cheng était capable de sauter trois fois sa taille sans élan. Il pouvait déraciner des arbres à mains nues, marcher sur une corde, combattre dans le noir et accomplir bien d'autres merveilles dont les hommes normaux étaient incapables. Mais plus fort que tout, il sentait couler dans ses veines la puissance du Dragon. Une bête légendaire qui avait jadis servi ses ancêtres pour libérer la Chine. C'est du moins ce que racontait la légende. Portant en lui sa marque, il était l'élite, le combattant ultime. Le tournoi auquel il allait participer ne serait qu'une formalité.

Jean-Claude n'avait jamais quitté la Belgique. Il pratiquait le full-contact depuis l'âge de quatre ans. Il était capable de faire le grand écart sur deux chaises. Il avait développé cette technique pour lutter contre les violentes crises d'aérogastrie qui avaient bercé son enfance. Parfois il regrettait même de ne pas être myopathe. On ne choisit pas toujours ses tares... N'empêche qu'à force de faire de la musculation et de taper sur des sacs de sable, il était devenu champion du monde militaire de corps à corps. Le tournoi qu'il allait disputer s'annonçait pour le mieux.

Pablo n'avait jamais quitté sa poubelle. Né dans les favelas de Rio, il luttait depuis le premier jour pour sa survie. Recruté par un gang à sept ans, il avait appris la *capoeira* sur la plage. Quand on est un beau garçon sans le sou, soit on sait se battre, soit on sait courir. Et encore, ça suffit pas toujours pour conserver son intégrité anale. Mais Pablo était bon, excellent même : en quelques années, il était devenu le champion de la plage. Les combattants venaient de plus en plus loin pour l'affronter et les dollars s'échangeaient par milliers autour des rings improvisés où il se battait. Et toujours ses adversaires finissaient au tapis. En participant au tournoi qui s'annonçait, il avait enfin une chance de changer de vie.

Ivan n'avait jamais quitté son laboratoire. Sorti d'une éprouvette, il ne connaissait rien de ses parents. Les savants qui l'avaient élevé le sortaient de sa cage deux fois par jour pour le soumettre à divers traitements. Il avait droit à un bilan complet avec plein de petites sondes qui le chatouillaient partout. Ensuite, on le mettait dans l'appareil Goliath fait pour grossir les muscles. Une fois sanglé, Goliath le retournait dans tous les sens en lui injectant divers dopants dans les veines. Il recevait aussi de petites stimulations électriques pour accélérer encore sa croissance. Ensuite, c'était le moment du repas. Il avait droit à trois grosses gelules aux hormones



et protéines, parfaites pour une alimentation équilibrée. Puis, c'était le moment de l'apprentissage hypnotique. Dans une pièce noire, il reposait nu et recouvert d'électrodes. Le programme consistait à lui faire emmagasiner un maximum de connaissances en les lui implantant dans la tête à l'aide de suggestions lumineuses et tournantes. Enfin, Ivan allait jouer dans le simulateur de combat. Là, il devait crier et détruire tout ce qui bougeait, et même ce qui ne bougeait pas. Et après c'était retour à la cage, picouise et gros dodo. Igor ne savait pas pourquoi mais les savants lui avaient dit que demain ce serait différent.

La salle du tournoi était immense. Pour sa douzième édition, l'Ultimate Fight se devait d'être grandiose. Rétransmis dans une centaine de pays, cet événement faisait triper tous les mâles de la planète. C'était l'occasion de mettre face à face les meilleurs combattants de la Terre pour voir qui était le plus burné. On était loin de ces jeux olympiques de pédés, où la moitié des techniques sont interdites et où on est disqualifié dès qu'on porte les coups. Ici les participants avaient le droit de tuer. Ce n'était bien sûr pas officiel, mais comme l'Audimat explosait à chaque mort, les tueurs étaient récompensés par une super prime au noir. Les participants venaient de tous les horizons pour remporter les cinq cent mille dollars qui constituaient le prix.

Le tournoi touche à sa fin. Cette année les gladiateurs sont particulièrement bons. La plupart des combats ont été de vraies boucheries. Quatre champions sont toujours en lice et les paris vont bon train. Nul ne sait qui du Chinois, du Belge, du Brésilien ou du Russe sera le nouveau dieu du stade. Même Baal, qui a observé tous les combats depuis sa loge, reste perplexe. C'est vrai que le résidu de fond de capote produit par Vapula est fort, mais il lui manque l'instinct de tueur du Brésilien. Quant au Dragon, il a beau s'y croire à mort, sa technique n'est pas sans faille. Reste le bouffeur de frites dont l'obstination bornée est à la fois la plus grande force et la principale faiblesse. Le sang dira qui vivra et qui mordra la poussière.

La première demi-finale oppose le petit Chinois à l'immense Russe. Comme ça, le combat a l'air inégal. La montagne de muscles sibérienne fait presque le double de la taille de son adversaire et bien quatre fois son poids. Ivan se campe sur ses pieds, les deux poings levés alors que Cheng adopte la position rituelle du Dragon. Les deux adversaires sentent l'air se densifier autour d'eux pendant que leur rythme cardiaque s'accélère légèrement. Au top, Ivan se rue en avant sans hésiter. Il sait que son adversaire s'y attend. Effectivement, Cheng adopte la position dite de l'écaille du dragon qui doit lui permettre de parer toute attaque. Et là comme prévu son adversaire lui assène un coup de poing vertical qu'il bloque. Mais son bras n'arrête pas la course de l'énorme poigne qui finit en plein dans sa boîte crânienne. Heureux, Ivan se remet en garde et fait deux ou trois passes pourries, style karaté, pour se foutre de la gueule de son adversaire mort. O.K., normalement les machines n'ont pas d'humour mais c'est un Kobal qui a fait son programme d'apprentissage...

Le deuxième affrontement semble plus équilibré. Le Brésilien a fait forte impression. Il danse autour de ses adversaires, les épuise, puis, telle une guêpe, les pique. Le champion militaire est quant à lui bien plus classique. Mais c'est un lutteur aguerri, bénéficiant de l'expérience de centaines de combats. Face à face, les deux hommes se jaugent. Le début du round est plutôt décevant, aucun des combattants ne prend de risque. Ils se





Méga combo

Les Stadium Deus se composent de tous les meilleurs guerriers humains. Baal ne se contente pas de les trouver. Une fois repérés, il les utilise. Le Prince en fait des gardes du corps, des espions ou encore des assassins. Pour les récompenser et les rendre encore plus forts, il leur accorde même des pouvoirs. C'est interdit en théorie. Mais puisque ça marche, c'est bien que Dieu et Satan ne sont pas entièrement contre.

Dans l'antiquité, Baal utilisait les jeux du stade pour sélectionner ses champions. Au Moyen Âge, il alla directement les chercher sur le champ de bataille. Depuis quelques siècles, il est revenu progressivement vers son idée de combat spectacle. Il aime médiatiser son action et n'hésite pas à monter de grands shows télévisés. À une époque, le Prince faisait publiquement connaître les récompenses, mais depuis que les consignes de discrétion sont tombées, il se contente de convaincre les vainqueurs. Il est très persuasif. Baal n'a jamais été vaincu en combat singulier. Il se demande d'ailleurs si les tapioles du Paradis ont une chance contre lui. Georges est censé être son égal, mais les autres ? Ce ne sont après tout que des Anges montés en grade. Il attend avec impatience l'occasion d'organiser un grand combat. C'est de toute façon la seule manière de trancher.

Intérêt pour les joueurs

Les Démons ne peuvent pas faire partie des Stadium Deus. Il n'y a que des humains. Leur nombre est variable, mais Baal en trouve normalement un ou deux chaque année. Il les prend sous sa coupe, les entraîne et les bichonne. Il les fait combattre les uns contre les autres et les envoie en mission. Ce sont le plus souvent de bons serviteurs. Quand ils l'ont vraiment très bien servi, il arrive parfois à en faire des familiers.

Le cas reste cependant assez exceptionnel. Un joueur peut jouer un humain qui participe aux missions comme serviteur de Baal. Il est normalement confié comme serviteur à un autre joueur. Mais, vu sa puissance, il peut vraiment



être joué, sans être ridicule, avec d'autres Démons. Le personnage est créé avec les règles indiquées dans le chapitre "En termes de jeu" ci-dessous. Baal supporte très mal qu'on abîme ses jouets.

Si le Démon à qui il l'a confié le traite mal ou le perd, la colère du Prince peut se déchaîner violemment. Et zou, deux cents ans à faire des bulles dans la cuvette des W-C.

Intérêt pour le maître du jeu

À part mettre un peu d'exotisme dans votre groupe, les Stadium Deus peuvent vous servir à pimenter vos scénarios. Baal peut les envoyer en mission pour surveiller les joueurs ou pour faire le boulot à leur place. Ce sont ses hommes à tout faire, au même titre que les Démons qui sont sous ses ordres. *A priori*, ils sont moins puissants, mais comme ce sont des humains, ils passent



à travers la détection du mal. Les églises non plus ne les remarquent pas. De plus, pour des humains, ils sont capables de véritables prodiges que seuls de rares êtres surnaturels peuvent accomplir.

Les pouvoirs que nous vous proposons ci-dessous peuvent aussi être accordés à des Démons. Cependant, ils ont été conçus pour des humains. Vous pouvez d'ailleurs vous en inspirer pour créer vos propres récompenses.

Les bons mots de Malphas
T'as d'o' Baal bébé

Ken Master, membre des Stadium Deus



Talents : corps à corps (6), voiture (2), séduction (3), insulter un adversaire vaincu (3)

Pouvoirs : talent de combat, art de combat (2)

Équipement : Porsche blanche, petite amie blonde, kimono rouge

En termes de jeu

Les pouvoirs des Stadium Deus sont comparables à ceux des autres créatures surnaturelles. Certains sont équivalents aux pouvoirs des Démons. Baal accorde toujours les capacités de combat qu'il accorde à une manifestation physique. Cela peut être un tatouage, une cicatrice, des scarifications ou toute autre chose de ce style. Bien entendu, plus un individu a de pouvoirs et plus il en porte les stigmates physiques. Baal accorde ses récompenses de façon discrétionnaire. Il peut les supprimer à volonté. Mais, en général, il se contente d'envoyer en Enfer ceux qui ont la bêtise de le décevoir.

Les membres du Stadium Deus possèdent (VO+5) PP à la base et en récupèrent un toutes les douze heures. Ils encaissent les dommages comme des humains. Les niveaux de leurs pouvoirs sont limités à 3, leurs caractéristiques à 4 et leurs talents à 6. Le 111 et le 666 n'ont aucun effet pour eux.

Pouvoirs des combattants

- 1 Attaque corporelle
- 2 Augmentation temporaire de (caractéristique au choix)
- 3 Protection physique temporaire
- 4 Talent
- 5 Augmentation permanente de (caractéristique au choix)
- 6 Don maléfique majeur

Description des pouvoirs

1. - Attaque corporelle

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder un jet sur la table suivante.

- 1 Dents
- 2 Langue
- 3 Griffes
- 4 Pattes
- 5 Queue
- 6 Cornes

2. - Augmentation temporaire de (caractéristique au choix)

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder un des six pouvoirs de Démon du même nom.

3. - Protection physique temporaire

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder un jet sur la table suivante.

- 1 Champ de force
- 2 Couche de glace
- 3 Tourbillon de feu
- 4 Champ magnétique
- 5 Rebond
- 6 Conversion physique

4. - Talent

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'accorder un des six talents.

5. - Augmentation permanente

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'accorder, de façon permanente, un pouvoir supplémentaire.

6. - Don maléfique

Description : pour ce pouvoir, le possesseur accorde un jet sur la table suivante.

- 1 Signe de Baal
- 2 Langage démoniaque
- 3 Aura démoniaque
- 4 Pouvoir démoniaque
- 5 Résistance démoniaque
- 6 Art de combat

Signe de Baal

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'accorder à un autre Démon Baal comme s'il était un Démon.



4. - Talent

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder un des six pouvoirs de Démon du même nom.

5. - Augmentation permanente de caractéristiques

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder, de façon permanente, un point de caractéristique supplémentaire.

6. - Don maléfique majeur

Description : pour connaître la nature exacte du don, faites un jet sur la table suivante.

- 1 Signe de Baal
- 2 Langage démoniaque
- 3 Aura démoniaque
- 4 Pouvoir démoniaque
- 5 Résistance démoniaque
- 6 Art de combat

- Signe de Baal

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'invoquer Baal comme s'il était un Démon de grade 1.

- Langage démoniaque

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de parler et de comprendre le langage démoniaque comme s'il était un Démon.

- Aura démoniaque

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de faire apparaître une aura comparable à celle des Démons. Elle n'est visible que pour les êtres surnaturels. Il permet aussi de voir les auras des autres créatures surnaturelles.

- Pouvoir démoniaque

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de se voir accorder un jet sur la table de pouvoirs des Démons.

- Résistance démoniaque

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'encaisser les dommages comme s'il était un Démon (tous les dégâts sont divisés par 2).

- Art de combat

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de disposer du pouvoir spécial de Baal : art de combat.





BAALBERITH

Les recenseurs

" Bonsoir... C'est quoi votre petit nom ? Vous habitez chez vos parents ? Ils sont à vous ces beaux yeux rouges ? Vous avez des projets pour ce soir ? Vous avez déjà vu un homme nu sous sa douche ? Ça vous fait quoi quand un chien se frotte à votre jambe ? "

" Sébastien "

Mouï, le nom est bon, conclut le Recenseur, un stylo coincé entre les prémolaires, en comparant le petit carton fixé sous la sonnette au nom indiqué sur ses fiches. Qu'est-ce que ça dit ? Voyons voir... Serviteur d'Abalam... grade 2... états de service corrects... limitation pour incident public... rappel à l'ordre... Mouais, encore un taré.

" Ding dong ! "

Bruits de pas feutrés qui s'approchent, froncement de sourcils, crissement de paume moite, sans doute la gauche, moment d'hésitation...

" C'est pourquoi ? demanda une voix masculine.

- Services de Renseignements de Baalberith, répondit machinalement le petit homme en déclenchant son pouvoir. J'aimerais vous poser quelques questions dans le cadre de notre campagne nationale de recensement. "

La porte s'entrouvrit, laissant s'échapper un filet odorant chargé d'huile de cuisson, de poivrons et d'épices orientales. Le Démon se faufila à l'intérieur et attendit que la porte se referme derrière lui.

" Baalberith, hein ? Services de Renseignements Démoniaques ?

- Oui, Monsieur Sébastien. Je suis le Recenseur 6, grade 2 aux ordres de Baalberith et vous...

- Entrez, je vous en prie, invita l'homme en quittant l'angle mort. Asseyez-vous, mettez-vous à l'aise et racontez-moi tout. "

Le Démon n'avait rien des tarés habituels de chez Abalam, conclut le Recenseur avec un soulagement non dissimulé. Taille moyenne, cheveux courts, yeux clairs, léger début d'embonpoint, la trentaine, jogging noir, baskets, polo rayé... Eh, c'est quoi ça ? Un chien ?

" Omer, dis bonjour au monsieur qui vient pour t'embêter ! Vous aimez les chiens, numéro 6 de chez Baalberith ? demanda Sébastien en posant deux verres de sirop sur la table basse.



- Euh, oui, enfin... Il a l'air gentil.
- Tu parles qu'il est gentil ! Omer, mords un peu le monsieur pour montrer comme t'es gentil !
- Groompf.
- Vous voyez ? Bon, et vos questions, c'est quel genre ?
- Un questionnaire de routine, visant à clarifier les fichiers de...
- Omer, tu bouffes pas vraiment le monsieur, en fait ! Y vient pour un questionnaire ! T'aimes bien les questionnaires, hein ?
- Woumpf.
- Bon, alors tu lâches la botte.
- Je... Hum ! Monsieur Sébastien, vous êtes aux ordres d'Abalam depuis trois ans, c'est exact ?
- Mouais.
- Bon. C'est votre résidence principale, c'est exact ?
- Mouais.
- Bon. Vous habitez seul, c'est exact ?
- Mouais.
- Bon. Vous fréquentez des...
- Je suppose que c'est exact, mais ça vous dérange si j'laisse mon chien répondre à ma place ?
- Pardon ?
- Non, c'est pas qu'ça m'gonfle de faire " mouais " toutes les trente secondes, mais c'est l'heure de Xéna, tu vois. J'en rate pas un épisode ! Tu connais Xéna ? La grande brune qui tue des méchants avec sa grosse épée ?
- J'en ai vaguement entendu parler, oui, mais... Et le questionnaire ? Je...
- Je t'ai dit, t'as qu'à poser tes questions à mon chien, y comprend tout. Et pis y m'connait par cœur, hein Omer ? Tu fais " Houmpf " pour oui et " Grrrrf " pour non pour répondre au monsieur.
- Houmpf.
- Bon, j'vous laisse. Sage, Omer ?
- Houmpf.
- Bien, reprit le Recenseur en se tournant vers le chien... Donc, monsieur Omer, votre maître fréquente-t-il... Oh, attendez... Ça fait longtemps qu'il regarde Xéna ?
- Houmpf.
- Et il aime vraiment ça ?
- HOUMPF !
- Bon. Je crois que j'en ai assez entendu. Merci pour le sirop. "

Une fois seul sur le palier, le Recenseur sortit son téléphone portable et composa le numéro du standard en descendant les premières marches.

" Ici numéro 6. Procédure ABAG2-6396. Syndrome de Foucault repéré au 27 rue des Moulins. Fred Sébastien. Élimination demandée. Ah oui, ajouta le Démon avant de raccrocher, virez-moi aussi le chien. "



Background

Tous sur écoute !

Plus forts que les Renseignements Généraux, plus chiantes que les vendeurs par téléphone, les Recenseurs de Baalberith veulent tout savoir sur tout et sur tout le monde. Leurs cibles : les Démons, les Anges, les renégats les psis... Bref, tout le monde, quoi. À la base, la section de recensement fut conçue par Baalberith pour constituer un fichier compilant les informations les plus variées sur les serviteurs démoniaques. Nom, grade, supérieur, résidences connues, limitations, blâmes, fréquentations, etc. Approuvé par tous les Princes, ce projet fut mis sur pied à la fin des années 70, au moment où le téléphone et le porte-à-porte étaient encore les seuls moyens de faire chier ses voisins. Depuis, avec l'apparition du Minitel, du micro miniaturisé, du téléphone portable et du réseau Internet, il va sans dire que le département a connu un essor considérable.

Les Démons engagés au sein de la CRD, la Centrale de Renseignements Démoniaque, sont tous aux ordres de Baalberith ou de Vapula, qui apportent un soutien logistique non négligeable à l'entreprise. Les Recenseurs envoyés sur le terrain sont au moins grade 2 et seuls les grade 3 sont chargés des dossiers concernant les Anges et les renégats. Car depuis sa création, la CRD a étendu ses activités à toutes les formes de vie "répertoriables" et détient aujourd'hui des fichiers très détaillés sur un grand nombre d'agents de toutes les forces, du

Démon mineur au grade 3 de Dominique, en passant par certains sorciers, psis et renégats des deux camps. Parano s'abstenir, la CRD contrôle !

Contrairement aux agents de certains Princes et Archanges, qui n'hésiteraient pas à mettre la moitié de la planète sur écoute si on les laissait faire (ah bon, on les a laissé faire ?), la CRD n'utilise l'espionnage direct que dans les cas extrêmes. La plupart du temps, ce sont les

Recenseurs qui font tout le boulot, en se rendant sur le terrain pour poser des questions, faire remplir des formulaires, prendre des photos, etc.

Lorsqu'il s'agit de Démons, aucun problème. Le Recenseur utilise son pouvoir Message Officiel pour s'assurer la coopération (pas forcément joyeuse, mais bon) des Démons inscrits sur sa petite liste de courses. Par contre, quand il est question de faire cra-

cher des aveux à des Anges, ou à des renégats, ça devient tout de suite plus compliqué. L'abordage se transforme en filature, l'interrogatoire en discussion détournée et les "Baalberith vous remercie de votre coopération" en "Andromalius vous remercie d'avoir été super con".

Nous laisserons volontairement de côté les techniques d'espionnage et les annexes de la CRD spécialisées dans la course aux Anges et aux renégats, histoire de vous laisser développer vos propres groupuscules et de ne pas trop empiéter sur les éventuelles factions déjà existantes.

Pour ce qui est des Recenseurs et des fichiers de la CRD, c'est tout de suite après la pub...



Bonjour

Les Recenseurs ont repéré un démoniaque "27 B-6" et se rendent. Ils souhaitent que les Recenseurs se d'un lieu pour conduire jusqu'à dire jamais. Une fois prêt, le Message Officiel est très rare, que le formulaire d'annotation est tian, les Recenseurs en personne envoient les plus. Une fois reçus, les Démons envoient aux Recenseurs pour accéder aux informations sont seules certaines plus importantes sous les Démons. Une petite signature grade 3 que b... même).

Vous vous demandez... faisaient pour le Capitaine du... ment grâce.

Les Recenseurs La prochaine Baalberith pour pourquoi ne prendre l'utilité informations, permettra aux d'utiliser par... ques lors de



Bonjour, c'est pour un sondage !

Les Recenseurs travaillent généralement seuls. Après avoir repéré leur "cible" grâce à différentes sources démoniaques, ils glissent un questionnaire (le fameux "27 B-6") dans leur mallette, enfilent un costume gris et se rendent sans tarder au domicile du Démon qu'ils souhaitent recenser. Dans le cas de Démons voyageurs, les Recenseurs s'arrangent toujours pour obtenir l'adresse d'un lieu de passage ou d'un contact susceptible de les conduire jusqu'à leur cible du jour. Ce genre de traque ne dure jamais plus de trois jours...

Une fois présentés, les Recenseurs utilisent leur pouvoir de Message Officiel et se mettent à poser leurs questions. Il est très rare qu'ils acceptent de rompre l'entretien tant que le formulaire n'est pas entièrement noirci de croix et d'annotations. En cas de problème au cours de l'entretien, les Recenseurs sont habilités à invoquer Baalberith en personne et cette simple menace suffit à calmer les esprits les plus réticents.

Une fois recueillies, ces informations sont traitées par les Démons de la CRD et compilées dans des ordinateurs auxquels, comme de bien entendu, personne ne peut accéder sans une autorisation spéciale. Ces informations sont classées en plusieurs niveaux de sécurité et seuls certains Démons de Baalberith peuvent accéder aux plus importantes, les autres pouvant être consultées par tous les Démons et Princes-Démons, moyennant une petite signature et l'aval du grand patron de la CRD (un grade 3 que beaucoup soupçonnent d'être Baalberith lui-même).

Vous vous demandiez comment les Démons de Baalberith faisaient pour utiliser le pouvoir conféré du grade 2, Capitaine du téléphone arabe ? Eh bien voilà, tout simplement grâce aux banques de données de la CRD.

Les Recenseurs et la CRD pour le meneur de jeu

La prochaine fois que vous utiliserez un Démon de Baalberith pour confier une mission aux personnages, pourquoi ne pas envoyer un Recenseur, histoire de rendre l'utile au désagréable en recueillant quelques informations, l'air de rien ? Une introduction de ce type permettra aux personnages de s'intéresser à la CRD et d'utiliser par la suite ses banques de données informatiques lors de leurs enquêtes. Car le rôle des Recenseurs

n'est pas seulement de faire chier leur monde en début d'aventure ! Dans sa grande loyauté à Satan, Baalberith a conçu la CRD pour donner un avantage aux forces démoniaques en aidant les équipes de terrain à accélérer leurs recherches. Vous enquêtez sur un Démon ? Essayez les dossiers de la CRD !

Seulement, dès le premier contact, les personnages comprendront vite que la CRD fonctionne à peu près comme les services de renseignements de Notre-Dame, c'est-à-dire... lentement mais sûrement. Paperasse, signature, liste d'attente, changement de poste, la CRD est un labyrinthe protégé par un coffre dont la clef est au fond de la poche de Baalberith. Avec un peu de patience, les personnages finiront bien par s'habituer à l'administration démoniaque et trouveront leur bonheur dans les fichiers de renseignements concernant les Anges, les renégats et toute la clique dont on ne sait jamais rien.

La marche à suivre est détaillée un peu plus loin. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais je trouve qu'elle fonctionne plutôt bien (ça reste entre nous, hein, j'ai pas envie d'être contacté pour bosser chez Télécom).

Petite suggestion en passant : il est tout à fait possible d'utiliser un Recenseur pour feindre une procédure de renseignement, alors que les réelles motivations de son envoi sont tout autre (par exemple, l'évaluation du profil psychologique, l'étude du terrain avant l'envoi d'une équipe de nettoyage, etc.).

Les Recenseurs et la CRD pour les joueurs

À moins d'être Démon de Baalberith, il est impossible de travailler directement pour la CRD. On entend par là devenir Recenseur et obtenir un bureau dans les locaux secrets de l'administration (locaux tellement secrets que vous êtes le seul à savoir où ils se trouvent). Par contre, toute aide extérieure sera la bienvenue et l'offre de renseignements sera toujours récompensée par des faveurs, des échanges de bons procédés et même un petit cadeau personnel de Baalberith.

Notez que le Prince considère qu'il est du devoir de chacun d'aider la CRD, mais qu'il est disposé à plaider en la faveur de collaborateurs efficaces auprès



de leurs supérieurs. Ça ouvre quand même grand la porte à une promotion, à un nouveau pouvoir ou tout simplement à un contact au sein de la CRD (jamais inutile, ça).

En tant que Démons, les personnages peuvent par contre sans problème pousser la porte du combiné téléphonique pour demander des info sur un dossier de la CRD. Le pourcentage de réussite d'une telle demande est défini par le tableau qui suit (celui dont on ne doit pas parler, vous savez), mais il faut savoir que la réponse n'est jamais obligatoire, même pour un Démon mineur.

En termes techniques

Pour obtenir une information, un personnage doit tout d'abord pendre contact avec la CRD. Ensuite, il faut définir le grade et la position hiérarchique du Démon qui va traiter la demande. Cette valeur, c'est l'Influence. Lancez un premier dé 6 pour définir le grade du Démon de Baalberith qui s'occupe de l'appel du personnage. De 1 à 3 : grade 1 ; de 4 à 6 : grade 2 (les grade 3 ne répondent pas au téléphone). Si le personnage se contente de cet interlocuteur, l'Influence sera égale au grade de ce Démon (ce qui est bien mais pas top).

S'il pousse un peu, du genre " passez-moi le boss ", le personnage peut ensuite tenter un jet de Baratin ou de Discussion difficile pour accéder à un responsable. S'il réussit son jet, le personnage obtient automatiquement un Démon d'un grade supérieur. Pardon, supérieur d'UN grade, ni plus ni moins. Ensuite, le personnage ajoute son grade -1 à celui de son interlocuteur (soit 1 à 5 au total). Si le personnage est affilié à Baalberith ou à Andromalius, il ajoute son grade sans pénalité (soit un total de 2 à 6)

Une fois l'Influence déterminée, l'interlocuteur effectue un jet d'Influence (ça alors !) à une difficulté qui varie selon la nature de la question.

- Questions faciles : nom de code, pseudo, description vague, localisation trois mois plus tôt, quelques rapports de missions précédentes, etc.

- Questions moyennes : nom de relations connues, description précise, grade, localisation un mois plus tôt, réputation vague, quelques pouvoirs connus, armes de prédilection, lieux de passage connus, etc.

- Questions difficiles : nom humain exact, lieu de résidence connu, liste des pouvoirs, rapport avec son supérieur, localisation une semaine plus tôt, liste des pouvoirs, liste des limitations, liste du matériel, réputation précise, rumeurs, rapports de missions spéciales, noms d'amis ou de compagnons importants, etc.

- Questions très difficiles : localisation actuelle, objet de la mission en cours, noms de compagnons ou de collaborateurs actuels, points faibles éventuels, profil psychologique récent, enquêtes internes en cours éventuelles, etc.

Toutes les questions relatives à des Anges, des membres de la troisième force (psis, vikings, etc.), des grade 3 des deux camps, des renégats des deux camps et des factions " secrètes " démoniaques (à vous de juger) sont automatiquement décalées d'un cran de difficulté. L'éventuelle protection conférée par un Archange, un Prince-Démon ou une corporation humaine peut décaler cette difficulté d'un à trois crans (le maximum).

Si un décalage de ce type " déborde ", tous les crans supplémentaires se transforment en colonnes de malus. Par exemple, si un personnage demande où se trouve un grade 3 renégat d'Andromalius protégé par Valefor (c'est un exemple, hein), son contact à la CRD recevra quatre colonnes de malus à son jet (question très difficile plus quatre crans de malus). Autant dire qu'il va devoir s'accrocher...

Si le jet est réussi, le RU du Démon de Baalberith indique le nombre de questions auxquelles il pourra tenter de répondre, à raison d'un point pour une question facile, deux pour une question moyenne ou difficile et trois pour une question très difficile.

Notez que les Démons de la CRD peuvent très bien avoir des consignes et donner de faux renseignements.

" Pincez-m

La créa
nabot,
mauve.
ge circu
me allo
tues.
Ignace,
gnome
sur la
rêvait.
la cuisin
La peur
vie de c
n'osant
yeux ro
s'étaient
dément

Sa dern
l'étreign
sa lampe
nouvelle
les yeux
qui vacil
ne rêvait
cardiaque



BELETH

Le Club Cardiac

" Pincez-moi, je rêve. N'est-ce pas ? N'EST-CE PAS ?? "

La créature entra dans la chambre et se dirigea vers le lit de son petit pas saccadé. On aurait dit un nabot, mais un nabot chiquement vêtu. Il portait un haut-de-forme assorti à son queue-de-pie en soie mauve. Peu enfoncé, le chapeau purpurin laissait apparaître des oreilles courtes et pointues. Son visage cirieux était sec et grimaçant et ses yeux rouges luisaient dans l'obscurité. S'approchant de la victime allongée sur le dos, il la fixa de ses yeux de braise tout en arborant un sourire rempli de dents pointues.

Ignace, paralysé par la peur, ne parvenait même pas à remuer la mâchoire pour crier à l'aide. Il vit le gnome écarter brusquement ses bras noueux, heurtant la lampe de chevet en porcelaine chinoise posée sur la table de nuit. La lampe ne fit pas le moindre bruit en s'écrasant sur le sol. Et Ignace sut qu'il rêvait. Il se réveilla en sursaut, couvert de sueur, le cœur battant la chamade. Il se leva, se dirigea vers la cuisine et se servit un grand verre d'eau qu'il but d'un trait.

La peur du croque-mitaine, Ignace l'avait eue depuis l'enfance, et elle avait perduré tout au long de sa vie de célibataire endurci. Depuis tout petit, il dormait complètement emmitoufflé sous ses couvertures, n'osant pas laisser ses doigts pendre le long de son lit de peur de se les faire grignoter par le gnome aux yeux rouges. Régulièrement, le croque-mitaine occupait ses cauchemars. Ces derniers mois, ceux-ci s'étaient intensifiés comme jamais. Sa retraite, qu'il comptait fêter le lendemain, ne se présentait décidément pas sous les meilleurs auspices. Mais à qui aurait-il pu raconter cela ?

Sa dernière journée de travail s'était déroulée dans une sérénité qui contrastait avec l'angoisse qui l'étreignait au moment de se coucher. Ignace ferma son livre, avala un cachet de Lexomyl et éteignit sa lampe de chevet. Il lui sembla qu'il venait de fermer les yeux quand le croque-mitaine pénétra une nouvelle fois dans sa chambre. Suivant le rituel immuable, il s'approcha du lit et fixa Ignace droit dans les yeux. Levant ses bras comme pour invoquer quelque puissance infernale, le gnome toucha la lampe qui vacilla un instant avant de chuter au sol dans un fracas assourdissant. Ignace, livide, comprit qu'il ne rêvait pas. Il eut tout juste le temps de toucher le croque-mitaine avant d'être foudroyé par une crise cardiaque.



" Joli coup ! Bravo ! "

Nathanael venait de poser son verre de cognac pour applaudir délicatement le récit de son confrère, accompagné en cela par la dizaine d'autres convives.

" Je dis, cela mérite bien un 8/10 " ajouta-t-il.

Flatté, le conteur esquissa un léger sourire de contentement qu'il tenta de dissimuler en trempant ses lèvres dans son sherry.

Après quelques ultimes délibérations, les hôtes se tournèrent vers le maître de cérémonie.

" Non, fit Nicolas, pas 8 mais 7/10. Il y a eu un contact physique avec la victime. "

Background

Bienvenue au club

Malgré son côté hautain, pour ne pas dire prétentieux, Beleth n'échappe pas aux lubies et distractions dont se délectent tous les Princes-Démons. Simplement, ses méthodes sont plus sophistiquées. Le Prince des Cauchemars évitant de se mêler aux autres Princes-Démons - qu'il méprise -, il ne trempe pratiquement jamais dans leurs magouilles, à une petite exception près (cf. le chapitre *L'espion qui venait du chaud*, plus loin). Les distractions des meilleurs éléments de Beleth reflètent cet état d'esprit et n'impliquent donc pas les Démons qui servent d'autres Princes. C'est ainsi qu'une quinzaine de Démons de Beleth ont créé un club huppé, le Club Cardiac, réunissant des membres ayant provoqué les plus belles crises cardiaques, les plus fantastiques morts dues à la peur.

Le principe est simple : les Démons trouvent une victime à l'imagination débordante (du genre qui a peur du noir à quarante ans passés), s'immiscent dans ses cauchemars afin de trouver ce qui la terrorise le plus. Les peurs habituelles (peur des araignées, des serpents, des belles-mères, des percepteurs) sont dédaigneusement rejetées pour se concentrer sur les phobies les plus originales : peur des extraterrestres, des loups-garous, de la créature du lagon noir, des choses informes, etc. Une fois le candidat repéré, le Démon s'empare de ses cauchemars en mettant en scène la créature hon-

nie. Quand le malheureux est mentalement préparé, le Démon s'infiltre dans sa chambre et le réveille... en s'étant polymorphé de manière à ressembler à la créature du cauchemar. Succès assuré !

Une fois que chaque Démon du groupe a réussi son coup, tous les membres se réunissent dans un local à la mode british (murs lambrissés, cognac, cigares, musique douce...) et se fendent la gueule en échangeant leurs expériences. Des notes sont attribuées à chaque participant, celui qui a le mieux réussi se voyant gratifier d'un " prix " mis en jeu lors de la réunion précédente : voiture de sport, voyage aux Caraïbes, etc. Parfois, le prix n'est autre qu'une victime humaine débordante d'imagination et occupant une fonction prestigieuse (politicien, vedette de cinéma ou autre), tout spécialement réservée aux bons soins du vainqueur du concours.

Ce dernier prend également la tête de la joyeuse assemblée jusqu'à la fin du prochain concours et sa voix compte double. Bien entendu, Beleth est au courant de l'existence du Club Cardiac, même s'il n'en est pas le fondateur. Lorsque son emploi du temps le permet, le Prince-Démon effectue même une petite descente sur Terre et assiste aux réunions en tant que membre honoraire. Il ne participe pas aux concours, mais est automatiquement désigné maître de cérémonie et peut voter.

Un démon de Beleth faisant partie du Club Cardiac peut compter sur l'aide des autres membres en cas de besoin et, plus rarement, sur un coup de main du patron himself.



Le Croc-m...
Toute la di...
éveiller les...
suivante :
coopérer est...
Les Démons...
tinctes :

- Ceux dot...
gazeuse, tél...
effraction d...
et discrète...
particulier s...
Le risque qu...

- L'autre mé...
ment beauco...
ment dans la...
et jouent l'in...
compagnon...
regardes trop...
leur transfor...
don. En gén...

Rien n'inter...
l'agréable en...
petit jeu. Le...
effectuer des...
hiérarchie, to...
me ait le pr...



Le Croc-monstres show (c'est des vilains pas beaux !) Toute la difficulté de l'opération consiste à agir sans éveiller les soupçons. Car la règle d'or en vigueur est la suivante : quiconque manque de discrétion et se fait repérer est automatiquement exclu du Club Cardiac. Les Démons adoptent en général deux méthodes distinctes :

- Ceux dotés de pouvoirs idoine (invisibilité, forme gazeuse, téléportation) les utilisent pour pénétrer sans effraction dans le domicile de la victime. Cette technique est discrète mais peut s'avérer dangereuse à la longue, en particulier si les personnes visées ne sont pas célibataires. Le risque qu'un témoin ait assisté à la scène est réel.

- L'autre méthode est plus vicieuse mais nécessite également beaucoup plus de préparation. Les Démons s'insèrent dans la vie de la victime (épousailles ou simple flirt) et jouent l'innocence lorsque leur compagne - ou leur compagnon - se plaint de cauchemars atroces (" Tu regardes trop la télé ! "). Le moment venu, ils opèrent leur transformation sous les yeux de la personne en question. En général, l'effet est garanti.

Rien n'interdit, à l'occasion, de joindre l'utile à l'agréable en éliminant des cibles bien précises lors de ce petit jeu. Les Démons du Club Cardiac peuvent ainsi effectuer des missions bien précises pour le compte de la hiérarchie, tout en s'amusant. Encore faut-il que la victime ait le profil type.

En cas de manque évident d'imagination, la bonne vieille méthode du .357 magnum s'applique, même pour des Démons de Beleth !

Ceci soulève un dernier problème. Il n'est pas toujours évident de provoquer des crises cardiaques, même chez des victimes imaginatives et très peureuses. Pour optimiser leurs chances, les Démons multiplient les séances de cauchemars préalables à leur apparition et mettent en scène un artifice permettant de faire comprendre à la cible qu'elle est en train de rêver.

Par exemple, un sens est supprimé lors des scènes oniriques. Ainsi, la victime prendra immédiatement conscience qu'elle ne rêve plus lorsque le cauchemar devient réalité : le sens est réapparu !

L'espion qui venait du chaud

Beleth ne magouille pas avec les autres Princes-Démons. Mais avec le Malin, c'est autre chose !

Satan, contrairement à ce que semble croire Andromalius, n'est pas le dernier des abrutis. Même s'il semble se laisser prendre au jeu (dans tous les sens du terme), il a autre chose en tête que la constitution d'un très bon deck d'Intervention Divine.

Très prudemment, il a décidé d'envoyer son plus fidèle lieutenant pour apprendre de quoi il retourne exactement, afin de pouvoir ensuite prendre la



bonne décision. Ce lieutenant n'est autre que Beleth. Le plus discret, le plus méfiant aussi. L'homme idéal.

Satan en personne a donc chargé Beleth d'espionner quelques Princes-Démons qu'il soupçonne de trafiquer dans son dos, au premier rang desquels figure... Andromalius ! Cette situation a ceci de paradoxal qu'Andromalius est considéré comme le plus " pur " des Princes-Démons (autant que cet adjectif puisse avoir un sens aux enfers) et, en tout cas, l'homme de confiance de Satan.

N'oublions pas, néanmoins, que l'affaire du Bureau a eu des échos du côté de la grande chaudière et que la cote d'Andy en a pris un coup. Bref, voilà Beleth chargé d'espionner ses petits camarades et de rapporter à Satan un bon gros dossier sur certains d'entre eux. Les Princes les plus visés sont Andromalius, Malphas (qui est un emmerdeur notoire) et Baal. Pourquoi Baal ? Tout simplement parce que, lorsque les événements commencent à mal tourner, la première chose à faire est de vérifier la fiabilité de son armée.

Le Prince des Cauchemars s'est donc constitué une section spéciale de Démons de très haut niveau spécialisés dans les enquêtes discrètes, spécialité maison de Beleth. Chacun de ces Démons triés sur le volet va donc continuer ses missions ordinaires, pour ne pas éveiller les soupçons, tout en ouvrant grands les yeux et les oreilles. Comme on peut le voir un peu plus haut, la liste des Princes à surveiller ne correspond pas totalement à la réalité des choses, du moins pour ce qui concerne les craintes de Satan.

Rappelons brièvement que l'idée de mettre Satan hors jeu pour sept ans est copyright Andromalius, certes, mais assisté d'Asmodée pour la réalisation. Les Démons de Beleth risquent donc de passer à côté du coup, mais également, et c'est plus intéressant, de déterrer un certain nombre de choses, dont la dualité Janus/Valefor, les noms de membres du Bureau, etc. Pas mal de choses croustillantes, donc.

Intérêt pour le maître de jeu

Vous pouvez utiliser les Démons du Club Cardiac de diverses manières, selon que vous l'abordiez du point de vue des Anges ou des Démons.

Si vous choisissez de faire jouer des Anges, le thème de l'aventure pourrait être le suivant. Un membre du club susnommé s'est infiltré dans l'appartement d'un couple ayant une charmante petite fille. Le Démon s'est approché silencieusement de la victime, qui s'est réveillée, a ouvert les yeux avant de s'effondrer, sans un cri, les cheveux blanchis par la peur. Son ou sa compagne n'a rien vu, rien entendu. Mais il y a néanmoins un témoin : la petite fille, son nounours à la main, a assisté à la scène sans se faire remarquer par le Démon (elle se tenait dans le renforcement d'une porte).

Le Démon a disparu, content de lui. Le lendemain, la police intervient et recueille le témoignage de la petite fille traumatisée. Ce témoignage parvient aux oreilles des Anges, qui lancent aussitôt un groupe sur l'affaire... un groupe de personnages-joueurs, évidemment. S'ils remontent les pistes et retrouvent le fauteur de trouble, ce dernier ne mentionnera bien sûr pas son appartenance au Club Cardiac. L'affaire semble réglée, lorsqu'un second cas, leur rappelant furieusement le premier, leur est confié.

Les questions que les Anges devraient se poser sont les suivantes : qui a fait ça ? Pourquoi cette victime ? Pourquoi cette méthode ? Ils seront certainement outrés en découvrant que tout cela n'est qu'un jeu : tant de victimes innocentes pour procurer une soirée de plaisir à une bande de Démons " plaisantins ". Et maintenant, une petite variante côté Démons : l'un des membres du Club Cardiac (pourquoi pas un personnage-joueur lors de sa mission d'intronisation ?) a fait une boulette. La victime qu'il a choisie, sans le savoir bien sûr, était un Ange, affligé de la Limitation " Peur des monstres ". Malheureusement, l'Ange n'a pas succombé et a même réussi à retourner la situation à son avantage (il est très puissant physiquement).

Tenant le D...
le dénonce...
compromet...
mais, en éc...
autres perso...
sion pour s...
votre conve...
n'ont guère...
ment intérêt...
s'ils ne veul...

Enfin, en c...
activités de...
Imaginons...
découverte...
Cauchemars...
vent se révél...

Andromalius...
prendre une...
du patron, l...
mit des ten...
pas prier p...
constituait...
re moins se...
joyeux bord...

Intérêt

Les Démons...
pour leur dé...

No...
Un...
De...
Tro...
Qu...



jeu

diac de
point de

thème de
du club
n couple
et appro-
veillée, a
les che-
n'a rien
noir : la
la scène
nait dans

emain, la
a petite
reilles des
aire... un
nt. S'ils
e trouble,
partenan-
lorsqu'un
mier, leur

er sont les
victime ?
ent outrés
ant de vic-
e plaisir à
aintenant,
embres du
oueur lors
ulette. La
r, était un
monstres ".
et a même
(il est très

Tenant le Démon à sa merci, l'Ange l'a fait chanter. Il ne le dénonce pas auprès de sa hiérarchie d'Ange (ce qui compromettrait certainement la pérennité du club), mais, en échange, le Démon et quelques amis à lui (les autres personnages-joueurs) doivent effectuer une mission pour son propre compte (à vous de la choisir selon votre convenance). Les personnages-joueurs impliqués n'ont guère le choix. D'un autre côté, ils ont sérieusement intérêt à éliminer l'Ange dans les plus brefs délais s'ils ne veulent pas que la situation perdure.

Enfin, en ce qui concerne l'aspect " espionnage " des activités de Beleth, vous avez là un thème de campagne. Imaginons que la combine Andromalius/Asmodée soit découverte par les Démon enquêteurs du Prince des Cauchemars. Inutile de dire que les conséquences peuvent se révéler énormes.

Andromalius a beau être le chouchou, il risque de se prendre une méchante volée. Et s'il n'a plus les faveurs du patron, les haines inter-princes accumulées depuis la nuit des temps vont s'extérioriser, certains ne se faisant pas prier pour lancer la curée. Sans le garde-fou que constituait Andromalius, les Princes-Démons vont encore moins se contrôler qu'auparavant. De quoi semer un joyeux bordel chez vos chères petites têtes cornues !

Intérêt pour les joueurs

Les Démon du Club Cardiac sont en général choisis pour leur dévotion extrême vis-à-vis de leur Prince. Vous

pouvez proposer à un (voire deux, mais guère plus) personnage-joueur de faire partie de ce club très particulier. Son but sera alors de réaliser un certain nombre de crimes de la manière précisée auparavant, ce qui n'est pas toujours facile à faire, ni facile à expliquer aux autres. N'oublions pas que dans l'esprit de Beleth, les autres Princes-Démons ne sont que des sous-fifres : lui traite directement avec Satan !

Le joueur doit être conscient qu'un tel Démon suit les préceptes de son maître, Beleth, ce qui se traduit au niveau de son comportement. Il collabore avec les autres Démons, car il n'a pas le choix de son équipe. Mais dans le fond, il les déteste tous. Seuls ses frères Démons de Beleth méritent son attention.

Ce type de personnage, précisons-le, est très difficile à jouer. Il faut combiner une sympathie de surface pour ses compagnons avec un profond sentiment de supériorité à leur égard, le tout doublé d'une totale confiance en son Prince et maître. Un joli challenge en terme de role-playing qui ne manque pas d'intérêt.

Système de jeu

Pour déterminer si la méthode employée par les Démons du Club Cardiac aboutit à une crise cardiaque, vous devez faire effectuer un jet de Volonté à la victime. Le niveau de difficulté de ce jet dépend du nombre de sessions préalables de cauchemars mis en scène par le Démon avant l'apparition physique finale.

Nombre de sessions préalables

Une session

Deux

Trois

Quatre ou plus

Niveau de Difficulté du jet de Volonté

Facile

Moyen

Difficile

Très Difficile



Vous devez également appliquer des modificateurs d'une ou plusieurs colonnes pour ce jet :

Modificateur d'une colonne vers la gauche (cumulables)

- * La victime est âgée (plus de cinquante ans)
- * La victime a déjà eu des problèmes cardiaques
- * La victime est sensible à l'ésotérisme
- * La victime a une mauvaise hygiène de vie (fumer, boire, manger gras...)

Modificateur d'une colonne vers la droite (cumulables)

- * La victime est jeune (moins de quarante ans)
- * La victime est sportive
- * La victime est très cartésienne
- * La victime a une bonne hygiène de vie (boit de l'eau, mange équilibré, ne fume pas...)

Si la victime réussit le jet de Volonté déterminé (exemple : jet de volonté Difficile, deux colonnes sur la droite), elle ne fait pas d'infarctus. Si elle échoue à ce jet, en revanche, elle est terrassée par une crise cardiaque.

Enfin, pour ce qui concerne l'équipe d'espions de Beleth, vous vous doutez que cela ne concerne que des Démons de très haut niveau (Grade 3). Cette option n'est en principe pas prévue pour des personnages-joueurs. À vous de voir si vous pouvez faire confiance à quelques joueurs vraiment très expérimentés. Mais attention à l'ambiance autour de la table, qui pourrait très vite dégénérer si le double jeu était découvert !



" On ne

DING-I

Hervé s
se dire c
immanq

" J'y va

Se dirig
une let
les trac

" Écou
Témoin
entrer -
- Mais
réveille
- Je sui
de vous

Sans é
tré bea
gemen
sa fem
comme
des an
Person
maison
c'était
tort et
Quelq



'BELIAL

La Garde Cathrine

" On ne joue pas avec le feu "

DING-DONG !

Hervé sursauta, comme chaque fois que retentissait cette maudite sonnerie. Il avait beau se raisonner, se dire qu'il était impossible qu'on le retrouve, il ne pouvait contrôler cette poussée d'adrénaline qui immanquablement affluait à ces moments-là.

" J'y vais chérie " lança-t-il à sa femme.

Se dirigeant précautionneusement vers la porte d'entrée, il regarda à travers le judas. Un homme et une femme, relativement jeunes et mal habillés, attendaient, un vague sourire aux lèvres. Ils portaient les tracts des Témoins de Jéhovah. Rassuré, Hervé Kramé ouvrit la porte.

" Écoutez, quoi que vous ayez à me dire, ça ne m'intéresse pas. Comme dirait un ancien pote, les Témoins de Jéhovah, c'est comme les testicules, ils se ramènent toujours à deux et on les laisse jamais entrer !

- Mais enfin, mon frère, ne soyez pas aussi véhément. Vous ne voulez pas faire partie des élus qui se réveilleront après l'Apocalypse ? Vous savez, le nouveau millénaire nous prépare...

- Je suis très bien sur Terre, croyez-moi, fit Hervé en interrompant le jeune homme. Et si vous avez envie de vous emmerder au Paradis, moi, pas ! "

Sans écouter leur réponse, il leur claqua la porte au nez. Il sourit alors en songeant qu'il s'était montré beaucoup plus affable qu'à l'ordinaire. Sans aucun doute, sa récente décision entraînait des changements comportementaux, il devenait un " chic type ". Il aspirait, du reste, à une vie tranquille avec sa femme et sa petite fille Elma. À condition, bien sûr, qu'ils ne le retrouvent pas... Mais bon sang, comment auraient-ils pu ? Il disposait de suffisamment d'argent liquide pour se faire oublier durant des années, il avait déménagé secrètement, laissé des indices pour faire croire à un départ au Brésil... Personne, pas même les flics, n'aurait pu découvrir qu'il vivait ici depuis deux mois, dans cette petite maison de Fontainebleau. Il devait cesser de vivre dans la psychose. S'il commençait une nouvelle vie, c'était pour en profiter, pas pour baliser. À partir de maintenant, se dit-il, il cesserait de s'inquiéter à tort et à travers.

Quelques instants plus tard, la sonnerie retentit pour la seconde fois.



Décidé à appliquer ses bonnes résolutions, Hervé Kramé respira un grand coup et resta assis dans son fauteuil, sans lever les yeux de son journal.

" Tu vas voir qui c'est, chérie ? "

La jeune femme ne se posa pas de question et ouvrit la porte. Elle n'eut pas le temps de réagir. Une monstrueuse gerbe de flammes l'atteignit en plein visage. Hurlant comme une forcenée, elle tomba à terre. Un homme, tout de noir vêtu, pénétra dans le hall d'entrée. Brandissant le canon chromé d'un lance-flammes, il le dirigea sur la pauvre femme qui frétillait au sol, les mains sur le visage. Le second jet de flammes l'embrasa entièrement et elle cessa rapidement de crier.

Hervé comprit que ses pires craintes venaient de se concrétiser : l'homme portait une écharpe rouge ! Sachant pertinemment qu'en dépit de ses propres pouvoirs, ses chances de vaincre le tueur étaient plus que ténues, Kramé se précipita vers la plus proche fenêtre.

L'homme à la gabardine noire tendit sa main gantée et enflamma la poignée de la fenêtre. La flamme brûlait d'une étrange couleur bleue.

" Quel con, pensa Hervé, comme si le feu pouvait m'affecter ! "

Saisissant la poignée à pleine main, il ressentit une douleur fulgurante qu'il n'avait jamais connue jusqu'alors. Poussant un cri, il lâcha la poignée en portant sa main brûlée contre sa poitrine. Le temps de se retourner, Hervé se retrouva face à l'homme à l'écharpe rouge, qui l'attrapa vigoureusement par les cheveux et lui planta profondément un stylet dans l'œil gauche. La pointe métallique s'enfonça jusqu'au cerveau. Quelques secondes et quelques spasmes plus tard, le corps de feu d'Hervé Kramé disparaissait. Sans perdre de temps, mais le plus calmement du monde, l'homme au lance-flammes monta à l'étage et s'occupa de la fillette comme il s'était occupé de sa mère, dans une débauche de flammes et de napalm. Le pavillon tout entier ne tarda pas à se transformer en une ardente fournaise. Avant de repartir par où il était entré, l'homme en noir enroula son écharpe ignifugée autour du cou calciné de la jeune femme. Il ne prêta guère attention aux sirènes de police et des pompiers qui, comme la cavalerie, arrivent souvent trop tard...

Le boulot terminé, l'homme pouvait s'accorder une petite pause clope. Il sortit son paquet de Marlboro, tâta les poches de son veston puis de son pantalon, et pesta.

" Où est encore passé ce putain de briquet ? "

Background

Le feu, ça brûle, et l'eau, ça mouille

Belial, on le sait, a toujours été un Prince-Démon des plus sérieux. Il n'est guère étonnant qu'il ait baptisé sa faction privilégiée de Démon d'un nom austère : la Garde Carmine. Mais, mis à part porter un nom

ronflant, quelle est donc l'utilité de cette garde, composée d'une quinzaine de Démons hautement gradés ?

L'explication est toute simple. Belial ne supporte pas les renégats, et encore moins ceux issus de son propre rang. Il a donc décidé, depuis quelques mois, de faire lui-même son ménage. Se substituant à Andromalius dont c'est l'une des attributions, Belial s'est mis en tête de repérer et de traquer les Démons renégats qui lui avaient prêté allégeance. Aussitôt qu'un Démon de Belial manque à



l'appel, et s'envoie un ou pour mener u Gardes Carm Démon const trouvent en pr tion automati même avec un par Belial.

Si les Démons ridu est en fui à leur jugeme façon, le Princ



l'appel, et sans même prévenir Andromalius, Belial envoie un ou plusieurs Démons de la Garde Carmine pour mener une enquête. Au cours de cette enquête, les Gardes Carmins doivent établir si les absences du Démon constituent une simple étourderie ou s'ils se trouvent en présence d'un renégat en puissance. La sanction automatique pour ne pas avoir répondu à un appel, même avec une bonne excuse, est une limitation infligée par Belial.

Si les Démons de la Garde Carmine estiment que l'individu est en fuite, ils doivent l'éliminer. Belial s'en remet à leur jugement, qui est en général fiable. De toute façon, le Prince du Feu ne s'inquiète pas beaucoup des

éventuelles erreurs commises. Si un de ses Démons en vadrouille a été éliminé alors qu'il n'avait pas l'intention de trahir, ce n'est pas bien grave. Ça lui apprendra à faire plus attention la prochaine fois ! Et cela participe de la pression disciplinaire que le Prince-Démon impose à ses troupes.

Tous les Démons de Belial connaissent aujourd'hui l'existence de la Garde Carmine, qu'on dit dotée d'équipement et de capacités spéciales dont ils ignorent la nature exacte. Ils savent, en revanche, que ces Démons vengeurs sont élégamment vêtus de noir et portent une écharpe rouge, qu'ils laissent sur les lieux de leurs règlements de compte. Ce symbole à vocation dis-



suasive en effraie plus d'un car il témoigne de la redoutable efficacité de la faction. Inutile de dire que les Démons de Belial y réfléchissent à deux fois avant de se rebeller...

Jusqu'à récemment, Belial cachait aux autres Princes-Démons ses méthodes peu protocolaires. Mais il s'est finalement décidé à en parler au conseil des Seigneurs de la Destruction, sans doute parce que les "exploits" de la Garde Carmine devenaient difficiles à dissimuler. Baal, Bifrons et Furfur ont trouvé l'initiative excellente. Caym et Gaziél ont été neutres, et Crocell, bien sûr, a été contre. Belial n'a donc pas été ennuyé, mais cela pourrait bien changer si tout cela arrivait aux oreilles d'Andromalius (qui a dit que Crocell était un mouchard ?).

Les privilèges de la Garde Carmine

Ils se traduisent d'abord par des bonus importants en invocation du Prince-Démon, et par la possibilité de parler directement avec lui (en général, une fois la mission accomplie).

Les Démons de la Garde Carmine se voient également confier un équipement très efficace : un superbe lance-flammes chromé dernier cri, un van blindé noir (un par groupe de cinq Démons) aux vitres teintées, dont les portières coulissantes arborent un énorme logo aux lettres rouges : "Prométhée Chauffage". Sans oublier la petite écharpe ignifugée rouge, du plus bel effet...

Enfin et surtout, ils sont dotés d'un tout nouveau pouvoir : le feu de Prométhée. Ce pouvoir permet d'enflammer n'importe quelle arme ou objet de taille moyenne (par exemple, une épée) pendant une dizaine de minutes. L'objet n'est pas réellement consumé et, lorsque l'effet du pouvoir prend fin, l'objet ou l'arme reprend son aspect normal. Le feu de Prométhée est de couleur bleue, teinte naturelle de la partie la plus chaude d'une flamme. Tout être vivant, mort vivant ou surnaturel touché par cette flamme subit des dommages importants. La particularité de ce pouvoir est qu'il n'est pas considéré comme un feu ordinaire. Il inflige des

dégâts même aux Anges ou aux Démons dotés du Pouvoir immunité au feu ! Attention, cette info n'est pas de notoriété publique. Les Démons de la Garde Carmine se gardent bien de révéler cet atout, y compris aux Démons de Belial, afin de conserver un effet de surprise et donc une efficacité maximale.

Le Feu sous la Glace

La Garde Carmine ne constitue pas l'unique face cachée de Belial. Son autre secret, beaucoup plus ancien lui, est encore plus surprenant. En principe, c'est bien connu, les Démons de Belial ayant reçu ou choisi des pouvoirs liés au froid (jet de glace ou couche de glace) sont non seulement mal vus par le Prince-Démon, mais également sévèrement punis : Belial leur inflige automatiquement une limitation (faut pas déconner !). Mais ce que tout le monde ignore, c'est qu'il existe une alternative à cette punition, proposée - discrètement - par le Prince du Feu en personne.

Plutôt que de donner une limitation, Belial propose le pacte suivant au Démon incriminé : se faire passer pour un Démon de Crocell et s'arranger pour faire foirer les missions de l'ennemi héréditaire ! Il a tellement été répété que "chez Belial, pouvoir de froid = limitation" que personne (enfin, presque personne) n'imaginerait qu'un Démon doté de pouvoirs de froid puisse être issu des rangs du Prince du Feu. La couverture se révèle donc diablement efficace. Par ces actions, Belial veut bien entendu dévaloriser le "petit con" (comme il surnomme Crocell) auprès des autres Princes-Démons et de Satan. Si trop de missions confiées au Prince du Froid échouent, Belial espère qu'il finira par être déchu de son titre de Prince-Démon.

Concrètement, un Démon de Belial infiltré chez Crocell reste en contact avec son Prince-Démon d'origine. Il doit retourner voir Belial ou un de ses sous-fifres (un Démon de Grade 3), le plus discrètement possible évidemment, et à intervalles réguliers. En fonction du degré d'échec de la mission de Crocell à laquelle l'agent a participé, Belial le récompense, selon un système de

gratification
aux Démo
camarades
régressent,
verte, Belia
ments (tan
En fait, le
plaire à qu
confiance (

Johnny F

Les com

Trafiquer le
pour un ser
la portée de
du calibre d
estement lu
permettre d
tout, cela n
Princes-Dém
l'inscorder). M
la gratuite
servir ses int
Princes-Dém

Malphas pos
tant d'infras
tions en mat
échange du
temps à tem
Démons pou
résistants au
une école...),
tmes. Il se d
politico-jurid

Le dernier inc
Suède, bond
l'année 1998
les autres in
Malphas, la d



gratification inversé (cf. plus loin). Dans tous les cas, le faux Démon de Crocell se doit de dissimuler à ses petits camarades de mission le fait qu'il progresse tandis qu'eux régressent, et inversement. Si la supercherie était découverte, Belial nierait avoir eu connaissance de ces agissements (tan, tan, tantantan, tan, tantantan !).

En fait, le Prince-Démon a promis une punition exemplaire à quiconque le trahirait. Et on peut lui faire confiance (qui a envie de passer 150 ans dans un briquet " Johnny Halliday " ?).

Les combines de Malphas

Trafiquer les dossiers d'un Démon afin de le faire passer pour un serviteur d'un autre Prince-Démon n'est pas à la portée de tout le monde. Il faut au moins quelqu'un du calibre de Malphas pour y parvenir. Révélation : c'est justement lui qui a filé un coup de main à Belial pour lui permettre d'infiltrer les missions de Crocell ! Après tout, cela ne peut qu'attiser la haine qui oppose les deux Princes-Démons (tout à fait le genre du Prince de la Discorde). Mais, on se doute que Malphas n'a pas fait cela gratuitement. Il a vite compris que Belial pouvait servir ses intérêts, et un accord a été scellé entre les deux Princes-Démons.

Malphas possède un fichier recensant un nombre important d'infrastructures non conformes aux réglementations en matière de protection contre les incendies. En échange du petit service rendu, il demande donc de temps à temps à Belial d'envoyer quelques-uns de ses Démons pour faire brûler l'un de ces bâtiments peu résistants aux flammes (un cinéma, une discothèque, une école...), si possible en faisant un maximum de victimes. Il se délecte d'avance en imaginant les scandales politico-juridiques qui s'ensuivront.

Le dernier incendie en date est celui de la discothèque en Suède, bondée d'adolescents, la nuit d'Halloween de l'année 1998. Le scandale a ébranlé tout le pays. Parmi les autres incendies célèbres à mettre à l'actif de Malphas, la discothèque du 5 - 7, l'usine Gevelot...

Le prochain objectif visé par Malphas est l'université de Jussieu, à Paris.

Il est à noter que Malphas évite de réclamer son dû trop souvent. Il fait en sorte que ce genre d'incidents ne soient pas trop fréquents, pour leur assurer une relative discrétion, fidèle à son tempérament. Il tient, en effet, à ce que la thèse de l'accident soit retenue, et une fréquence trop élevée de ces incendies paraîtrait louche.

Intérêt pour le maître de jeu

Vous avez là matière à de nombreux scénarios, en particulier en exploitant les magouilles de Belial (et de Malphas) visant à infiltrer les missions de Crocell.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez partir du principe que beaucoup de missions de Crocell ont échoué dernièrement, ce qui commence à poser des problèmes au Prince du Froid. Ce dernier éprouve quelques difficultés à démasquer un éventuel traître, les missions ayant été tentées par des équipes diverses. Les personnages-joueurs peuvent être engagés par Crocell pour une nouvelle mission, le Prince-Démon leur demandant d'essayer de comprendre ce qui se passe. En plus des personnages-joueurs, vous devrez adjoindre deux ou trois PNJ Démons, dont Vanilla Ice, faux Démon de Crocell, vrai Démon de Belial infiltré (cf. plus loin).

Un autre thème de scénario est la découverte de l'existence de la Garde Carmine. Par exemple, Andromalius envoie un groupe de personnages-joueurs Démons se renseigner sur un Démon qui n'a plus répondu à l'appel. Au fil de l'enquête, les personnages-joueurs découvrent qu'il a été éliminé. Les indices sont maigres (l'écharpe rouge, bien sûr, plus quelques autres pistes), et les personnages-joueurs doivent alors découvrir qui s'est chargé de ce nettoyage (Ange ? Démons ? Autre ?) et pourquoi.



Enfin, si votre groupe comporte des personnages-joueurs de Belial (plutôt expérimentés), vous pouvez également leur proposer une belle carotte : intégrer la Garde Carmine, c'est prendre beaucoup d'importance auprès du Prince du Feu.

La plupart de ces situations risquent de placer les personnages-joueurs au cœur d'un dilemme. S'ils parlent, ils peuvent compromettre Belial. À eux de choisir leur camp et d'estimer s'il est judicieux ou pas de se mettre le Prince du Feu à dos...

Intérêt pour les joueurs

L'intérêt premier est la découverte des diverses faces cachées de Belial : sa Garde Carmine, ses démons infiltrés chez Crocell, son pacte avec Malphas... Selon qu'on soit pro ou anti Belial, ces découvertes seront exploitées diversement.

En principe, la Garde Carmine concerne surtout des PNJ. Néanmoins, nul doute que certains joueurs se montreront intéressés par la perspective de rejoindre cette unité. Cela ne se fera pas instantanément, précisons-le tout de suite, puisqu'il faut être de Grade 3. Néanmoins, pour des personnages-joueurs expérimentés, le fait de jouer des Démons de la Garde Carmine peut se révéler gratifiant. Les missions confiées, intéressantes et souvent dangereuses, consistent en général à mener une enquête pour retrouver la trace d'un renégat potentiel, avant de l'éliminer si nécessaire.

Ce ne sont pas les seules missions de la Garde Carmine, bien entendu, et rien n'empêche ces Démons de participer à des missions plus traditionnelles.

Les autres avantages à faire partie de cette Garde sont évidents : un matériel sophistiqué, un nouveau pouvoir et un statut privilégié auprès de Belial.

De même, il arrive que des Démons de la Garde Carmine se fassent aider d'autres Démons (par exemple, des personnages-joueurs). Dans ce cas, Belial demande simplement à ses hommes de confiance de rester évasifs vis-à-vis des étrangers quant aux tenants et aux aboutissants de la mission. Il est ainsi recommandé, dans la mesure du possible, de leur cacher les caractéristiques du pouvoir Feu de Prométhée.

Dernier intérêt pour les joueurs : si, à la création de son personnage, un joueur ayant choisi de servir Belial a malencontreusement obtenu un pouvoir de froid ou de glace, vous pouvez lui proposer le deal suivant : devenir un Démon de Crocell infiltré. Mieux vaut, dans ces conditions, cacher cette information aux autres joueurs et présenter le joueur comme un Démon de Crocell. Il y aura un petit aménagement à faire au niveau des récompenses (cf. plus loin).

Système de jeu

La Garde meurt mais ne se rend pas

Pour intégrer la Garde Carmine, il faut être de Grade 3 et avoir démontré ses qualités dans les missions d'investigation (à l'appréciation du MJ). Les privilèges de ces Démons sont les suivants :

- * Bonus important pour l'invocation du Prince-Démon : +2 colonnes, en plus du bonus dû au grade du Démon (grade 3 donc).

- * Possibilité de parler directement avec Belial : une fois par mois, environ, le Démon de la Garde Carmine a le privilège de discuter en personne avec le Prince-Démon.

- * Nouveau pouvoir :

Feu de Prométhée

Type : mental

Coût : 3 PP

Caractéristique :

Défense : a

Portée : 5 m

Description :

d'enflamme

brûlera donc

touche cette

dommages.

contact, tout

RU points.

froid " qui

feu.

- * Équipement

sophistiqué e

Portée 15, C

ne ignifugée

blindé (" Pro

cinq Démons

cer incognito

parfois pour

Les Démons

Un Démon de

n'évolue pas c

de récompens

sion réussie é

Si le Démon

du fait de son

en faisant en

blème ne se p

portemental, c

version, puisq

Mais lorsqu'il

cornes ou qu

équivalent ou,

limitation.

Par exemple, le

ment accordé p

tandis que cam



Caractéristique : volonté

Défense : aucune

Portée : 5 mètres

Description : ce pouvoir permet au Démon qui l'utilise d'enflammer un objet (taille maximale : une épée) qui brûlera donc d'une flamme courte et bleutée. Quiconque touche cette flamme (ou l'objet) subit RU points de dommages. Si le pouvoir est utilisé sur une arme de contact, toute blessure causée par l'arme est majorée de RU points. Ce pouvoir produit un feu surnaturel et "froid" qui affecte même les créatures immunisées au feu.

* Équipement spécial : lance-flammes chromé, très sophistiqué et dévastateur (puissance +8, précision +0, Portée 15, Coups 10, attaque groupée (2/+4)), gabardine ignifugée noire, écharpe rouge, van de dépannage blindé ("Prométhée Chauffage") pour un groupe de cinq Démons (la Garde Carmine s'en sert pour se déplacer incognito, parfois pour pénétrer chez les renégats, parfois pour transporter des Démons et leur arsenal).

Les Démons du froid de Belial

Un Démon de Belial infiltré dans les missions de Crocell n'évolue pas comme un Démon traditionnel. Le système de récompense est totalement différent, puisqu'une mission réussie équivaut pour lui à un échec, et vice versa.

Si le Démon s'est vu infliger une limitation par Crocell du fait de son échec dans la mission, Belial la lui retire, en faisant en sorte que cela ne se remarque pas. Le problème ne se pose pas pour des limitations de type comportemental, du genre peur des croix ou besoin de perversion, puisque le Démon n'a qu'à jouer la comédie. Mais lorsqu'il s'agit d'une limitation physique, telle que cornes ou queue, Belial la transforme en un pouvoir équivalent ou, du moins, permettant de faire croire à la limitation.

Par exemple, le pouvoir corne ou queue est automatiquement accordé pour contrer les limitations de même nom, tandis que caméléon, polymorphie voire vol (si Belial est

sympa !) est offert pour permettre au Démon d'imiter ou de profiter des limitations de type couleur de la peau, couleur des yeux ou ailes.

Remarque : si le faux démon de Crocell se voit confier une mission par un autre Prince-Démon, on en revient à un système de récompense classique. Ce n'est que pour les missions confiées par Crocell que le système spécial de récompense s'applique.

Système de récompense pour les Démons de Belial infiltrés chez Crocell

La mission de Crocell est une réussite éclatante :
une limitation + annulation des récompenses accordées par Crocell.

La mission de Crocell est une réussite mitigée :
simple annulation des récompenses accordées par Crocell.

La mission confiée par Crocell a échoué :
annulation des limitations données par Crocell + jet sur la table des Récompenses (p. 41) ().*

(*) Les éventuels bonus dépendent du niveau d'échec de la mission. Un échec franc implique un bonus d'au moins 1 point.

Vanilla Ice, Démon de Belial infiltré chez Crocell

Ce petit branleur (cheveux blonds en brosse partiellement teints en bleu, pantalon large et casquette à l'envers) a pris le corps d'un ex-rappeur blanc à succès pour midinettes, qui tente un come-back. Vanilla adore déconner, draguer les filles et se croit irrésistible. Mais le plus agaçant, c'est sa manière de s'exprimer en rappant, ce qui a le don d'énervé tout le monde, sauf les Démons de Crocell (ceux de Kobal et d'Abalam ne s'en formalisent pas non plus).



Vanilla Ice a accepté le deal de Belial, et il valait mieux pour lui, car son attitude ne convenait pas du tout au style de la maison. Jusqu'à présent, il a parfaitement réussi son coup, n'ayant jamais été soupçonné par Crocell.

						
FO	VO	PE	PR	AP	PP	
4	3	3	3	5	4	14

Pouvoirs : jet de flammes (4), jet de glace (4), douleur (3), immunité au feu, rock star (curieux pour un ex-rappeur...), caméléon (1).

Talents : course (3), baratin (4), séduction (1), langue étrangère (français) 3 (*), discrétion (3), lancer (4), arme de contact (3), corps à corps (3), rap (1), demander sans arrêt " Vous vous souvenez de la chanson du film Les Tortues Ninja II ? " (4).

(*) la langue natale de Vanilla Ice est l'anglais... ou plutôt l'américain de la rue.

Équipement : casquette avec un gros pingouin dessus, T-shirt bleu fluo extra large arborant les lettres TMNT II, paire de Nike sans lacets, lunettes de soleil portées en permanence pour cacher ses (faux) yeux jaunes.

Remarques :

Du fait des missions de Crocell qu'il a fait échouer (partageant cette gloire avec ses petits copains Démon qui n'ont rien capté), Vanilla Ice s'est vu infliger trois limitations, une physique et deux comportementales.

La limitation physique est : couleur des yeux. Belial l'a transformée en pouvoir caméléon. S'il doit ôter ses lunettes devant ses " camarades " Démon, Vanilla Ice activera au préalable son pouvoir, et donnera une couleur jaune fluo à ses yeux.

Vanilla possède deux " fausses " limitations de type comportemental, qui ne le gênent pas outre mesure : mégalomanie (il n'a même pas besoin de faire d'effort pour le faire croire) et besoin d'acte sexuel. Là, en revanche, il invente beaucoup, et fait en sorte qu'on ne puisse pas vérifier ses dires.





BIFFRONS

Le roi du coléoptère

Les deux premiers SWAT entrèrent dans le sous-sol avec la ferme intention de casser du dealer de crack. Leurs mouvements étaient précis et leur armement idéal. Les faisceaux des lampes torches et des visées laser zébraient la fumée dispensée par trois grenades lacrymogènes lancées préalablement. Les autres suivirent rapidement et bientôt les couloirs furent envahis par une bonne dizaine de policiers.

Raast, caché dans un conduit d'aération, avait tout juste eu le temps de bondir au plafond pour s'y glisser avant que les premières grenades ne commencent à rouler à ses pieds. Heureusement pour lui, il n'avait aucun mal à respirer dans ce gaz en théorie toxique. Et il voyait à travers la fumée comme s'il était en plein jour. Ou plutôt en pleine nuit, car il détestait le jour. Le jour, les humains sortaient partout et risquaient de le repérer. La nuit était son domaine. La nuit, et les couloirs exigus des immeubles de banlieue.

Le leader du team vert entra dans la cave dont la porte était ouverte et, à cause de la fumée, marcha dans quelque chose de mou et visqueux. Il fit signe à ses hommes de s'arrêter et s'agenouilla. Il n'y avait pas de dealer dans ces caves, mais il venait de trouver la victime d'un meurtre rituel ou d'un tueur en série. En tout cas, l'être humain, ou ce qu'il en restait, était étalé sur deux bons mètres carrés. Il eut la nausée et vomit dans son masque à gaz. Il retira son masque prestement pour ne pas s'étouffer. C'est le moment que choisit son adversaire pour fondre sur lui.

Raast se laissa glisser comme une masse sur le dos du policier. Ses griffes géantes transpercèrent le gilet pare-balles du SWAT comme s'il s'était agi d'un vulgaire tee-shirt. Le leader vert mourut sur le coup et Raast s'en trouva d'un coup revigoré. Il se retourna, souleva le corps sans vie au-dessus de sa tête et le lança sur les hommes qui étaient entassés dans le couloir. Les rafales de pistolets-mitrailleurs firent exploser le corps déjà transpercé. Raast en profita pour remonter dans son conduit d'aération.

Pour les membres du SWAT, la vision de leur camarade jeté sur eux par un être à la force surnaturelle avait suffi pour donner le signal du repli. Mais ils ne fuyaient pas comme s'ils venaient de perdre une bataille. Ils se repliaient en ordre, sachant que s'ils n'opéraient pas ainsi, c'est tout le squad qui risquait d'y passer. Ils parvinrent à la sortie sans encombre et deux d'entre eux portaient même la dépouille sanguinolente de leur chef de groupe. Tandis qu'une autre unité mettait en joue la sortie de la cave d'où ne sortait qu'une volute de gaz lacrymogène jaunâtre, les hommes du premier groupe étaient affalés sur le sol, certains en larmes, d'autres agités de soubresauts nerveux. Tous étaient désespérés devant la dépouille de leur leader décédé.



Le policier en uniforme s'approcha du motard pour lui faire signe de ne pas passer outre la mince bande de plastique jaune flou " Police line - Do not cross ". L'homme brandit une plaque de police et le planton se contenta de surélever la bande de plastique en le saluant d'un geste discret. L'homme était vêtu d'un gilet en cuir élimé dans le dos duquel on pouvait lire " Hell's Angels MC 1 % ", d'un jeans qui ne devait pas avoir été lavé depuis six bons mois et d'une paire de grosses bottes ferrées. Il arrêta sa Harley, prit un sac de sport dans une de ses sacoches et s'approcha des SWAT. Certains le saluèrent. D'autres le regardaient, presque implorants.

" Un problème ?
- Ouais... Ça ! "

Le SWAT qui venait de parler montrait du menton le corps sans vie du leader à côté duquel des médecins s'activaient - sans résultat. L'homme s'agenouilla près du corps, comme s'il voulait analyser qui ou quoi avait pu faire ça. Il soupira, se redressa et ouvrit son sac de sport. Il en sortit des morceaux de métal qu'il se mit à assembler. Il allait vite, comme s'il avait répété ces gestes des centaines de fois.

Dans son conduit d'aération, un énorme bruit de sirène vrilla les oreilles de Raast. Il mit quelques secondes à se rendre compte que ce bruit ne venait que de ses entrailles. La détection du danger fonctionnait à merveille. Mais pour hurler de cette façon, il fallait que les SWAT reviennent en nombre. Qu'importe pensa-t-il, leur âme est ce dont j'ai le plus besoin.

Quelques dizaines de mètres plus loin, l'Ange de Michel venait de remonter sa hache. Il déclencha tous les pouvoirs offensifs et défensifs dont il disposait et commença à descendre les escaliers. Les SWAT l'entendirent simplement murmurer.

" Petit... Pétit... Viens voir papa... "

Background

Vous vous souvenez tous de l'extension " Hell on Wheels " ? On y causait des quatre cavaliers de l'apocalypse et de la façon dont quatre Princes se faisaient prendre pour des imbéciles. Au final, c'est Bifrons qui s'en est le mieux sorti car, au-delà de la honte qu'il a subie, Bifrons a trouvé que, finalement, tout cela avait été plutôt amusant et que cette idée de créer une armée de zombies était finalement très bonne. Mais qu'il fallait un peu mieux la creuser pour qu'elle devienne vraiment efficace. Au bout de quelques mois d'un intense travail de réflexion, Bifrons a finalement trouvé la solution : il allait se recréer une armée de morts vivants mais il allait cette fois-ci utiliser une

tout autre méthode. Non seulement, il n'allait en parler à personne (même pas à des amis à lui, genre Samigina par exemple), mais en plus il allait privilégier la quantité à la qualité. Et ça, c'est complètement nouveau. Les revenants étaient donc nés. Ils ressemblent à des cadavres humains plus ou moins pourris (de presque frais - teint très pâle - à complètement bouffés par les vers - squelettes - en passant par des corps suppurants et gonflés par les gaz de décomposition) et disposent de pouvoirs qui rappellent ceux des Démons. Ils tirent leur pouvoir, non pas de Satan ou de Bifrons eux-mêmes, mais d'une marche intermédiaire fortement teintée par le côté le plus noir de l'âme humaine. Comment Bifrons avait-il eu connaissance de cette marche ? C'est simplement la marche " en friche " qui

avait servi à
gutsch démo
de gothic-h
l'extensio

Bifrons s'est
ou très intell
tuer son arm
qui n'est pas
nant est fati
force vitale p
haite choisir
chit, prend d
autant et tou
petit à petit l
not prennent
Bifrons les d

À la fin de l'
cinquantaine
façon suivant

Continen
Europe
Asie
Amérique
Amérique
Afrique
Océanie

Ces créatures s
ligentes (tout l
qu'aucune pou
Ni Ange, ni D
que les revenan
pendant un ter
des points de p
pour les récup
fonctionne à l'
se servent pas d
ils ne sont pas



avait servi à Hornet il y a bien longtemps pour tenter un putsch démoniaque par la création d'un univers horrifique de gothic-horror. Pour plus de renseignements à ce sujet, cf. l'extension " Mors Ultima Ratio ".

Bifrons s'est donc mis à tuer des êtres humains maléfiques ou très intelligents (ou quelquefois les deux) pour se constituer son armée. Pour l'instant, il existe onze revenants, ce qui n'est pas énorme mais d'une part la création d'un revenant est fatigante pour Bifrons (cela lui draine toute sa force vitale pendant une semaine) et, d'autre part, il souhaite choisir avec soin ses futurs soldats. Il enquête, réfléchit, prend des notes. Il n'est pas devenu Andromalius pour autant et tout cela reste tout de même très primitif. Mais petit à petit les créatures issues de la marche du gothic-horror prennent pied sur Terre. Et personne ne sait à quoi Bifrons les destine.

À la fin de l'année 1999, Bifrons compte disposer d'une cinquantaine de revenants répartis dans le monde de la façon suivante :

Continent	Nombre de revenants	
	Mars 99	Fin 99
Europe	3	12
Asie	3	13
Amérique du Nord	2	8
Amérique du Sud	1	5
Afrique	2	10
Océanie	0	2

Ces créatures sont vraiment discrètes et terriblement intelligentes (tout le contraire de Bifrons quoi...). Autant dire qu'aucune pour l'instant n'a été repérée par qui que ce soit. Ni Ange, ni Démon, ni humain. C'est d'autant plus facile que les revenants n'ont besoin de rien pour survivre et ce pendant un temps indéfini. Par contre, quand ils utilisent des points de pouvoir, ils doivent tuer des êtres humains pour les récupérer. Mais pour l'instant, le cercle vicieux fonctionne à l'envers : ils ne sont pas repérés alors ils ne se servent pas de leurs pouvoirs, donc ils ne tuent pas, donc ils ne sont pas repérés, etc. La boucle est bouclée.

Intérêt pour le maître de jeu

Pour l'instant, dit comme ça, toute cette histoire n'est pas très intéressante. Bifrons dispose de morts vivants achèvement balèzes et il compte s'en servir bientôt... Fouyouyou quand ça va tomber, ça va faire bien du mal. Mais l'histoire n'est pas du tout celle-là. Certes c'est bien Bifrons qui est responsable de tout cela mais NON, ce n'est pas lui qui tire toutes les ficelles. Il est en fait téléguidé par Hornet, le bon vieux Hornet, maître du gothic-horror et fin rêveur devant l'Éternel (et le grand Cornu). L'idée de base est de Bifrons mais, à partir du moment où il a commencé à utiliser la marche apparemment vide d'Hornet, ce dernier a repris conscience, forme et puissance et a contrôlé Bifrons pour qu'il continue son plan de façon bien plus subtile. Ce qu'Hornet va faire de ses revenants, pour l'instant nul ne peut le dire, mais ce qui est certain, c'est que les erreurs qu'a faites Hornet au début des années 90, il ne les commettra plus dix ans plus tard. Discretion, profil bas et diversion (Bifrons EST une diversion à lui tout seul) sont les trois principes qu'Hornet a décidé de mettre en pratique.

Intérêt pour les joueurs

Tout ce qui vient d'être dit à propos des revenants, de leur maître théorique et de leur maître réel est une très bonne base pour créer une campagne. On peut même imaginer que des joueurs voudront incarner des revenants. C'est tout à fait possible, mais cela demandera un sacré boulot. Pour les plus feignants, vous pouvez vous contenter de goupiller un petit scénario mettant en scène un revenant qui vient de faire une bêtise, qui a révélé son existence et que les personnages-joueurs vont traquer. Les revenants sont des sortes de vampires en beaucoup plus gore et le maître de jeu devra mettre une ambiance proche du gothic-horror pour que l'illusion soit vraiment complète.

En termes techniques

Créer un revenant est relativement simple puisque ce n'est, en théorie, qu'un mort vivant très puissant. Mais les revenants ne sont pas que cela, et les règles qui suivent doivent être étudiées en détail pour pouvoir les jouer convenablement.



Les caractéristiques

Un revenant de base est créé avec quinze points à répartir entre les six caractéristiques de base. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 4 (sauf l'apparence pour laquelle le maximum n'est que de 2).

Les talents

Un revenant de base est créé avec six points de talent à répartir comme suit : un point donne un talent au niveau 1, deux points donnent un talent au niveau 2 et quatre points donnent un talent au niveau 3. Le niveau maximum d'un talent est de 3. En aucun cas le niveau d'un talent ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Les revenants disposent toujours d'un talent de corps à corps au niveau 3, qui ne compte pas dans les points ci-dessus et ce même si leur agilité est inférieure à 3.

Les pouvoirs

Les revenants de base possèdent quatre pouvoirs de niveau 1. Le niveau maximum de ces pouvoirs est de 4. En aucun cas le niveau d'un pouvoir ne peut dépasser le niveau de sa caractéristique associée. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur volonté plus 4. Ils les récupèrent à raison de 2 PP par être humain tué. La victime doit être tuée au corps (elle peut être gravement blessée à distance ou par un autre moyen - poison ou acide par exemple -, mais la victime doit rendre son dernier souffle au contact du revenant) afin que le revenant puisse puiser l'énergie dont il a besoin dans l'âme du défunt qui quitte son corps. Les pouvoirs sont déterminés en tirant quatre fois les dés sur la table suivante :

ATTAQUE CORPORELLE

- 111-114 Dents
- 115-122 Langues
- 123-126 Griffes

ATTAQUE À DISTANCE

- 131-136 Jet d'énergie
- 141-146 Attaque télékinétique
- 151-156 Jet d'acide

ATTAQUE NON FATALE

- 161-162 Charme
- 163-164 Sommeil
- 165-166 Faiblesse
- 211-212 Peur
- 213-214 Paralysie
- 215-216 Cauchemar

ATTAQUE AU CONTACT

- 221-226 Poison
- 231-236 Maladie
- 241-246 Éventration

PROTECTION PHYSIQUE PERMANENTE

- 251-266 Armure corporelle
- 311-366 Régénération

PROTECTION MENTALE

- 411-466 Volonté supranormale
- 511-526 Non-détection

DISCRÉTION

- 531-536 Invisibilité
- 541-546 Forme gazeuse
- 551-566 Polymorphie

DÉTECTION

- 611-616 Détection des ennemis
- 621-626 Détection du danger

DÉPLACEMENT

- 631-646 Téléportation
- 651-656 Vol
- 661-666 Vitesse

Règles spéciales

Les revenants ne mangent pas, ne boivent pas, ne respirent pas, ne sont pas affectés par le poison, les maladies, les radiations, etc. Ils divisent les dommages qu'ils subissent par deux, comme les Démons. Ils peuvent aussi survivre dans le vide absolu, à des températures très basses ou au contraire très hautes.



CAYMI

La chasse au hamster

" Il est passé par ici, il repassera par là... "

Le petit lapin blanc avait trouvé refuge dans un vieux seau rouillé. Les barjots qui pullulaient dans le coin ne tarderaient pas à le repérer. Il devait quitter sa cachette et vite ! Face à lui se trouvait une allée. De l'autre côté, il repéra deux énormes caisses en bois, très proches l'une de l'autre, laissant un interstice juste suffisamment gros pour qu'il puisse s'y faufiler. Mais il devait d'abord traverser l'allée, et donc s'exposer à la vue des " fous furieux ".

L'avantage, quand on est un lapin, c'est qu'on a de grandes oreilles. Et c'est bien utile pour entendre que deux types armés, qui se veulent discrets, s'approchent de vous. C'était, malheureusement, exactement la situation dans laquelle il se trouvait. L'un des chasseurs arrivait par la droite, l'autre par la gauche. Pas de temps à perdre, il fallait foncer !

RATATATATA ! La rafale de mitraillette résonna dans l'immense hangar.

" Aaaaaah ! Bordel, mais fais gaffe, tu m'as touché, abruti ! C'est le lapin, qu'il faut viser ! "

Il avait atteint le passage entre les deux caisses. Il n'était pas pour autant tiré d'affaire. Longeant les deux caisses, il se retrouva face à une nouvelle allée, occupée par trois autres cinglés. Ceux-là n'avaient pas d'armes à feu. Il y avait donc un léger mieux, même s'il valait mieux pour lui ne pas se faire toucher par la hache, la massue ou la batte de base-ball. La bonne nouvelle, c'est que de l'autre côté, il y avait un mur. Et le petit trou qu'il apercevait devait donc mener à l'extérieur. De quoi tenter sa chance !

" Le lapin, putain, le lapin... "

- Laisse ! Laisse, je l'ai ! "

La batte de base-ball s'écrasa à deux doigts de la petite queue touffue. Sauvé ! Il avait atteint le mini tunnel qui lui permettrait de quitter cet asile de fous. Enfin, il n'était pas très bien placé pour parler de folie, vu qu'il ne se réveillait pas de ce cauchemar, et que ça n'en était donc peut-être pas un. Il s'occuperait de ce problème sitôt sorti de...

Le filet s'abattit sur le petit lapin. C'était un piège ! Et il s'était fait avoir comme un con ! Le tunnel, qui faisait un coude, débouchait en fait dans une petite salle blanche aseptisée. Deux autres cinglés, habillés cette fois en pseudo-savants, l'attrapèrent et l'attachèrent solidement à une planche. L'un d'entre eux s'approcha de lui en le fixant d'un regard totalement déjanté. L'autre tenait dans ses mains des pinces, des seringues, des électrodes et un scalpel.

" Lapin ! Lapin ! On va bien s'amuser ! "



Backg

Le deuxi

Caym n'est p
ou ses qualite
animaux, si p
Or, il n'y a ri
proie intelligente
san moyen. D
ses Démons d
qui, bien ente
porairement -
de petite taille
humain, sont
quelque part
chassés par un
Le principe es
pouvoir, les ch
ont gagné. S'i
: l'animal sera
per ou à surviv
Redevenu hum
les Démons c
l'exige). Précis
de ces battues
ces chasses très
tiquées : on t
tables labyrinth
en plus monst
mitrailleuse po
pour les yorksh
Les Démons d
chasse " s'en r
immenses har
étranges : " R
" LE LAPIN,
milieu des coup
nements d'agon

Séquelles

Les rares huma
généralement d



Background

Le deuxième effet Kiss Cool

Caym n'est pas un Prince-Démon réputé pour sa retenue ou ses qualités de circonspection. Son but est de nuire aux animaux, si possible en les faisant souffrir et en s'amusant. Or, il n'y a rien de plus excitant, pour lui, que de traquer une proie intelligente, qui offre une meilleure résistance que le faisan moyen. D'où l'idée qui lui est venue de doter certains de ses Démons d'un nouveau pouvoir fort drôle (ça dépend pour qui, bien entendu). Ce pouvoir permet de transformer temporairement - environ une heure - des humains en animaux de petite taille. Ces animaux, qui ont conservé leur esprit humain, sont ensuite lâchés dans des hangars désaffectés, quelque part dans une banlieue paumée, où ils sont pourchassés par une vingtaine de Démons armés jusqu'aux dents. Le principe est le suivant : si, pendant la durée d'effet du pouvoir, les chasseurs parviennent à tuer le petit animal, ils ont gagné. S'ils le capturent, la victoire est encore plus belle : l'animal sera torturé à mort. Si l'animal parvient à s'échapper ou à survivre à cette partie de chasse, c'est lui qui a gagné. Redevenu humain, il pourra s'en aller sans être inquiété par les Démons chasseurs, qui respecteront sa victoire (Caym l'exige). Précisons que le taux de survie d'un animal au cours de ces battues est faible, inférieur à 20 %. Au fil du temps, ces chasses très spéciales sont devenues de plus en plus sophistiquées : on trouve ainsi des hangars transformés en véritables labyrinthes et les Démons se sont dotés d'armes de plus en plus monstrueuses, démesurées par rapport à leur cible : mitrailleuse pour tuer un chat, fusil de chasse à canon scié pour les yorkshires, batte de base-ball pour les hamsters, etc. Les Démons de Caym ayant participé à ces séances de "chasse" s'en rappellent avec émotion. Il faut imaginer ces immenses hangars désaffectés d'où s'échappent des cris étranges : " Petit, petit, petit... ", " Allez, le dindon !!!! ", " LE LAPIN, LE LAPIN, LE LAPIN !!!! ", le tout au milieu des coups de fusil, des rafales de mitrailleuses, des couinements d'agonie.

Séquelles

Les rares humains ayant survécu à l'expérience en gardent généralement de sérieuses séquelles mentales. Certains pen-

sent avoir rêvé, d'autres deviennent fous, d'autres encore échappent à la folie profonde, mais restent marqués. Souvent, ils développent des phobies liées à l'animal en lequel ils ont été transformés. Ils peuvent en avoir peur, ou ne plus jamais manger sa viande, ou n'importe quelle viande, etc. Il arrive aussi que certaines victimes, particulièrement traumatisées, refoulent totalement cette heure de folie, ou se persuadent qu'elles ont rêvé. C'est ainsi que l'un de ces rescapés miraculeux, créateur de publicité de son état, s'est inspiré inconsciemment de sa propre histoire pour créer un spot publicitaire vantant les mérites d'un bonbon mentholé. Quant à ceux qui ont gardé toute leur tête, ils savent bien que personne ne les croira, et essayent donc de se persuader qu'ils ont été victimes d'une hallucination.

Petit cours de zoophilie

Il existe, chez certains Démons de Caym, une pratique peu connue et dans tous les cas très mal vue par les autres Princes-Démons, et en particulier Andromalius. C'est celle qui consiste à se transformer en animal (pour ceux qui possèdent le pouvoir transformation) et à copuler avec un animal de la même espèce, mais totalement normal. Ce n'est pas tant l'acte lui-même qui est répréhensible, mais le produit potentiel de cette union : un animal démoniaque, doté de pouvoirs surnaturels. La progéniture n'est pas systématiquement démoniaque, cela dit. En fait, les lois génétiques sont plus ou moins les mêmes que celles régissant les reproductions Démons/humains. Le croisement d'un Démon transformé en animal et d'un animal donne soit un animal normal, soit un animal maudit (en général, moche et très agressif), soit un animal démoniaque. Ce dernier conserve une intelligence animale, mais sera capable d'utiliser " instinctivement " certains pouvoirs de Démons, ce qui le rend particulièrement dangereux.

Intérêt pour le maître de jeu

Si, normalement, les séances de chasses de Caym sont censées rester privées, il en va tout autrement dans les faits, ce qui peut vous inspirer plusieurs idées de scénarios, plutôt destinés à des Anges. Premier exemple : le survivant, qui se précipite dans un commissariat pour raconter son expérience. Évidemment, il n'est pas vraiment pris au sérieux par les flics lorsqu'il leur explique qu'il a été transformé en



poule, puis pourchassé par des cinglés armés de fusils à pompe. Néanmoins, ce témoignage arrive aux oreilles des Anges. Et ces derniers risquent de réagir lorsque la victime explique que les chasseurs parlaient de bientôt transformer Brigitte Bardot en bébé phoque et lui faire subir le même traitement. Une variante, plus champêtre, mettra en scène le père Aristide, qui cultive un champ de betteraves à deux pas du hangar. La sentinelle s'étant endormie (ah, ces Démons de Caym, pas toujours très sérieux), le vieux n'est pas inquiet par qui que se soit et peut donc s'approcher tranquillement du bâtiment : " Qu'est-ce que c'est que ce raffut... (roulez bien les R). Encore tous ces jeunes avec leur rap, leur drogue et pi leur PINTE-BALLE " se dit-il. Regardant par un trou creusé par la rouille dans la façade, il aperçoit des gens en train de tirer sur des animaux. Aristide croit qu'il s'agit des chasseurs du coin qui s'entraînent (!) et ne s'inquiète pas plus que cela. En revanche, au *Bar des amis* où il se rend chaque jour, il parle de ce qu'il a vu. Et là, des rumeurs peuvent commencer à circuler. Lorsqu'elles arrivent aux oreilles angéliques, l'histoire initiale a pu être déformée à souhait. Enfin, une autre possibilité, plus sanglante : un couple de soixante-huitards attardés, venus fumer leur " herbe-qui-fait-rire " dans ce coin discret, se font jeter par des " enfoirés de fascistes " en costumes et lunettes noires. Du coup, ils reviennent avec leur bande pour faire une manif. Et là, les Démons sont obligés de faire dans le gore... Résultat : une douzaine de corps déchiquetés et un hangar vidé en quatrième vitesse. La police intervient, trouve des choses bizarres dans le hangar, etc. Les Anges comprennent à certains indices que les cornus sont dans le coup.

Allez, une dernière, pour la route Vous vouliez une idée de scénario pour des Démons ? Votre vœu est exaucé. L'histoire met en scène un Démon de Caym récemment devenu familier par punition. Seulement, le Démon l'a très mal pris, n'appréciant vraiment pas l'humour de son Prince (il a été incarné dans un corps de hamster et baptisé Noisette). Noisette est donc devenu renégat. Cela ne serait pas d'une grande importance si le hamster ne possédait pas le pouvoir de transformer les humains en animaux : bien trop visible, bien trop dangereux, d'autant que le familier semble décidé à faire chier son monde. Vous pouvez aussi décider que Noisette en sait trop, sur n'importe quel sujet qui s'adaptera à votre campagne. Il est donc

impératif qu'il soit très vite retrouvé. Caym a donc constitué une troupe chargée tout spécialement de récupérer ce hamster. Ce groupe n'ayant pas d'indice, il passe donc ses nuits à cambrioler les salles de classe de CE1 pour voir si Noisette ne serait pas caché parmi les hamsters de l'école. À vous de voir si vous préférez utiliser le rongeur renégat comme intrigue secondaire (les PJ croisent des voleurs de hamster au cours d'une aventure n'ayant rien à voir avec tout ceci), ou en faire un scénario complet. Dans ce dernier cas, il faudra que les PJ aient plus d'indices, ou, mieux, qu'ils entrent en concurrence avec un autre groupe. Il est de bon ton d'imaginer deux équipes en train de se faire les pires crasses imaginables pour retrouver un hamster.

Intérêt pour les joueurs

C'est l'occasion de leur donner accès à un nouveau pouvoir : Manimal. Attention, Caym ne le donne que si le Démon accepte de participer et même d'aider à organiser un *shoot'em up* original et amusant dans un vieux hangar. Ce pouvoir, qui manque singulièrement de discrétion, n'est effectivement pas censé être utilisé dans des lieux publics, mais uniquement dans les locaux squattés spécifiquement par les Démons qui l'utilisent. Quant aux animaux maudits, Caym en offre certains comme " cadeau " à ses serviteurs méritants. En fait, ces animaux peuvent être choisis comme récompense à la fin d'une mission, à la place d'un pouvoir. Bien dressés, leur fidélité est sans faille.

Système de jeu

Manimal

Type : mental

Coût : 10 PP

Caractéristique : volonté

Défense : volonté

Portée : 5 mètres

Description : ce pouvoir à durée limitée (RU x 15 minutes) permet de transformer des cibles humaines (uniquement des humains normaux) en animaux de taille relativement réduite (mais pas d'insectes) et en général, plutôt ridicule : poule, hamster, opossum, rat d'égout, souris, lapin, lézard, pingouin, blaireau, crapaud, ornithorynque, yorkshire, hérisson, dindon, canard...

La victime
mais ses ca

* : Caracté
formation.
Talents : a
d'autres tale

Les anima
Pour déterm
Caym et d'u
sur la table

1d6	Rés
1 - 3	Ani
4 - 5	Ani
6	Ani

Remarque
niaque. Dans
duite avec un
savoir que si
animale, elle
elle a depuis

Les animaux
leur espèce.
nombre de p
agissent donc
font appel à
sibles aux ani

Dents, langu
flammes, jet
télékinétique,
éventration,



onc consti-
écupérer ce
e donc ses
pour voir si
s de l'école.
eur renégat
s voleurs de
à voir avec
ce dernier
ou, mieux,
oupe. Il est
se faire les
mster.

veau pouvoir
si le Démon
organiser un
x hangar. Ce
ction, n'est
ieux publics,
écifiquement
animaux mau-
u " à ses ser-
ent être choi-
en, à la place
ans faille.

ée (RU x 15
umaines (uni-
x de taille rela-
général, plutôt
égout, souris,
ornithorynque,

La victime transformée en animal conserve tout son esprit, mais ses caractéristiques deviennent :



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

* : Caractéristiques de la victime humaine avant sa transformation.

Talents : acrobatie (2), survie (2), discrétion (2), plus d'autres talents propres à l'animal.

Les animaux démoniaques

Pour déterminer le produit de l'union d'un Démon de Caym et d'un animal, vous devez d'abord effectuer un jet sur la table suivante :

1d6	Résultat
1 - 3	Animal
4 - 5	Animal maudit
6	Animal démoniaque

Remarque : peu importe si le père ou la mère est démoniaque. Dans le cas d'une mère démoniaque s'étant reproduite avec un animal de sexe masculin, il faut simplement savoir que si " la " Démon tombe enceinte sous sa forme animale, elle donnera naissance à un petit animal, même si elle a depuis repris sa forme humaine traditionnelle.

Les animaux démoniaques ont l'intelligence normale de leur espèce. En revanche, ils peuvent utiliser un certain nombre de pouvoirs physiques " instinctivement ". Ils agissent donc plus par réflexe que par conscience lorsqu'ils font appel à un pouvoir. Voici la liste des pouvoirs accessibles aux animaux démoniaques :

Dents, langue, griffes, pattes, queue, cornes, jet de flammes, jet de glace, jet d'énergie, onde de choc, attaque télékinétique, jet d'acide, poison, maladie, choc électrique, éventration, étouffement, douleur, armure corporelle,

immunité aux maladies et aux poisons, immunité au feu, immunité au froid, régénération, anaérobiose, caméléon, forme gazeuse, liquéfaction, réduction, vol, bond, vitesse.

Un animal démoniaque est doté de trois pouvoirs au niveau 1. Les deux premiers pouvoirs sont choisis dans la liste ci-dessus (essayez de les faire correspondre à la nature de l'animal). Le troisième pouvoir doit être déterminé aléatoirement dans cette même liste.

Pour le reste, sachez que pour créer un animal démoniaque, vous devez répartir 12 points entre les six caractéristiques de base (de manière cohérente avec l'animal en question), le niveau maximum d'une caractéristique étant de 4. Pour ce qui concerne les talents, vous pouvez accepter des talents jusqu'au niveau 3, en faisant en sorte, là encore, qu'ils correspondent à la nature de l'animal.

Un PNJ de légende

Il vous fascine, vous en rêviez, vous le vouliez... Vous l'avez : Noisette, le hamster !

Noisette, le hamster

17 cm, 250 g, pelage ocre beige (d'où son nom), Noisette a appris à être très prudent, et se montre maître dans l'art de semer ses poursuivants.



FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	4	2	2	2	1

Pouvoirs : griffes (2), poison (3), déphasage (2), manipulation (2).

Talents : acrobatie (2), grimpé (3), Course (3), Survie en milieu scolaire (2), baratin (2), discrétion (3), esquive (2), corps à corps (2).



CROCELL

Les flocons de sang

La camionnette s'arrêta sur le parking de la supérette dans un grand crissement de pneus. Lucien quitta son siège et se dirigea vers l'arrière. Il ouvrit prestement l'auvent de sa petite boutique roulante et se mit sur la tête la petite toque blanche qui l'avait rendu célèbre. Déjà, il aperçut des enfants qui convergeaient vers son véhicule. Il se mordit la langue pour ne pas les agonir d'injures. Il avait toujours détesté les enfants.

Le plus leste des mioches se jeta contre la porte du 17, qui servait aussi de menu, et entreprit d'annoncer tout ce que Lucien vendait. Au bout de quelques secondes, et alors qu'une dizaine d'enfants le regardaient avec de grands yeux ronds, Lucien craqua.

" Eih, les petits merdeux, je peux faire quelque chose pour vous ? "

Le plus téméraire risqua un : " Je voudrais une glace au chocolat s'il vous plaît monsieur. "

Et Lucien de répondre : " J'en ai plus. Et même si j'en avais, je vous en vendrais pas, espèce de petits crottes de lemmings congelées. Cassez-vous, je veux plus vous voir. "

Les enfants se dispersèrent comme une volée de moineaux. Lucien se mit à sourire, content de s'être assez vite débarrassé de tous ces gêneurs. Il était encore en train de pouffer dans son camion quand le jeune homme frappa contre la tôle ondulée. Lucien sursauta et leva les yeux. Le grand écholas en bermuda le regarda d'un air débile et lança : " Ze veux un cône au soéolat. Socolat. "

Lucien retroussa ses manches en pensant que, celui-là, il allait se le faire et qu'il allait payer pour les autres.

" Mais bien sûr, espèce de pauvre débile. Et je te mets combien de boules ? "

- Ben ze sais pas moi. Deux par exemple. Par exemple.
- Tu répètes toujours tes fins de phrase ?
- Ben ouï. Ben ouï. "

Lucien commençait à trouver le temps long. Il jeta un coup d'œil à droite et à gauche pour voir si personne ne l'observait et se pencha sous le comptoir pour récupérer sa batte de base-ball. Il se redressa en souriant, se pencha par-dessus le comptoir, attrapa le jeune homme par le col de son tee-shirt et le tira vers lui, de toutes ses forces. Il n'eut pourtant aucun mal à le faire passer dans la camionnette.



- " Ben vous zêtes très fort monzieur, Fort monzieur.
- Ouais, et t'as pas encore tout vu. "

Lucien entreprit de se concentrer quelques secondes et d'énormes griffes poussèrent de ses mains. Il les agita devant le nez du pauvre hère afin de le terroriser encore plus. L'inconnu se raidit légèrement et se redressa d'un bloc. Lucien, surpris, eut juste le réflexe de frapper son adversaire avec ses griffes, en plein abdomen. Il voyait déjà les tripes du jeune homme se répandre dans la camionnette et il pensa immédiatement au temps qu'il allait passer à tout nettoyer. Cela devenait déjà moins amusant.

Mais tout cela allait véritablement tourner au drame.

Les griffes déchirèrent le tee-shirt, mais ne tranchèrent pas les chairs. Lucien ressentit même une douleur cuisante tandis que les griffes se pliaient légèrement sous le choc. Un frisson le parcourut et il tomba en arrière. La batte tomba et Lucien laissa pendre sa mâchoire. Un mince filet de bave coula de sa bouche.

" Alors Lucien ? On pète les plombs ? "

Le jeune inconnu ne zozotait plus. Il ne répéta pas non plus la dernière partie de sa phrase. Son regard devint subitement aussi impersonnel que celui d'un employé de la Sécurité sociale. Il continua.

" Je me mets en quatre pour récompenser mes serviteurs humains, je prends des risques, je fais confiance et voilà que toi, tu pètes les plombs et tu utilises mes cadeaux pour régler tes petits comptes. Ça va pas le faire là... "

Lucien continuait à baver sans réagir.

" Mais je ne suis pas un mauvais bougre. Tu vas me filer ton âme. Tu vas devenir un familier à mon service. Une merde qui me servira de larbin ou, pire encore, à tous les Démons mineurs de l'Enfer. J'aime pas trop qu'on se fiche de moi, tu comprends. Je dois faire un exemple. Et c'est toi qui vas payer. Quand tes potes vont te revoir, réincarné en sorbetière, ils vont filer droit. Mais comme je t'ai dit, je suis pas un salaud. Alors, avant de t'emmener avec moi, je vais te faire une bonne petite glace deux boules. Le parfum ? "

Lucien roula des yeux fous et continua à baver de plus belle. Il eut déjà du mal à comprendre qu'on venait de lui poser une question et qu'il avait tout intérêt à répondre. Il ne voyait pas en quoi recevoir une glace de Crocell pouvait lui apporter quoi que ce soit. Il se risqua tout de même.

" Heu... Vanille-chocolat. "

Les yeux de Crocell devinrent encore plus cruels et sa bouche se tordit dans un rictus de haine à peine contenu. Il cracha : " Tu te fous vraiment de ma gueule. C'est vanille OU chocolat. "



Background

Crocell est un sale gamin jaloux. Il est toujours à la recherche d'un moyen pour damer le pion à Belial et, enfin, lui passer devant dans la hiérarchie démoniaque. Mais, pour cela, il lui faut soit des appuis politiques, soit une puissance militaire plus importante.

Pour ce qui est de la politique, c'est raté : les seuls Princes avec lesquels il s'entend bien ne sont pas mieux lotis que lui. Il lui faut donc trouver des troupes pour la guerre qui ne va pas manquer d'avoir lieu (il est vraiment remonté contre Belial et cela va peut-être déclencher la première vraie guerre entre Démons). Mais, pour l'instant, il faut forger les armes

Une bonne idée...

Comme vous n'êtes pas sans le savoir, le nombre de Démons existants (que ce soit aux Enfers ou sur Terre) est fixe. Il y en a... un tas. Mais il est fixe. Il y a donc toujours autant de Démons de Crocell et autant de Démons de Belial. Et, bien entendu, plus de Démons de Belial que de Crocell (c'est la vie). Le seul chiffre qui peut varier, c'est le nombre de Crocell sur Terre en même temps. En cas de pertes énormes, il pourrait y avoir plus de Crocell que de Belial sur Terre et cela permettrait d'éliminer les Belial qui restent.

Crocell a donc imaginé un moyen pour se créer une armée puissante : donner des pouvoirs à des humains. Mais même si cela a déjà été fait quelque part dans cet ouvrage, l'option choisie par Crocell est bien plus incohérente et irréfléchie. Crocell sélectionne des humains un peu au pif et leur donne des pouvoirs. Il "surveille" ensuite les humains pour savoir s'ils ne font pas n'importe quoi. Et, ça, littéralement, c'est n'importe quoi.

... Au début

N'importe quoi, surtout parce que Crocell a donné un peu n'importe quoi à n'importe qui. À

ce jour, on estime que près de 5 000 (!) personnes ont reçu des pouvoirs démoniaques. Dans le tas, 150 sont mortes accidentellement, 500 ont été "éliminées" par Crocell pour manquement aux règles du Grand Jeu (Crocell a bien tenté d'expliquer aux humains les règles en question, mais vu qu'il ne les connaît réellement pas lui-même...). Reste 4350 gars qui peuvent péter les plombs à tout moment et causer, outre des dommages importants, un froid (ça tombe bien non ?) certain dans la hiérarchie démoniaque et/ou angélique. Qui plus est, Crocell offre encore des pouvoirs au moment où nous écrivons ces lignes et compte bien, au final, recruter 10 000 serviteurs humains.

En théorie, cette force de frappe, si elle était organisée, pourrait vraiment déstabiliser l'équilibre des forces en Enfer (et plus tard, au Paradis). Reste à savoir, une fois que le bon grain sera séparé de l'ivraie, ce qui restera des 10 000 humains.

Intérêt pour le maître de jeu

Théoriquement, si Crocell continue à se comporter de cette façon, il restera 5 000 humains dotés de pouvoirs le 31 décembre 2000. Mais ce chiffre est vraiment théorique dans la mesure où les 5 000 qui manquent auront été éliminés par Crocell (ça, ce n'est pas très grave) ou par d'autres adversaires. Les Anges vont en cartonner (tuer un "Démon" qui ne disparaît pas après avoir rendu son dernier souffle, cela va faire du bruit), les autres Démons ou Princes aussi. Autant dire qu'il n'y a pas grande chance que ce plan puisse être mené à son terme. En tant que maître de jeu, vous pouvez utiliser cette opération pour créer de petites rencontres, des scénarios annexes (entre les "grandes" aventures), mais certainement pas une campagne : Crocell est trop con pour que cela soit intéressant.

Mais ce sont les implications de ce complot qui vont vraiment affecter vos parties. Lorsque l'affaire va être mise au jour, Crocell va être mis au pilori, non seulement des Enfers, mais aussi du Grand Jeu en général. Il

devrait être prendre sa Crocell (dément) ? Q en penser ment contr Jeu et ce q juré, on vo

Intérêt

Si vous av groupe, vou missions en il peut avoir pouvoirs à parlant, cf. aller " enq des pouvoirs finalement, tement poss posséder des

Ces petites regoit n'étai si l'humain de la pire e choisit ses " Dans le mē humains po Démon de C

En ter

Technique frir des pouv Crocell le dé devient à ce voirs. Quan (en définitive



devrait être destitué et quelqu'un d'autre devrait prendre sa place. Que vont devenir les Démons de Crocell (dont des personnages-joueurs certainement) ? Que va devenir Crocell ?, etc. Que vont en penser les forces du Bien ? Qui peut réellement contrôler et décider de ce qui fait partie du Jeu et ce qui n'en fait pas partie ? C'est promis juré, on vous en parle.

Intérêt pour les joueurs

Si vous avez un Démon de Crocell dans votre groupe, vous pouvez lui donner une ou plusieurs missions en rapport avec cette affaire. D'une part, il peut avoir la possibilité d'offrir un ou plusieurs pouvoirs à des humains de son choix (techniquement parlant, cf. ci-dessous). Deuxièmement, il peut devoir aller " enquêter " sur des humains qui possèdent déjà des pouvoirs pour voir s'ils se tiennent tranquilles. Et, finalement, il se peut qu'il doive éliminer le plus discrètement possible un humain qui n'est pas " digne " de posséder des pouvoirs.

Ces petites missions seraient sans intérêt si celui qui la reçoit n'était pas un enfant gâté boutonéux et puéril et si l'humain à observer ou à éliminer n'était pas un taré de la pire espèce (c'est souvent parmi eux que Crocell choisit ses " élus "). Des heures de rire en perspective. Dans le même ordre d'idée, on peut imaginer que des humains possédant des pouvoirs sympathisent avec un Démon de Crocell du groupe.

En termes techniques

Techniquement, un Démon de Crocell qui a le droit d'offrir des pouvoirs à un être humain reçoit, au moment où Crocell le désire, un point de pouvoir supplémentaire. Il devient à ce moment même un " donneur " de pouvoirs. Quand le personnage trouve quelqu'un de digne (en définitive, n'importe qui...), il accorde à l'humain en



question un des pouvoirs dont il est doté au niveau 1 et un nombre de points de pouvoir égal à la volonté+1 du récipiendaire.

Le Démon perd simplement le point de pouvoir que Crocell lui avait donné. Sept jours plus tard, il retrouve son point de pouvoir et peut de nouveau offrir un pouvoir à un humain (un même humain ne peut pas disposer de plus de deux pouvoirs, chacun étant obligatoirement au niveau 1). Il ne peut renouveler l'opération que dix fois. Il terminera donc avec ses points de pouvoir normaux (il en aura gagné et perdu dix au cours de cette période) et aura " contaminé " dix humains.

Si, au bout de six mois, moins de 50 % de ces humains n'ont pas pété les plombs, il recevra une récompense de son Prince sous la forme d'un point de pouvoir supplémentaire. Si tous les humains sont jugés indignes ou sont morts, il récupérera une limitation.

Et s'il se fait choper par les hautes autorités démoniaques...

Je ne vous en parle même pas...



FURFUR

Israël Vibrations

" Crois-moi, mec : ce morceau, c'est d'la balle ! "

- Ouais, Biff ? C'est Furfur !
- Furfur ! C'est gentil d'appeler.
- Normal, vieux, normal... Dis donc, t'as pas l'air dans ton assiette, toi. T'as encore joué à Resident Evil toute la nuit ou quoi ? Tu sais c'qu'a dit Jésus, hein, quand t'es naze : arrête.
- T'es con... J'ai trop bouffé, c'est tout.
- Tu parles d'une grosse vache ! Bon, t'es libre ce soir ? J'ai un truc super important à t'montrer.
- Ce soir ?
- Ouais, ce soir. T'es libre ou pas ? Descotche un peu, gros, j'ai l'impression d'parler à Nog.
- Ça mériterait une baffé ça, Furfur. T'as d'la chance d'être un ami.
- Si tu veux m'en coller une, va falloir bouger ton cul, Biff. T'es partant ?
- Quelle heure ?
- Quand tu veux, mon gros. J'bouge pas de l'Atelier.
- Euh... Je peux apporter quelqu'un ? J'ai quelque chose à te montrer, moi aussi.
- Ouuh... Monsieur vient avec son dîner ! T'as peur de crever la dalle ou quoi ?
- Vas chier, Furfur !
- Bon, j'y r'tourne. On s'voit ce soir, hein ?
- Ouais, compte sur moi.
- C'est coool ! "

Quelques heures plus tard, Bifrons écrasait du doigt l'énorme sonnette fixée sur la porte blindée de ce que Furfur appelait l'Atelier, une gigantesque salle de concert bâtie à l'orée de sa Marche personnelle.

- Eh, Biff, lança joyeusement le Prince du Métal. T'es tout seul ? Et ton pote, il a pas pu v'nir ?
- Euh... non, enfin si... Enfin tu verras bien.
- Oh, t'es tout seul ou quoi ?
- Tu verras, je te dis, c'est une surprise.
- Tranquille ! J'en ai une pour toi moi aussi. Suis-moi, je vais te présenter ma toute dernière invention. Mais j'te préviens, hein, pas un mot à Andros !
- Ça a l'air maousse, ton truc. C'est quoi, une nouvelle bombe atomique ?
- C'est d'la balle, gros, d'la balle ! "

Excit
comp
mètre
émire
aux q

" C'e
- Pir

Joign
tonne
les fla
bitues
neux

" Pu

Le B
d'app
cont
Furfu
furen
Bifro

" Eh
Putai
- No
réussi
- Wa
ce tru
- Je

Backg

Happy

C'est bien co
la tête. Gran
virées franc
National, le



Excité comme une puce, Furfur traversa la salle de concert sans prêter attention aux regards furtifs de son compagnon. Arrivé près de la scène, il alluma une rangée d'interrupteurs, tourna une série de potentiomètres et lança le logiciel de l'ordinateur portable, posé sur un rouleau de câbles. Les enceintes de façade émettent un petit grésillement qui disparut vite dans le grondement des spots et des robots lumineux fixés aux quatre coins de la pièce.

" C'est quoi tout ça ? Tu prépares l'Apocalypse ou quoi ?

- Pire, Biff. T'aimes la musique, hein ? Alors écoute. "

Joignant le geste à la parole, Furfur cliqua sur une des options du logiciel. Aussitôt, la salle s'emplit d'un tonnerre de guitares, de basses synthétiques et de riffs torturés. Les murs se mirent à trembler, balayés par les flashes aveuglants des spots poussés au maximum. Et là, alors que Bifrons commençait presque à s'habituer au vacarme, il sentit son aura démoniaque jaillir tout autour de lui, comme une giclée de sang lumineux dans la pénombre. Assis sur la scène, Furfur souriait, auréolé du même voile d'énergie.

" Putain d'merde, lâcha Bifrons ! Comment tu fais ça ? C'est un genre de machine à aura ou... "

Le Prince n'eut pas le temps de finir sa phrase. À quelques mètres de lui, une forme humanoïde venait d'apparaître, fantôme translucide surgissant du néant. La créature se tenait la tête entre les mains et se contorsionnait dans tous les sens, comme pour empêcher son corps immatériel de se disloquer. Avant que Furfur n'ait eu le temps d'ouvrir la bouche, le fantôme explosa en une myriade de fragments lumineux qui furent rapidement avalés par les jeux de lumière colorés.

Bifrons eut une moue de tristesse.

" Eh Biff, c'était quoi, ça ? Me dis pas qu'il s'agit de ton fameux pote qu'est v'nü mais qu'est pas v'nü, hein. Putain, c'était quoi ? Un morbac ? Un nouveau familier ?

- Non, répondit lentement le Prince des Morts, deux années de travail. Un revenant invisible à qui j'avais réussi à donner des pouvoirs psychiques.

- Waouh, mais c'est génial, ça ! Enfin... Hum. Euh, désolé. Mais j't'avais prévenu, hein, c'est d'la balle ce truc !

- Je te crois, Furfur, je te crois. "

Background

Happyland

C'est bien connu, Furfur n'est pas du genre à se prendre la tête. Grand amateur de rock, de pogos, d'alcool et de virées franchouillardes dans les meetings du Front National, le Prince du Métal n'a rien du philosophe cal-

culateur épris de découvertes scientifiques... Du moins, pas en apparence. Car, en secret, Furfur cultive depuis longtemps une passion dévorante pour ces " petits trucs rigolos " qui produisent la musique. Guitares, synthés, amplis, boîtes à rythme (eh oui, désolé pour les puristes, Furfur aime TOUT ce qui fait du bruit), pédales de distorsion, le Prince du Métal s'intéresse de très près à la technologie indispensable au travail de ses serveurs et des musiciens humains du monde entier.



Mais revenons quelques années en arrière, en 1993 pour être précis, à l'époque où le mouvement techno commence à prendre l'ampleur qu'on lui connaît aujourd'hui. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'émergence du phénomène n'a rien pour déplaire à Furfur. Il est clair que la perspective de soirées illégales, sauvages, capables de drainer des milliers de jeunes "réceptifs" dans des clairières et des entrepôts désaffectés offre même un paquet d'avantages à qui veut faire de nouvelles expériences sans risquer une descente angélique. Prince depuis un an environ, Furfur découvre donc la richesse d'un univers où la musique est reine et où la transe, qu'elle soit naturelle ou provoquée par diverses substances hallucinogènes, semble être le seul intérêt des participants.

Quelques années plus tard, Furfur commence à bien cerner le phénomène et, tout en continuant de fréquenter les concerts métal, décide d'utiliser concrètement la techno pour se livrer à toutes sortes de recherches musicales et technologiques. Il est rapidement rejoint par Vapula, qui n'est pas innocent dans l'incroyable expansion du mouvement techno, avec qui il va lancer une grande campagne de production. Objectif : créer des sonorités capables de provoquer de réelles émotions chez les humains.

We will rock you

Il n'est sûrement pas nécessaire de préciser que l'opération des deux Princes fut, et reste à ce jour, un franc succès. En cinq ans, Furfur a réussi à maîtriser tout un panel d'émotions allant de l'hypnose à l'hystérie collective, de l'allégresse à l'envie de suicide, etc. Les machines de Vapula inondent le monde de la musique, les Démons de Furfur s'infiltrèrent à tous les niveaux de production, de composition et d'arrangement, les jeunes s'arrachent les albums et les places de concert... Bref, la planète danse.

Fort de ce nouveau pouvoir sur les masses, Furfur décide d'utiliser la musique pour déclencher des crises au sein de différentes sociétés. La diabolisation des soirées techno ne fait que renforcer l'engoue-

ment des jeunes pour cette musique "interdite", la création de fausses affaires provoque le déclin de stars jugées trop "molles", les groupes de rap se multiplient pour scander les injustices dans les banlieues, les clubs de fans s'organisent autour de nouvelles personnalités... Souvenez-vous d'Astral Projection, le groupe de transe de Tel Aviv qui fut accusé de "faire de la musique diabolique" par les autorités religieuses d'Israël, du procès hautement médiatisé de Bamby "J'aime bien les enfants" Jackson, du conflit entre NTM et le gouvernement français, du phénomène Marilyn Manson...

Tiens, puisqu'on parle du loup, sachez qu'il aura fallu toutes ces années au Prince du Métal pour imaginer une star du rock suffisamment dérangée et "présentable" pour devenir l'idole de la jeunesse américaine. Le résultat est plutôt concluant puisque ce Démon grade 2 de Furfur est désormais à la tête de plusieurs millions de fans qui, tenez-vous bien, n'hésitent pas à lui envoyer jusqu'à leurs prothèses, entourées de jolis rubans roses, dans l'espoir d'approcher un jour celui qu'ils considèrent comme le nouvel Elvis.

A bullet in your head

On pourrait penser que Furfur, qui contrôle désormais la plupart des styles musicaux, se serait contenté du succès de cette opération. Eh ben non, pas du tout. Plus on joue, plus on gagne, plus on joue, etc. En 1998, Furfur décide de relancer la machine et parle à Vapula d'un tout nouveau projet over-top-secret-t'en-parles-à-personne-sinon-t'es-pus-mon-copain. Donc...

Attendez... Si vous n'êtes pas seul dans la pièce, arrangez-vous pour virer tout le monde, fermez les portes à triple tour, décrochez le téléphone, chargez l'automatique et soyez vigilant. Les informations qui suivent sont de la plus haute importance et ne doivent pas, mais alors absolument pas, tomber entre les mains des joueurs. Il ne s'agit peut-être pas du code confidentiel du garde-manger d'Haaganti, mais c'est quand même hyper important. Ça y est, vous êtes seul ? Bon, j'y vais.



Le projet U
? Bon. Jusq
rière ce no
sonnes : F
considérable
aucun des i
constitue un
les Anges e
preneurs de
tro, vous d
s'agit... Eh
machines ca
provoquer d
comme des
concert.

Ça tache, c'
bon !

Ray of l

Le principe
lique (norma
angéliques et
sies par Furf
apparaître les
de couillonne



Le projet Ultra Violet, ça vous dit quelque chose ? Non ? Bon. Jusqu'ici, tout va bien. L'équipe qui se trouve derrière ce nom de code n'est composée que de deux personnes : Furfur et Vapula. Autant dire que ça limite considérablement les risques de fuite. Car s'il ne viole aucun des interdits majeurs du Grand Jeu, le projet UV constitue une véritable " première " dans la lutte entre les Anges et les Démons, ainsi que dans la traque des preneurs de tête. Si vous avez lu la petite nouvelle d'intro, vous devriez commencer à comprendre de quoi il s'agit... Eh oui, Furfur et Vapula ont réussi à créer des machines capables de forcer l'apparition des auras et de provoquer des crises mortelles chez les psis, qui explosent comme des fruits bien mûrs au beau milieu des salles de concert.

Ça tache, c'est vrai, mais c'est quand même rudement bon !

Ray of light

Le principe du projet UV est à la fois simple et diabolique (normal) : faire apparaître les auras des serviteurs angéliques et démoniaques présents dans les soirées choisies par Furfur. Vous me direz, à quoi ça sert de faire apparaître les auras des Démons, puisque le but doit être de couillonner les Anges ? Eh ben, à rien, et c'est là que

le plan de Furfur est génial. En modulant certaines fréquences, il est possible de déclencher toute une gamme d'effets et d'affecter uniquement les Anges, les Démons, les psis, etc. On n'entrera volontairement pas dans les détails du processus qui, de toute façon, n'est connu que du tandem de Princes. Même les agents de ces deux comploteurs ne sont pas en mesure de tout comprendre. Bref, ça marche. Le principe de l'UV repose sur l'association de sons, de fréquences sonores, d'effets lumineux et de distorsions provoquées par les amplis et les enceintes. En réglant la bonne fréquence, on peut provoquer une dizaine d'effets allant de l'apparition de l'aura (on va finir par le savoir, hein) à la crise d'épilepsie mortelle, en passant par la perte de PP, le déclenchement aléatoire de pouvoirs, la surdité, la baisse de la volonté, etc.

Pas mal, hein ? Mais là où ça devient véritablement diabolique, c'est que le projet UV n'est pas cantonné aux soirées et aux concerts. Grâce à la technologie de Vapula, Furfur a pu enregistrer ses gazouillis mortels sur des disques, des répondeurs, des bandes originales de films et toutes sortes d'autres supports. Le résultat est certes moins spectaculaire que dans la fosse d'un concert de rock, mais ça marche.

À ce jour, on dénombre plus d'une centaine d'incidents, ayant provoqué vingt morts et une foule de crises rigolotes. Vous dites ? Publiques ? On s'en fout. D'ailleurs, tout le monde s'en fout. Qui fait attention à un type qui s'écroule devant une enceinte ou à l'aura d'une bande d'Anges qui baignent dans la lumière d'une soirée techno ? Pas grand monde, hein ? Et en plus, une fois déclenchée, la vibration devient généralement impossible à déceler. Furfur ne compte pas en rester là et travaille actuellement sur l'utilisation du téléphone portable et du relais satellite pour propager la bonne oreille à toutes les oreilles.

Les membres du projet UV sont séparés en quatre groupes majeurs. La division Yumade (© Laurent et Péa) est chargée de superviser les soirées tech-



no, la division Riff s'occupe des concerts, la division Curve gère les enregistrements sur support audio (cd, vinyls, etc.) et la division T-Sat supervise l'utilisation des bandes sonores, des jingles télévisés et des spots de pub.

Ismaël Vibrations pour le meneur de jeu

L'ampleur du projet UV offre une infinité de meurtres, de crises et de phénomènes surnaturels susceptibles de motiver des scénarios de tous ordres. Comme Vapula garde bien sa langue dans sa poche et que Furfur n'est pas du genre sociable, aucun Prince n'est encore persuadé de l'origine de ces événements. De plus, la majorité d'entre eux voient d'un très bon œil la disparition de psis ou la capture d'Ange repérés grâce au déclenchement de leur aura. Les enquêtes d'Andromalius et des autres fouineurs démoniaques ne sont donc pas aussi poussées qu'elles pourraient l'être, ce qui laisse au tandem une marge de manœuvre plutôt confortable.

De la même manière, vous pouvez considérer que seuls les Anges et les corporations qui emploient des psis s'intéressent énergiquement à cette affaire. Les effets UV étant déclenchés par une simple manipulation (cf. plus loin), aucune entreprise humaine ne peut être accusée de produire des machines de mort.

Les Démons qui agissent lors de soirées sont envoyés par Furfur ou Vapula et sont généralement accompagnés de gros bras (Baal, Bifrons, Crocell, etc.) qui ne sont pas forcément au courant de leur mission. Les deux Princes s'arrangent avec Baalberith pour faire envoyer des agents musclés sur les sites où l'UV risque de révéler des Anges et des psis, ce qui permet aux Démons du projet d'agir sans contrainte ni pression extérieure.

Les Démons qui produisent les enregistrements sont contrôlés par Vapula, sous l'œil attentif de Furfur, et travaillent dans des laboratoires et ate-

liers secrets. Si vous souhaitez jouer la carte du complot corporatiste, vous pouvez très bien créer une petite entreprise où installer tout ce petit monde.

Ismaël Vibrations pour les joueurs

Encore une fois, étant donné son côté " secret industriel ", seuls des Démons affiliés à Furfur ou à Vapula ont une chance d'approcher le projet Ultra Violet d'assez près. S'ils sont de grade 1 ou 2, il est possible que l'un des deux Princes décide d'engager une équipe comportant un de ses serviteurs pour jouer les gros bras lors d'une soirée explosive, escorter les techniciens chargés de la Modulation ou glisser un enregistrement, quel qu'en soit le support, chez une cible définie par le tandem. Au grade 3, on peut envisager qu'un Démon affilié soit chargé de procéder à la Modulation ou que le groupe qui l'accompagne approche des cibles plus importantes, telles que des Anges ou des psis protégés par une grosse corporation.

Cependant, la participation de personnages à un événement UV doit rester rare et ponctuelle, histoire de ne pas dévoiler trop de secrets ou d'exposer les dirigeants du projet à des enquêtes inévitables (c'est bien connu, un PJ, ça fourre toujours son nez là où qu'y faut pas).

Les options les plus intéressantes (ou tout du moins les plus simples d'accès) consistent à placer le groupe face à un phénomène lié au projet. L'envoi de l'équipe sur la piste d'une mort mystérieuse, d'un groupe d'Ange intrigués par la disparition d'un des leurs, d'une corporation sur le point de lancer une offensive de grande envergure ou d'un groupuscule de psis chargés de découvrir le fin mot de l'histoire peuvent constituer autant d'intrigues à mettre en scène, sur scène ou sous la Seine. Faut voir.

Ah, j'allais oublier... Les personnages peuvent très bien tomber sur un enregistrement qu'ils n'auraient jamais dû trouver et avoir un peu bobo à la tête (pas trop quand

même, hein)
en début
enquête fo

Ismaël

Type : me
Coût : sp
Caractéri
Défense :
Portée : v
Descripti
et de Vap
des vibrati
Ismaël. L
ensuite m
de pouvoir
effet. Au
simultané
important
effet (par
déclenché
difficiles).
effet. La p
jet corres
pertes que

Pour tent
tuer un je
tionne à
point de v
accorde un
de bonus)
entend mi

Le jet d
majorée/r
cédent. E
défense ré
se est sup
entre les c
taque.



du complot
une petite

cret indus-
à Vapula
olet d'assez
le que l'un
pe compor-
bras lors
chargés de
quel qu'en
tandem. Au
affilié soit
groupe qui
antes, telles
rosse corpo-

à un événe-
ire de ne pas
irigeants du
connu, un
at pas).

du moins les
groupe face à
équipe sur la
Anges intri-
corporation
de envergure
ouvrir le fin
d'intrigues à
Faut voir.

ent très bien
ent jamais dû
trop quand

même, hein). Inutile de dire qu'une agression de ce genre en début de scénario se transformera inévitablement en enquête forcée.

Ismaël Vibrations

Type : mental

Coût : spécial

Caractéristique : perception

Défense : perception et volonté (cf. ci-dessous)

Portée : variable

Description : ce pouvoir (réservé aux Démons de Furfur et de Vapula membres du projet UV) permet d'émettre des vibrations capables de déclencher les différents effets Ismaël. Le coût de base du pouvoir est de 5, mais il est ensuite majoré par le coût propre à chaque effet. Le jet de pouvoir s'effectue contre la difficulté fixée par chaque effet. Au cas où plusieurs effets seraient déclenchés simultanément, on utilise toujours la difficulté la plus importante, qui devient également la difficulté de chaque effet (par exemple, deux effets faciles et un difficile déclenchés simultanément donnent trois jets de pouvoirs difficiles). On effectue un jet de pouvoir pour chaque effet. La puissance de chaque effet est majorée du RU du jet correspondant pour définir la durée ou les éventuelles pertes que subit la cible.

Pour tenter de résister, la victime commence par effectuer un jet de perception moyen qui, pour une fois, fonctionne à l'envers. Un jet réussi accorde un malus (-1 point de volonté et RU colonnes de malus) et un jet raté accorde un bonus (+1 point de volonté et RU colonnes de bonus) au jet de volonté qui suit (normal, plus on entend mieux, moins on résiste bien).

Le jet de défense est difficile et la volonté est majorée/réduite par le résultat du jet de perception précédent. En cas d'égalité (jets de déclenchement et de défense réussis), on compare les RU : si le RU de défense est supérieur, l'attaque échoue ; sinon, la différence entre les deux RU détermine la puissance réelle de l'attaque.

En termes techniques

Les Démons de Furfur et de Vapula manient une forme différente du pouvoir Ismaël Vibrations, même s'ils peuvent utiliser les mêmes effets. Les premiers accentuent la recherche musicale et le côté sonore, les seconds préfèrent creuser la technique pour obtenir une fréquence particulière.

Les Démons de Furfur ajoutent leur grade à la puissance de base de toute attaque portée durant un concert ou une soirée sonorisée. De plus, ils peuvent déclencher jusqu'à trois effets simultanés sans subir de pénalité (cf. plus loin).

De la même manière, les Démons de Vapula ajoutent leur grade à la puissance des attaques véhiculées par un support technologique et peuvent programmer jusqu'à trois effets sans subir de pénalité (re-cf. plus loin, c'est-à-dire au même endroit).

Le grade du Démon qui utilise le pouvoir (sur scène ou par support interposé) est laissé à votre appréciation. Vous pouvez facilement le déterminer par le jet d'un D6 (1 et 2 : grade 1 ; 3 et 4 : grade 2 ; 5 et 6 : grade 3).

Le nombre d'effets déclenchés simultanément affecte la puissance de chaque effet, ainsi que le nombre de PP à dépenser. Un effet unique voit sa puissance majorée de 1. À partir de deux effets, le coût en PP de chaque effet est augmenté de 1. Au-delà de deux effets, chaque effet voit sa puissance réduite de 1 par effet supplémentaire. Par exemple : quatre effets simultanés voient leur puissance respective réduite de 2 et leur coût augmenté de 3. En théorie, il n'y a pas de limite au nombre d'effets qu'il est possible de déclencher en même temps, mais le coût en PP et la baisse de puissance contraignent souvent à se contenter de trois, voire quatre effets au maximum.

La description des effets qui suit est assortie du coût en PP (à rajouter aux 5 de base) et de la puissance de chaque effet, ainsi que de la difficulté du jet de pouvoir. N'hésitez pas à en inventer



d'autres ou à utiliser les pouvoirs classiques, angéliques et démoniaques, pour créer des variantes 100 % customisées.

La description des supports, qui vient ensuite, précise les modificateurs de puissance et les éventuelles colonnes de bonus/malus accordées au lanceur et au défenseur. Ça peut paraître un peu complexe, comme ça, mais c'est très simple à utiliser. Enfin, j'espère...

Les effets

- Apparition de l'aura

2 PP, Puissance 2, jet Difficile

Description : cet effet fait apparaître l'aura de la victime, Ange ou Démon, pendant RU x 10 secondes. La victime peut tenter de faire disparaître son aura en réussissant un jet de volonté difficile assorti d'un nombre de colonnes de malus égal au RU de l'attaque. Un seul jet est autorisé toutes les 10 secondes. Les humains ne sont pas affectés par cet effet.

- Déclenchement de pouvoir

5 PP, Puissance, jet Très Difficile

Description : cet effet provoque le déclenchement incontrôlé d'un des pouvoirs de la victime, déterminé aléatoirement ou choisi par vos soins sur sa liste. La victime perd le nombre de PP exigé par ce pouvoir et n'a aucun moyen d'en empêcher le déclenchement. Au mieux, elle peut essayer de changer la cible éventuelle en réussissant un jet de volonté très difficile assorti d'un nombre de colonnes de malus égal au RU de l'attaque. Si le déclenchement de certains pouvoirs n'aura aucune incidence particulière, celui de pouvoirs offensifs ou spectaculaires risque de poser de gros problèmes à l'utilisateur, qui s'expose à des réprimandes de son supérieur. Tous les êtres dotés de pouvoirs mentaux peuvent être affectés par cet effet.

- Perte de volonté

1 PP par point de Puissance, Puissance 2, jet Difficile
Description : cet effet fait perdre un nombre de PP égal à la puissance finale de l'attaque (RU + Puissance de l'effet). Les PP sont tout simplement perdus. Ils peuvent commencer à être récupérés de façon classique à partir de RU heures. Tous les êtres possédant des PP peuvent être affectés.

- Attaque mentale

3 PP, Puissance 2, jet Moyen

Description : cet effet porte une puissante attaque mentale qui fort heureusement, obéit à la règle classique de division des dommages. Les humains peuvent être affectés, mais il est rare que les membres du projet UV utilisent cet effet lors de soirées.

- Attaque psychique

3 PP, Puissance 3, jet Moyen

Description : cet effet fonctionne comme l'attaque psychique mais n'affecte que les psis. C'est l'effet le plus utilisé lors des soirées, puisqu'il permet d'affecter tous les psis présents sans toucher les humains. Il est généralement déclenché deux fois de suite, au cours du même morceau, pour être vraiment efficace.

- Attaque sonique

3 PP, Puissance 4, jet Moyen

Description : cet effet fonctionne comme l'attaque mentale mais, au lieu de subir une perte de points de force, la victime devient sourde pendant un nombre de minutes égal aux points qu'elle aurait dû perdre. Les dommages sont divisés de façon classique.

- Évanouissement

2 PP, Puissance 6, jet Moyen

Description : cet effet fonctionne comme l'attaque sonique mais, au lieu de devenir sourde, la victime sombre dans l'inconscience pendant un nombre de minutes égal aux points de force qu'elle aurait dû perdre. L'évanouissement ne s'opère que si l'attaque parvient à

réduire à 0
dommages

- Rédu

15 PP, Pui

Description
point de vo
l'attaque es
actuel de la

- Rédu de perc

14 PP, Pui

Description
permanent
ception.

- Faibl

2 PP, Pui

Description
démoniaque
par deux, la
ce entre la
force actue
égale à ce s
La perte e
compte pas

- Paraly

3 PP, Pui

Description
pouvoir dé
n'importe q

Les su

- Petite

Puissance -
de malus à



réduire à 0 le nombre de points de force restant. Les dommages sont divisés de façon classique.

- Réduction permanente de volonté

15 PP, Puissance 0, jet Très Difficile

Description : cet effet fait perdre définitivement un point de volonté à la victime, si la puissance finale de l'attaque est strictement supérieure au score de volonté actuel de la victime.

- Réduction permanente de perception

14 PP, Puissance 0, jet Très Difficile

Description : cet effet fonctionne comme la réduction permanente de volonté, mais fait perdre un point de perception.

- Faiblesse

2 PP, Puissance 2, jet Facile

Description : cet effet fonctionne comme le pouvoir démoniaque du même nom, mais au lieu d'être divisée par deux, la force de la victime est réduite de la différence entre la puissance finale de l'attaque et le score de force actuel de la victime. Si l'attaque est inférieure ou égale à ce score, la victime ne perd qu'un point de force. La perte est effective pendant RU minutes mais ne compte pas comme des dommages.

- Paralysie

3 PP, Puissance 2, jet Difficile

Description : cet effet fonctionne exactement comme le pouvoir démoniaque du même nom et peut affecter n'importe quel individu.

Les supports

- Petite soirée

Puissance -1, 1 colonne de bonus à l'attaque, 1 colonne de malus à la défense

Description : toute manifestation de moins de cinq cents personnes. La puissance est réduite à cause du faible volume sonore et des jeux de lumières limités.

- Soirée moyenne

aucun modificateur

Description : toute manifestation de moins de deux mille personnes (mais de plus de cinq cents).

- Grosse soirée

Puissance +1, 1 colonne de malus à l'attaque, 1 colonne de bonus à la défense

Description : toute manifestation de moins de dix mille personnes (mais de plus de deux mille). La puissance est majorée à cause de l'important dispositif sonore et lumineux, l'attaque et la défense altérées en raison du grand nombre de participants et de la taille du site. Les colonnes de bonus/malus peuvent être modifiées si les victimes se trouvent très près ou très loin de la scène.

- Festival

Puissance +2, 2 colonnes de malus à l'attaque, 3 colonnes de bonus à la défense

Description : toute manifestation de plus de dix mille personnes. Les colonnes de bonus/malus peuvent être modifiées si les victimes se trouvent très près ou très loin de la scène.

- Répondeur

Puissance -2, 2 colonnes de malus à l'attaque

Description : tout message enregistré sur un support sonore de mauvaise qualité et de faible volume.

- Casette

Puissance -1, 1 colonne de malus à l'attaque, 1 colonne de bonus à la défense

Description : toute musique enregistrée sur une bande analogique classique.



- CD

aucun modificateur

Description : toute musique enregistrée sur un support numérique.

- B.O.F. (TV)

Puissance +1, 1 colonne de bonus à l'attaque, 1 colonne de malus à la défense

Description : toute musique intégrée à un support visuel de petite taille et couplée à un système sonore moyen (genre ma télé).

- B.O.F. (ciné)

Puissance +2, 2 colonnes de bonus à l'attaque, 2 colonnes de malus à la défense

Description : toute musique intégrée à un support visuel de grande taille et couplée à un important système sonore (genre la télé de Léo).

Exemple

Péa, grade 2 de la division Yumade (volonté 5, perception 5, 33 PP, pouvoir Ismaël Vibrations à 5), décide de jouer un sale tour à Antoine, grade 2 de Morax (volonté 4, perception 5, 21 PP) en l'invitant à une grosse soirée techno au cours de laquelle il va déclencher deux effets : réduction permanente de volonté et attaque sonique. Comme il ne déclenche que deux effets, il ne reçoit aucune pénalité à la puissance. Par contre, comme il est affilié à Furfur, il ajoute son grade (2) à la puissance de chaque effet. De plus, l'importance de la soirée confère 1 point de puissance supplémentaire à chaque effet. Attaque sonique passe donc à 6 (3+2+1) et Réduction de volonté à 3 (0+2+1).

Comme le second effet exige un jet très difficile, les deux jets de pouvoir s'effectueront à cette difficulté.

Péa dépense au total 19 PP (15+3+1, parce qu'il y a deux effets) et effectue deux jets de pouvoir affligés d'une colonne de malus (à cause de l'importance de la soirée). Attaque sonique obtient 205 et Réduction de volonté 344. Les deux effets sont donc réussis, avec respectivement 11 et 7 de "dommages".

Antoine tente de résister. Il lance un premier jet de perception pour chaque effet, avec une colonne de bonus en raison de l'importance de la soirée. Il obtient consécutivement 542 et 225, soit deux réussites, ce qui lui confère un malus de un point de volonté et de deux et cinq colonnes de malus aux jets qui suivent.

Pour l'Attaque Sonique, il fait un jet difficile à 4 de volonté et 1 colonne de malus (2-1 en raison de la soirée), obtient 430 et restera donc sourd pendant 5 minutes (11-6). Il fait le même jet pour la Réduction de Volonté, obtient 344 et ne perd donc pas de point de volonté, puisque la différence entre la réussite de Péa (7) et son RU (4) n'est pas strictement supérieure à son score de volonté (4).

À l'avenir, Antoine évitera les soirées techno et choisira mieux ses amis.



GAZIEL

La Croisade

Châtelet les halles, Paris, 2 heures du matin

Lucien, " Gros Lulu " comme se plaisaient à l'appeler ses copains de beuverie, attendait depuis déjà une bonne heure que le reste du groupe le rejoigne. Il commençait à faire froid et il se sentait un peu seul sous son crâne rasé. Il avait pas mal picolé pour se donner du cœur à l'ouvrage et sirotait calmement le fond de la dernière canette de Kro qui lui restait. Soudain, alors qu'il allait trouver refuge dans la station de métro, il en vit sortir un groupe de jeunes. Des " zoulous " comme les appelaient les journaux télé. Des blacks pour la plupart des gens et de sérieux problèmes pour Gros Lulu. Il analysa froidement la situation. Il était seul, avait une écharpe du PSG autour du cou, des Doc Martens avec lacets blancs, un jean délavé " feu de plancher " et un bomber's noir avec un écusson " France ". Cela aurait pu suffire pour prendre discrètement la tangente s'il n'avait serré contre sa jambe une batte de base-ball gravée d'une croix celtique et d'un doigt levé jaune fluo sur lequel était inscrit " Touche-toi mon pote ". Des gouttes de sueur commencèrent à perler à son front. Les secondes devinrent des millénaires alors que les jeunes s'approchaient de lui. Le plus baraqué des blacks se tourna d'un coup vers lui et l'interpella :

" Eh, petit-suisse, ça va ? "

Gros Lulu ne desserra pas les dents.

" Eh, je te parle. "

Les jeunes commencèrent à accélérer le pas et se retrouvèrent bientôt à entourer Gros Lulu qui n'en menait plus bien lourd. Le grand black continuait à gueuler, même maintenant qu'il était tout près de Lulu :

" Ben alors ? C'est l'état actuel du FN qui te met dans un état pareil ? Faut pas te casser la tête...
- On s'en charge, je sais. C'est nous qui l'avons inventée, cette phrase. Pour des types comme toi " grogna Gros Lulu.

Il n'en fallut pas plus pour que les deux hommes se jettent l'un sur l'autre. Les coups commencèrent à pleuvoir sous les yeux des jeunes banlieusards. Devant la puissance des coups échangés et l'apparen-



te résistance des deux combattants, aucun des jeunes n'osa y prendre part. Le combat semblait interminable et il dura en effet un bon quart d'heure. Au bout de ce laps de temps, les deux combattants se retrouvèrent assis par terre, l'un devant l'autre, la bave aux lèvres et le sang dans la bouche. Ils se regardaient, épuisés et interdits. C'est alors qu'ils remarquèrent le petit gamin qui jouait avec son yoyo fluorescent. Il s'approcha des deux hommes et lança :

" Je vois que Gros Lulu, notre Daniel, vient de faire connaissance avec Booba, notre Michel. Je suis Nicolas, serviteur de Christophe et chef de votre équipe. On se relève, on prend ses petites affaires et on mène. On a du pain sur la planche. Vous croyez que les Soldats sont aussi puérils, eux ? "

Background

Toujours prêt à mettre des bâtons dans les roues de Daniel (quand ce n'est pas ailleurs), Gaziel s'est vite rendu compte que son ennemi préféré avait bien des soucis en ce moment. Il a enquêté et a découvert l'existence des Soldats de la Terre Creuse. Au début, à la mi-98, il n'avait franchement pas trouvé cela très intéressant et avait même trouvé Daniel un peu puéril. Aidé par des Démons de Malphas toujours prêts à rendre service (ben voyons...), il a finalement trouvé que Daniel était dans un sacré pétrin, surtout au vu des Anges qui passaient renégats pour rejoindre les Soldats.

Il a donc rapidement vu là le moyen de frapper une dernière fois sur un adversaire déjà affaibli. Il a donc décidé de créer la Croisade. Sous ce nom très chrétien se cache une pseudo-organisation fasciste, totalement composée de Démons de Gaziel et qui n'a pour but que de faire du bruit (sans aucune arrière-pensée politique ou idéologique) afin que les Daniel s'intéressent à elle. Et ce dans deux buts :

- Premièrement, plus les Anges de Daniel s'attaqueront à la Croisade et plus ils laisseront les Soldats tranquilles. Cela leur permettra de devenir plus puissants et ainsi de combattre avec plus d'efficacité les Anges (et les Démons, mais cela, Gaziel est trop con pour s'en rendre compte, aveuglé de vengeance qu'il est vis-à-vis de Daniel).

- Deuxièmement, en s'attaquant à la Croisade, qu'ils croient être simplement une sous-branche des Soldats, les Anges de Daniel risquent de perdre leur intégrité physique (comme c'est bien dit) à grands coups de batte de base-ball maudite et ce dans l'indifférence générale puisque tout le monde croira à un combat entre Anges et renégats (et ça, c'est toujours bon, quel que soit le camp où on se place). En résumé, le plan paraît infaillible. Mais c'est compter sans la relative bêtise de Gaziel. Ce dernier commet en effet un paquet d'erreurs :

- Malphas a indiqué à Gaziel ce que Daniel faisait sur Terre dans un but précis : voir comment Gaziel allait réagir. Et depuis, Malphas a bien sagement noyauté la Croisade et observe le petit manège du Prince. S'il venait à perdre quelques batailles, Malphas serait certainement le premier à crier à qui veut l'entendre ce qu'a fait Gaziel, tout seul, sans aucune autorisation et avec un mépris total du Grand Jeu. On peut même imaginer que Malphas sabote lui-même le plan de Gaziel, mais cela, il n'y pense pas... encore.

- Il est bien moins entraîné à la baston (et ses Démons aussi) que Daniel et ses rasés. Dans une bataille rangée, voire une guérilla urbaine, il est certain que Gaziel va y laisser des plumes. En fait, il est même certain qu'au petit jeu de la guerre, Gaziel perdra.

- Le fait que Daniel se jette à corps perdu sur l'organisation de Gaziel va surtout avoir pour effet de renforcer les Soldats de la Terre Creuse. Tout Ange de Daniel ou Démon de Gaziel qui mourra au champ d'honneur est une pierre dans le jardin des Soldats et toute minute pas-

sée à se taper.
Soldats pour
leur armée

- Gaziel n'a rien.
Soldats com-
façon s'ils e-
contre, ce q-
dement se
parce que l-
endroits où
parce que C-

Ce qui est c-
de rasés (tro-
de taper. C-
ressés mais
Rapidement
organisation
jeter les un-
sortira vain-

Intérêt

Le conflit e-
est une don-
INS/MV. M-
problème qu-
du mal à rep-
jeu, vous po-
pour créer la

Intérêt

Franchemen-
le lubie de l-
ne leur amè-
récompensés
pire, ils sero-
sans que, c-
joueurs soie-
enviable dor-
miracle, Gaz-
fet de surpri-



sée à se taper les uns sur les autres laisse du temps aux Soldats pour trouver de nouvelles recrues et ainsi rendre leur armée encore plus spectaculaire et efficace.

- Gaziél n'est pas non plus à l'abri d'une attaque des Soldats contre ses propres troupes. Ils agiront de cette façon s'ils estiment pouvoir en tirer quelque intérêt. Par contre, ce qui est certain, c'est que les Soldats vont rapidement se rendre compte de ce qui se passe, d'une part parce que les combats risquent de se dérouler dans des endroits où les Soldats ont leurs entrées et, d'autre part, parce que Gaziél n'est pas censé être le plus discret.

Ce qui est certain c'est qu'entre toutes ces organisations de rasés (trois au total donc), il va falloir réfléchir avant de taper. Cela sera compliqué pour les principaux intéressés mais pour les autres... ce sera le délire complet. Rapidement, à l'instar de ce qui se passe en France, les organisations d'extrême-droite du monde entier vont se jeter les unes contre les autres. Reste à déterminer qui en sortira vainqueur.

Intérêt pour le maître de jeu

Le conflit entre Daniel et les Soldats de la Terre Creuse est une donnée parfaitement intégrée par les joueurs de INS/MV. Mais l'intervention de Gaziél est un nouveau problème que même les joueurs les plus branchés auront du mal à repérer de prime abord. En tant que maître de jeu, vous pourrez donc utiliser cet as dans votre manche pour créer la surprise et compliquer encore les scénarios.

Intérêt pour les joueurs

Franchement, pour les Démons de Gaziél, cette nouvelle lubie de leur Prince n'est pas vraiment positive. Cela ne leur amènera que des problèmes. Au mieux ils seront récompensés normalement pour s'être bien battus, au pire, ils seront tués et retourneront en Enfer. Et le tout sans que, discrétion oblige, les autres personnages-joueurs soient au courant. Une situation bien peu enviable donc. Tout du moins pour l'instant. Si, par miracle, Gaziél parvenait à tirer son épingle du jeu (l'effet de surprise suffira peut-être), ses serviteurs seraient



récompensés de la même façon que Satan remerciera Gaziél. Si j'étais vous, je n'y compterais tout de même pas trop.

En termes techniques

Les Démons de Gaziél qui doivent rejoindre la Croisade reçoivent des armes spéciales pour se battre. Ils peuvent choisir deux pouvoirs au choix dans la liste des pouvoirs privilégiés et gagnent 2 points de pouvoir supplémentaires. En échange, ils doivent, au moins une fois par mois, rejoindre les rangs d'une unité de combat et aller mettre le feu quelque part dans le monde. Pour les autres personnages du groupe, cela se verra forcément et le joueur devra trouver une bonne excuse pour expliquer ses absences et les séquelles qu'il ramène de ses petits voyages.



HAAGENTI

La Confrérie de l'osso buco

" T'aimes ta petite sœur, alors reprends-en. "

L'annonce précisait : " Vaugirard, beau 3 P. 89m² 1er asc. 4 500 F net. Visite ce jour 14h30 "

" Une affaire en or " pensa Thérèse en poussant la porte d'entrée. Le quartier était agréable et il y avait même une boucherie dans l'immeuble qui faisait traiteur. Une pancarte indiquait : " Aujourd'hui cuissot de jeune chevreuil sauce gribiche ". En montant, elle gratifia un jeune homme de son plus beau sourire chevalin avec toutes les dents en avant. Le pauvre garçon se démenait dans les escaliers avec des béquilles car il lui manquait la jambe gauche. Cela ne lui coupa pourtant pas l'appétit. Elle sortit de sa poche un paquet de Flodor au paprika et commença à grignoter.

Au deuxième coup de sonnerie, une quinquagénaire souriante lui ouvrit.

" C'est pour l'annonce " lança Thérèse, la bouche pleine. À peine entrée, elle fut tout de suite séduite par la disposition des lieux. Il y avait trois belles pièces et une grande cuisine spacieuse toute équipée, genre modèle haut de gamme de chez Mobalpa. En sortant des Tic Tac pour faire passer le goût des chips, elle remarqua qu'il y avait aussi une remise où elle pourrait ranger les provisions comme les boîtes de Carte d'or pour ses marmots.

" Vous savez, dit-elle en proposant les bonbons verts et orange, il y a moins de deux calories par Tic Tac... " La proprio accepta la friandise de bonne grâce.

" C'est très agréable pour les enfants, une grande cuisine, ils pourront regarder la télé en mangeant " ne put s'empêcher d'expliquer Thérèse qui ne revenait pas de la beauté des bois et de la profondeur des placards. Tout émue, elle chercha dans son sac sa flasque pour s'enfiler une lampée de Cointreau.

" C'est vraiment une belle cuisine... "

- Et que faites-vous dans la vie ? lui demanda la vieille.

- En fait j'éleve mes trois enfants avec la pension que l'État me verse depuis la mort de leur père. Il était pompier, mais Dieu l'a rappelé à lui, il a succombé dans l'exercice de ses fonctions "

La larme à l'œil, elle tira de sa poche une pochette de M&M's jaune avec 30 % de plus gratuits, qui était en ce moment en promo au Prisû par paquets de vingt. " J'écris aussi des mots croisés pour La Croix "

L'autre parut surprise et la fixa un long moment sans rien dire à tel point qu'un silence gêné l'immobilisa quelques secondes. Elle eut l'impression que la vieille regardait au fond de son âme. Mais au bout d'un instant tout lui parut normal. Un peu chamboulée, elle finit les cacahuètes enrobées de chocolat et se remit une goulée de Cointreau pour faire passer le tout.

" Vous
Thérèse
tuais
de l'al
sortit
atteint
" C'e
- C'es

Deux
carbon
et le p
gentils
rappel

Six m
sur le
a retir
Il l'a r

Déjà u
étaient
Richard
cochèr
de la c
du bou
Richard
Son o

Et pui

Backg

Lanorex

La Confrérie
Elle regrou
Gourmandis
grande assoc
séc. Haagenti



" Vous avez une photo de vos enfants ? "

Thérèse surprise se précipita et fouilla dans son sac. Elle en sortit d'abord une poignée de bonbons Hippo gratuits qui donnent bonne haleine, puis elle extirpa son portefeuille coincé entre les restes d'un sandwich dans de l'alu et six madeleines encore emballées, qu'elle gardait pour son quatre heures en hommage à Proust. Elle sortit une photo assez laide sur laquelle on pouvait voir trois gantins entre huit et douze ans, manifestement atteints par un début d'obésité infantine. Des bourrelets de graisse faisaient gonfler leurs aubes blanches.

" C'était pour leur première communion, se crut obligée de rajouter Thérèse, fière de ses porcelets.

- C'est bon pour moi, dit la vieille. Voilà le dossier. Je vous le réserve si vous emménagez dans le mois ".

Deux mois qu'ils sont là. Au début tout allait bien. Une fuite de gaz, au troisième, avait frappé l'immeuble en carbonisant une retraitée et ses trois chats. Mais à part ça, rien de notable jusqu'à ce que Manu, le plus jeune et le plus gras de ses trois fils glisse dans l'escalier et ne se brise la nuque. Les gens de l'immeuble furent très gentils, Richard le boucher lui offrit même une part de cochon de lait laqué, particulièrement succulent. Dieu rappelle parfois à lui ses enfants prématurément.

Six mois de bonheur dans l'immeuble. Malheureusement, aujourd'hui, Philippe a voulu jouer au cerf-volant sur le toit et s'est éclaté la tête en chutant dans la cour. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, Richard a retiré son offre promotionnelle sur la cervelle de veau aux échalotes sous prétexte qu'il n'avait pas été livré. Il l'a remplacée par du foie à la moutarde et au whisky.

Déjà un an qu'ils vivent ici. Marc n'est pas rentré de l'école depuis trois jours. La police a dit que les fugues étaient assez communes à treize ans et a recommandé à sa mère de ne pas trop s'inquiéter. Pour la consoler, Richard lui apporte tous les jours une de ses spécialités. Cette semaine, il prépare des recettes à base de phacochère. Ça a le goût du porc en plus gras. Malgré tous les malheurs qui frappent sa famille, elle a quand même de la chance d'être tombée dans cet immeuble où tout le monde est gentil. Et puis on mange bien, la viande du boucher est toujours de première qualité. Vraiment ça serait con de déménager, Marc va revenir. Ce matin Richard lui a même dit : " Y doit pas être bien loin, l'fiston " en essuyant son gros couteau sur son tablier. Son optimisme est rassurant.

Et puis la semaine prochaine, il paraît qu'il y a un arrivage de viande de jument.

Background

L'anorexie c'est un truc de pédé

La Confrérie de l'osso buco est une organisation discrète. Elle regroupe les Démons préférés du Prince de la Gourmandise. Fondée au XVe siècle, elle cache la plus grande association mondiale de cannibales jamais organisée. Haagenti a beau être un farceur, il ne rigole pas avec la

bouffe. Le cannibalisme est pour lui une passion culinaire majeure et il combat avec force les *a priori* judéo-chrétiens qui y voient un tabou absolu. Il a donc mis au point toute une organisation dont l'objectif est d'entretenir des foyers cannibales un peu partout sur Terre. Quelques Démons vont être les instigateurs du phénomène pour créer une communauté humaine complètement accro à la chair humaine, et tout ça le plus discrètement possible évidemment.



Histoire de la gastronomie

Malgré tous ses efforts, les humains ont du mal à accepter ce type de régime alimentaire. Au fil du temps, Haagenti a dû s'y résoudre. Les bouffeurs de chair humaine ne seront jamais qu'une minorité honteuse et cachée. Seules quelques peuplades primitives comme les Esquimaux, les Indiens d'Amazonie et quelques tribus d'Afrique Noire ont eu de longues périodes cannibales. En Europe, sa plus grande réussite a été un village de la campagne anglaise au milieu du XIXe siècle dont les habitants ne se nourrissaient que des voyageurs qui passaient par là. En quelques années, ils ont quand même réussi à bouffer près de cinq mille personnes. Mais quand ils ont été enfin remarqués, la répression a été assez sévère. Les Anges ont même exceptionnellement permis à Georges de ressortir

du placard puisque c'est lui le saint patron de l'Angleterre. Il est arrivé sur place avec une petite force d'Anges et de Soldats de Dieu et, fidèle à ses méthodes, s'est mis à massacrer tout le monde et à brûler les bâtiments. Les serveurs d'Haagenti ont même invoqué le Prince, qui n'a pas pu faire grand-chose devant la furie de l'Archange. Pour un retraité, le Purificateur en chef lui en a mis plein la pomme pour pas un radis. Le renvoyant fissa se faire cuire un œuf en Enfer. Une telle expérience a convaincu le gourmand en chef d'utiliser une autre méthode.

L'aile ou la cuisse ?

La Confrérie de l'osso buco a aujourd'hui un mode de fonctionnement bien précis. Un Démon achète un immeuble discret mais cossu en plein centre d'une grande

ville. Puis
alimentaire
le quartier
de-chausse
suite. Il c
soient ni t
le Démon
avant de le
tements se
lement. D
volet pour
vie et prog
pent aux ex
petite secte
mais sert d
maître qui
aux prunea
recettes po
membres d
mun leurs e
Tout ça sou
prêt à savou

Intérêt

Des Démons
il en existe
bien entendu
sabilité d'une
qu'il soit bien
au guide de l
voyage à l'étr
chez un pote
ce qu'on ma
breuses chose
Confrérie et c
il arrive aussi
s'y attendait.
type de probl
que membres
à un pouvoir
verez plus loin



ville. Puis il loue les appartements et ouvre un commerce alimentaire, comme une boucherie ou une charcuterie dans le quartier. Le plus souvent dans la même rue, voire au rez-de-chaussée de l'immeuble, c'est plus pratique pour la suite. Il choisit ses locataires de manière à ce qu'ils ne soient ni très malins ni très entourés par leur famille. Puis le Démon en tue un discrètement et le débite en tranches avant de le faire bouffer aux autres. Petit à petit, les appartements se vident et il les reloue, établissant un renouvellement. Dans le même temps, certains sujets triés sur le volet pour leur appétit et leur méchanceté sont gardés en vie et progressivement mis dans la confiance. Ils participent aux exécutions et à la cuisine. En quelques mois, une petite secte cannibale voit le jour. Elle ne progresse pas plus mais sert de base arrière aux Démons d'Haagenti et à leur maître qui peuvent toujours avoir une petite envie de vieille aux pruneaux ou de nourrisson en papillote. De plus, les recettes pour préparer la chair humaine étant rares, les membres de la Confrérie de l'osso buco mettent en commun leurs expériences et échangent leurs trucs de cuisson. Tout ça sous le regard bienveillant de leur patron toujours prêt à savourer une nouvelle recette.

Intérêt pour les joueurs

Des Démons peuvent très bien habiter dans un tel immeuble, il en existe un peu partout dans le monde. Un joueur peut bien entendu être membre de la confrérie et avoir la responsabilité d'une petite communauté cannibale. Il faut pour cela qu'il soit bien vu par le Prince. Une fois membre, il a accès au guide de la Confrérie qui recense les bonnes adresses. En voyage à l'étranger, il peut toujours passer casser la croûte chez un pote en lui posant la fameuse question : " Qui est-ce qu'on mange aujourd'hui ? ". De plus, de très nombreuses choses curieuses se passent dans les locaux de la Confrérie et certains locataires ont parfois du mal à mourir ; il arrive aussi que leurs proches soient plus curieux qu'on ne s'y attendait. Une équipe est souvent dépêchée pour régler ce type de problème. Pourquoi pas les joueurs ? Enfin, en tant que membres de la confrérie, les joueurs peuvent avoir accès à un pouvoir supplémentaire : *Goût du sang* dont vous trouverez plus loin la description et les effets.

Intérêt pour le maître du jeu

La Confrérie de l'osso buco est une institution récurrente dans le monde d'INS, qui a des bases dans toutes les grandes villes du monde. À Paris, trois immeubles en font partie ; ils sont petits et discrets. Il y a aussi une annexe à Lyon et d'autres à Marseille, Montpellier, Reims, Caen, Chamalières et trois ou quatre autres villes de France.

Dans des pays moins policés comme le Brésil, certaines communautés comptent près d'une centaine de membres. Elles utilisent des leurres style " escadrons de la mort " pour camoufler des festins où plusieurs dizaines de victimes passent en un soir à la casserole. Dans certains pays d'Afrique, les plus hautes autorités politiques sont parfois dans le coup.

On murmure qu'à son époque, un certain Maréchal Président qui offrait des diamants à Giscard en faisait aussi partie. Mais ce ne sont que des rumeurs. La Confrérie compte aussi des humains. C'est d'ailleurs l'occasion pour eux de rencontrer quelques entités surnaturelles qui ne se mélangent pas avec les humains habituellement. Ainsi, quelques Princes particulièrement déjantés ne rechignent pas à venir participer à un dîner de la Confrérie.

C'est notamment le cas de Bifrons, Malthus, Uphir et même parfois Furfur et Crocell. De quoi organiser quelques surprises à vos joueurs. Notez que ce type de lieux fixes est particulièrement exposé à la vindicte angélique. Aussi Haagenti enjoint-il à ses serveurs à déménager régulièrement. De plus, dès que ça sent le roussi, les Démons décampent sans demander leur reste et vont s'installer ailleurs.

Les bons mots de Malthus
Haagenti, c'est comme Haagenti Dase :
suffit de secouer tout fait sortir la chair.



Les bonnes recettes du chef Haagenti

La grand-mère laquée à la diable

Pour deux à quatre personnes qui ont faim.

Temps de préparation : six heures.

Ingédients : une vieille d'un bon poids (il est recommandé d'éviter les mémés osseuses qui laissent des petits bouts entre les canines), 2 kg de miel, 3 douzaines d'œufs, une cuillerée à café d'eau de source, 1 kg de piment rouge, 200 g de piment vert, 3 litres de crème fraîche, dix gousses d'ail, 100 g de paprika, 3 bouteilles de Graves, un verre de bourbon, une botte de persil, une pomme, deux poignées de menthe fraîche, 100 g d'olives noires, assaisonnements divers, 5 kilos de jeunes légumes mélangés, une bouteille de cognac, une bouteille de sirop pour la toux sèche, une bouteille de ketchup, trois pots de Nutella, une demi-bouteille de vodka, 6 kg de pommes sautées.

Recette :

- * Tuez la vieille d'un bon coup sur la tête ; une halle peut aussi faire l'affaire mais risque de gâcher la partie touchée. Évitez à tout prix les morts lentes comme la strangulation, qui fait peur, ce qui rend la chair aigre, ou la noyade, qui la rend fadasse.
- * Ouvrez la vieille et videz-la de ses organes internes que vous conservez précieusement pour la farce. Conservez aussi le sang pour la sauce. Laissez reposer la carcasse trois à cinq jours au frais en l'aérant de temps en temps.
- * Mettez votre four à préchauffer. Séparez les blancs des jaunes d'œuf. Mélangez les jaunes avec la moitié du miel et le verre de Bourbon, sucrez légèrement la mixture et faites-la réchauffer très doucement en évitant toute formation de caramel. Ajoutez une cuillerée à café d'eau de source.
- * Laquez la vieille de cette mixture en la faisant dorer. Renouvelez l'opération toutes les heures pendant seize heures en arrosant régulièrement. Faites cuire la pomme en même temps et laquez-la de la même manière.
- * Préparez la farce en mélangeant les tripes que vous avez gardées, les jeunes légumes et le cognac.
- * Dans un saladier, faites lier la bouteille de sirop pour la toux, la bouteille de ketchup, les trois pots de Nutella et la demi-bouteille de vodka. Ingurgitez rapidement le tout, gardez-le dans l'estomac cinq minutes, puis rendez-le dans la farce. Faites réduire la mixture à feu doux, salez, poivrez. Farcissez la vieille avec, puis recousez-la.

Faites cuire la vieille trois heures à 120 °C en préparant la sauce à la diable. Pour ce faire, coupez les piments en tout petit, ajoutez la crème fraîche, les dix gousses d'ail, les 100 g de paprika, le Graves, les olives et le sang. Réduisez, puis faites chauffer fort pendant trois minutes juste avant de servir.

- * Disposez les pommes sautées sur un grand plateau, mettez la vieille à quatre pattes dessus. Mettez-lui la pomme dans la bouche, la menthe dans les oreilles et le persil dans le cul. Nappez de la sauce à la diable. Servez chaud.
- * Bon appétit.

En termes de jeu

Pour les heureux gourmands qui sont là pour manger leurs copains, le Prince de la gourmandise a mis au point un nouveau pouvoir pour la bonne bouche.

Goût du sang

Type : mental

Coût : 3

Caractéristique : volonté

Défense : volonté

Portée : vue

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la capacité de rendre une victime complètement accro au goût de la chair humaine. Pour ce faire, le Démon doit cuisiner un repas à base d'humain, puis le partager avec sa ou ses victimes. En mangeant, il doit utiliser son pouvoir. S'il réussit, la victime devient folle du goût de la nourriture. Elle doit manger à nouveau de la chair humaine chaque semaine ou réussir un jet de volonté Difficile. En cas d'échec, elle devient complètement folle et agresse la première personne qu'elle voit pour en manger un bout. Seul le pouvoir angélique Bénédiction " Guérison des folies " peut libérer une victime de l'emprise de ce pouvoir.



KOBAL

Le centre de visionnage

" Mains propres, tête haute... Les ratons-laveurs font de la politique maintenant ? "

France 1, en direct de l'Élysée :

" Françaises, Français, chers concitoyens... "

" Chut, ça commence ! "

- C'est lui ?

- Ouais, ta gueule.

- Y va vraiment le faire tu crois ?

- Ta gueule, j'te dis, on va tout louper ! "

" ... le savez, la situation économique que connaît actuellement notre pays a atteint des proportions que la plupart des observateurs s'accordent à qualifier d'alarmantes, sinon de catastrophiques. Faute d'une action rapide du gouvernement, mais aussi de tous les acteurs sociaux, économiques et industriels de ce pays, ce qui n'est encore aujourd'hui qu'une ombre finira, à très court terme, par se transformer en un véritable gouffre. C'est pourquoi, en accord avec l'ensemble du gouvernement et des instances politiques de notre pays, j'ai décidé de dissoudre l'Assemblée... "

" Oh le con ! Oh le con ! Il l'a fait ! "

- Mais faites-le taire ! "

" ... de donner le feu vert à une frappe aérienne sur l'Irak... "

" Une guerre ! Wahh... Il est vraiment trop fort ! "

" ... histoire de rigoler un bon coup et de bousiller un maximum de civils innocents. Ah, ah ! Ça vous la coupe, hein ? La crise, on s'en fout ! Moi, mon truc, c'est la rigolade ! Alors maintenant que je suis président, on va s'taper une bonne petite guerre, on enverra des bombes en Amazonie, et pis on mettra des films de cul toute la journée sur les chaînes publiques... "

" C'est du délire ! Et ça passe en direct, ça ? "

- Si tu la fermes pas tout de suite, c'est ma main qu'tu vas prendre en direct ! "



" ... parce que je fais ce que je veux, bande de lopettes ! Mangez du gnou, vous aurez l'air moins con ! Non mais, j'vais quand même pas m'laisser emmerder par... "

" Eh ! Pourquoi ça coupe ?

- Fallait s'y attendre... Il a quand même tenu deux minutes, juste avant le 20 heures ! Putain, si y chope pas une promo avec ça, j'veux bien laver les chiottes de Notre-Dame !
- Deux minutes, tu dis ? C'est un record, ça. Et avec le président en plus !
- Ouais... Trop bon !
- Eh les gars, c'est pas l'tout, mais y va p'têt falloir le récupérer maintenant.
- Il était pas vraiment à l'Élysée, quand même ?
- Nan, faut pas rêver, mais la cavalerie mettra pas longtemps avant d'trouver sa planque. On décolle !
- Quand même... Une guerre ! Et des films porno tous les jours !
- Ouais, il est fort. Va falloir s'accrocher pour faire mieux.
- Tu m'étonnes. "

!!! Avertissement !!!

Halte ! Papiers SVP ! Hum... Meneur de jeu, hein ? Bon, circulez. Hey ! T'es joueur, toi ! Oh, mon coco, j'ai l'impression que t'es en train de faire une grosse bêtise. Tu sais combien ça coûte de fourrer son nez dans les petits papiers du meneur de jeu ? Secrets confidentiels, ça te dit quelque chose ? Si j'étais toi, je poserais doucement ce bouquin et je quitterais la pièce dare-dare. T'es encore là ? Bon, tu me laisses pas l'choix. Une petite limitation, ça te dirait ? Du genre " peur des points d'expérience " ou " fâché avec Andromalius " ? Non ? On s'est compris, alors ? Tu poses, tu sors et on classe l'affaire. Non mais... Manquerait plus qu'ça.

Background

Un peu de sérieux !

Excusez la rudesse de cet accueil, mais il est des boîtes de nuit où n'entre pas qui veut, si vous voyez c'que j'veux dire. Vous me direz, seuls les meneurs de jeu sont autorisés à lire ce genre de supplément, mais ce qui suit ne doit jamais, au grand jamais, tomber entre les mains des joueurs. Si vous voulez tout savoir, le Centre de Visionnage est au cœur d'une des affaires les plus retentissantes depuis l'invention de la retentissance. C'est tout dire. Officiellement, le Centre n'existe pas et Kobal n'est au courant de rien... Bref, du super confidentiel. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que les Démons qui œuvrent sous le couvert de ce mystérieux Centre de Visionnage vio-

lent allègrement trois des interdits majeurs, à savoir la Discrétion, l'Obéissance et le Meurtre d'Innocents. Rien que ça.

Finie la rigolade !

Le principe du Centre de Visionnage est simple : utiliser les médias et les grandes concentrations d'humains pour mettre en scène des gags disproportionnés et créer des rumeurs, des phobies, voire des hystéries collectives. Ça ressemble à du Kobal, ça a le goût du Malphas, c'est fait comme du Nybbas... Mais ça n'a rien à voir avec rien. Car là où ça se complique, c'est que personne ne connaît les membres du Centre de Visionnage. Si tout le monde suppose qu'il s'agit de Démons, le doute subsiste sur le ou les supérieurs responsables de tels débordements. Malphas, Nybbas et Kobal sont bien évidemment en tête de liste

mais, à
tion. Sata
l'insistanc
coup. D'u
partie des
ment de s
que quelqu
seul respon
restera pas
Démons d
limites.

Mais reven
te qui, il fa
puscules ch
décennie,
constate qu
nées et des
prend quelc
appartement
nouvelle p
RRRRrrrrr,
mais, on s'
aux Anges,
agir sans en
désigne " v
grade 2 et 3
taux et de
camps. En
tar inédit,
Malphas, ré
propose un
semer la
d'Andromal
laissent vite
mations que
l'invocation
tenir l'avis
l'Humour N
avatar en un
sant émerger
s'en retourne
petits pions.
l'avatar de K
locaux ultra



mais, à ce jour, aucun d'eux n'a avoué la moindre implication. Satan se refuse à prendre part aux recherches, malgré l'insistance d'Andromalius car... tout cela l'amuse beaucoup. D'un côté, il apprécie personnellement la majeure partie des gags. De l'autre, il préfère observer le comportement de ses Princes sans intervenir. S'il ne lui aura fallu que quelques secondes pour comprendre que Kobal était le seul responsable, Satan gardera précieusement son secret et restera passif, bien assis devant son 16/9ème, tant que les Démons du Centre ne dépasseront pas franchement les limites.

Mais revenons sur la naissance même de ce réseau terroriste qui, il faut bien en convenir, n'a rien à voir avec les groupuscules classiques affiliés à Kobal. C'est au début de la décennie, en 1992, que le Prince de l'Humour Noir constate qu'il en a marre des tartes à la crème empoisonnées et des enclumes explosives. Triste, blasé de tout, Kobal prend quelques semaines de repos et, lorsqu'il regagne son appartement parisien, est fermement décidé à tourner une nouvelle page de l'histoire du rire. Avec un grand RRRRrrrr. Finies les petites blagues à deux balles, désormais, on s'attaque aux grandes institutions, aux Interdits, aux Anges, aux Démons, aux humains... Bref, à tout. Pour agir sans en avoir l'air, Kobal consulte ses fichiers perso et désigne " volontaires d'office " une dizaine de ses Démons grade 2 et 3 victimes de limitations, de dérangements mentaux et de conflits ouverts avec les autorités des deux camps. En un coup de cuillère à pot, il se modèle un avatar inédit, se fait passer pour un puissant Démon de Malphas, réunit ses dix gugusses autour d'une table et leur propose un contrat du genre " qui ne se refuse pas " : semer la pagaille dans les archives personnelles d'Andromalius. Un peu réticents au début, les Démons se laissent vite convaincre par l'incroyable précision des informations que leur offre le faux Démon de Malphas, puis par l'invocation de Kobal réussie par un grade 3 désireux d'obtenir l'avis de son supérieur avant d'agir. Le Prince de l'Humour Noir répond à l'invocation en transformant son avatar en un gros tas de Slime répond aux questions en faisant émerger des pancartes " toon " de la bouillie rose et s'en retourne finalement, heureux d'avoir convaincu ses petits pions. Le coup se monte rapidement et, aidé par l'avatar de Kobal, le groupe parvient à s'introduire dans les locaux ultra secrets d'une des principales annexes de l'ad-

ministration démoniaque, où se trouvent bon nombre de rapports privés d'Andromalius, des fiches de renseignements et tout ça. Je vous laisse imaginer la panique...

Silence dans les rangs !

Comme on pouvait s'y attendre, le Prince du Jugement entre dans une colère noire lorsqu'il constate l'étendue du désastre qui, bien que facilement réparable, est considéré comme un acte inadmissible et passible des pires représailles qui soient. Ouhhh, ça va chier. Pendant ce temps, Kobal passe en phase deux et descend toucher deux mots aux dix responsables. Sévère, il leur fait comprendre qu'ils ont commis l'irréparable et qu'il ne pourra rien pour eux si Andromalius décide de les punir. Aussi leur propose-t-il de quitter ses rangs et de devenir renégats, le temps de trouver un compromis. Lorsque Andromalius découvre l'identité des coupables, il convoque Kobal dans son bureau, demande des explications et apprend que les fautifs ont quitté le service actif. Frustré, il lance aussitôt ses meilleurs agents à leurs trousses... En vain. Kobal assure comme une bête et, tout en s'arrangeant pour tenir les enquêteurs à distance, reprend contact avec les renégats pour leur proposer un nouveau marché du genre " qui ne se refuse pas " : faites-moi rire et je verrai ce que je peux faire pour vous. Waouhh. Y a d'la promotion dans l'air. Contraints d'accepter le marché de Kobal, les dix renégats se tournent vers le Démon de Malphas qui leur expose la suite de son plan (au passage, comme ça ne lui coûte rien, l'avatar de Kobal fait semblant de devenir renégat à son tour, histoire de s'attirer la confiance des autres) : " On est renégats ? Ben ça nous empêche pas de continuer à faire ce qu'on sait faire : foutre la merde partout pour rigoler un bon coup. " Et c'est ainsi que naît le Centre de Visionnage, composé de faux renégats, entraîné par un faux Démon de Malphas, approuvé par un vrai Kobal et poursuivi par de vrais traqueurs du vrai Andromalius.

Moteur ! Ça tourne !

Étant donné les circonstances, les Démons ne traînent pas pour commencer à se faire bien voir par Kobal. Les petits conseils de Ralph (le Démon de Malphas,



hein) vont rapidement orienter les premières exactions du groupe et placer le Centre de Visionnage sous le signe d'un concours de gags médiatiques. S'il ne semble pas vraiment utile d'énumérer les premières plaisanteries concoctées par le Centre (on imagine bien ce dont une bande de puissants renégats de Kobal est capable...), il faut cependant préciser que les Démons ont conservé leurs pouvoirs, leur processus de récupération et les petites faveurs accordées par Kobal. Durant la première année, le Centre se lance donc dans une course aux gags publics, si possible retransmis par les médias ou rapportés par la presse. Ensuite, de 93 à 97, les Démons s'orientent progressivement vers des impostures et des sketches mettant en scène des acteurs politiques, des représentants de l'État, des personnalités célèbres... puis des Anges. Le comble de l'imposture est atteint début 98, lorsque Kobal décide de "faire un geste" en accordant à chacun de ses serviteurs de l'ombre une petite promotion supplémentaire : chaque gag effectué aux dépens des forces angéliques sera récompensé d'un nouveau pouvoir, choisi par le Prince en vue de faciliter de nouveaux gags. Pour une fois que Kobal se marre, il entend bien en profiter au maximum.

À ce jour (parce que c'est quand même ça qui nous intéresse), le Centre de Visionnage suit deux grands axes : les farces médiatiques et les supercheries angéliques. Les Démons sont désormais bien rodés et capables, en théorie, de tout et de n'importe quoi. En clair, tout ce dont vous avez envie est logiquement possible. Les farces médiatiques peuvent aller de la simple publicité débile glissée dans la grille de programmation au lâcher d'animaux sauvages dans une grande surface bourrée de gentilles ménagères. Le meurtre d'innocents est devenue une pratique courante, du moment que c'est drôle, gras et retransmis sur France 1 aux heures de grande écoute. Les supercheries angéliques ne sont ni plus rares, ni plus "fines". Bien au contraire... Illusions visuelles délirantes lors de baptêmes, crises de fou rire de prêtres en pleine messe, campagnes publicitaires religieuses abracadabrantes, distribution de préservatifs ornés de symboles cléricaux... Tout est bon pour tourner la religion en ridicule. En six ans d'existence, le Centre de Visionnage a réussi le triste exploit de se faire plus d'ennemis que Dominique et Andromalius réunis. On ne compte plus les Anges, Démons, Archanges et Princes prêts à casser leur tirelire pour mettre la main sur

les responsables d'autant d'erreurs publiques. Et à présent que vous êtes en possession d'un des groupes les plus instables de la planète, il va sans dire que ça ne risque pas de s'arranger pour eux...

Le Centre de Visionnage pour le meneur de jeu

Primo : s'amuser. Deuzio : faire criser les Supérieurs des deux camps. Troizio : faire criser les personnages dont les Supérieurs crisent pendant qu'ils s'amuse. Le Centre peut être utilisé de plusieurs façons, en servant d'interlude rigolo au cours d'un scénario, d'événement déclencheur d'un scénario, de rebondissement imprévu lors d'un scénario, voire de scénario tout court. Vous êtes libre d'abuser du Centre tant que vous gardez à l'esprit que Kobal doit se montrer extrêmement vigilant, que les Princes se renvoient la balle comme une patate chaude, qu'Andromalius ronge son frein depuis six ans et que les Anges sont à l'affût du moindre dérapage pour intervenir. Si de petits gags peuvent n'être que drôles, les plus grosses productions du Centre risquent de très vite impliquer l'envoi d'une équipe de recherche ou d'enquêteurs chargés de démasquer les véritables commanditaires de ces actions. Faut-il préciser que rares sont ceux qui croient Kobal innocent ?

Le Centre de Visionnage pour les joueurs

Oui, les personnages peuvent être envoyés par Andromalius pour enquêter sur le Centre de Visionnage. Non, ils ne peuvent pas entrer dans la bande (sauf s'ils sont tous Démons de Kobal, et encore). Oui, ils peuvent être engagés par n'importe quel autre Prince pour obtenir des preuves. Non, ils ne peuvent pas obtenir "comme ça" l'adresse du Centre (qui déménage tout le temps et que même Andromalius n'a pas). Oui, ils peuvent espérer une promotion s'ils démantèlent le réseau. Non, ils ne peuvent pas s'attendre à la gratitude de Kobal s'ils lui retrouvent ses renégats.

En to

Les dix "
3 et dispo
tion de le
directemen
pas nécess
talents qu
vous ayez
le jour où
il vous suf



En termes techniques

Les dix " renégats " du Centre sont tous grade 2 ou grade 3 et disposent de tous les pouvoirs nécessaires à la réalisation de leurs gags. Tant que les personnages ne sont pas directement confrontés aux membres de l'équipe, il n'est pas nécessaire de fournir des caractéristiques et des listes de talents qu'il serait fastidieux d'énumérer. Le mieux que vous ayez à faire, c'est de prévoir les chiffres qui vont bien le jour où vous aurez décidé d'en venir aux mains. Sinon, il vous suffira de décrire les gags. Simple, non ?

Pour ce qui est de Ralph, utilisez les caractéristiques de l'avatar de Kobal (INS 3e éd., p. 64) en sachant qu'à aucun moment, je dis bien aucun, le Prince ne prendra le risque de se dévoiler publiquement ou de s'exposer aux recherches d'un quelconque groupe de personnages. Il a quand même réussi à blouser Andromalius et sa clique, alors c'est pas pour tomber bêtement sous les projecteurs d'une bande de Démons à la noix.





KRONOS

Les Enfants

" La ponctualité, c'est être ponctuel ou alité "

Paris, 9 mars 1999, cimetière du Père Lachaise.

" Waaouurghhh ! "

Un bâillement titanesque déchira le silence du tombeau. Quelques mètres plus haut, deux pigeons eurent soudain une dévorante envie d'aller continuer à ne rien foutre un peu plus loin.

Au début, Isabelle n'eut conscience que de l'obscurité. Elle se demanda rapidement à quoi ça pouvait bien servir de se réveiller quand il fait noir, puis elle se ravisa. Ce qui la chiffonnait le plus, c'était de ne pas avoir de conette à remettre en place pour continuer à dormir. Pas d'oreiller, non plus. Et ça, se dit-elle en portant la main à son épaule pour se gratter, ça ressemble à un pyjama ? Non. Définitivement non. Rien ne ressemble moins à un pyjama qu'un truc en plastique froid et même pas doux qui n'a rien à voir avec un pyjama.

Encore une sale journée en perspective.

" Bon, fit-elle en envoyant à ses neurones l'ordre d'envoyer à ses muscles l'ordre de se remuer un peu. Debout là d'dans ! "

Toc !

" Ouille ! "

" Tiens, c'est bizarre. Je pique un p'tit somme et le plafond en profite pour descendre de deux mètres ? Faudra que j'en parle à Thierry. "

Thierry ? Thierry ? Je suis réveillée.

Personne. Bon, ben y va falloir que j'aille à la salle de bains, moi. Comment on sort de... ce truc... merde... c'est vachement bien fermé... Pourquoi je me suis endormie dans un sac de couchage en plastique qu'à même pas de fermeture ? Craaac ! Ah, cassé... Beuhh, l'odeur de poussière ! J'ai pas passé l'aspirateur hier, moi ? Ou c'était p'têt lundi ? Bon, de toute façon, y va falloir faire du rangement ici. Brrr, et lugubre en plus ! Thierry, t'as encore changé la décoration ? C'est joli, mais ça fait un peu crypte. Surtout les murs. T'aurais quand même pu m'en prévenir avant d'installer ce drôle de lit. "

Boum !

Back

C'est

Pour arr
excuse e
propre, l
diront,
Du genr
Cependa
de clême
transform
tualité à
montre
retard.

" Comm
pas possi

- Ben si,



" Ouille ! Thierry, c'est quoi ce lit ? J'ai failli tomber, poursuivit Isabelle en tentant de se relever. J'aurais pu me faire vachement mal, tu sais ! "

" Toujours pas de réponse. Sûrement en train de couper du bois, se dit-elle en brossant distraitement les plis de sa robe. Ben c'est quoi cette robe ? Et pourquoi j'ai dormi dans la cave ? Ouh, ça fait beaucoup tout ça. Bon, je sors, décida-t-elle en penchant son corps vers l'avant pour créer le déséquilibre indispensable à la marche. Un pied devant l'autre, chacun son tour, jusqu'à la porte. Hum... Les marches, la grille... Wäh ! Y fait jour dehors ! Ben tiens, c'est quoi ces drôles de pierres ? Encore une expérience ? Beh... Et la maison ? Et lui, qui c'est ? Qu'est-ce qu'il fabrique dans mon jardin qu'a disparu ? "

" Bonjour, je m'appelle Isabelle, vous avez vu Thierry ? "

- ... répondit le gardien en sentant sa pelle lui glisser des mains.

- Vous savez, Thierry ? Un petit avec des lunettes et une grosse hache ?

- ... répéta le gardien en sentant ses yeux fondre à vue de nez.

- Vous êtes un de ses amis ? Entrez, je vais vous faire du thé.

- ... fit le gardien en sentant ses neurones boucler leurs valises.

- Vous préférez peut-être attendre dans le salon ? Je vais aller le chercher.

- ...

- Vous... Ben vous sentez plus rien ? Bon, je vous laisse, il faut que j'aille préparer à manger. Il arrive, hein. "

Background

C'est parce que j'avais la grippe...

Pour arriver en retard chez Kronos, il faut avoir une excuse en béton. Du genre, être cloué au lit (au sens propre, hein). À défaut, et tous les retardataires vous le diront, on s'expose à une punition sévère de chez sévère. Du genre, être cloué au lit (toujours au sens propre). Cependant, il arrive que le Prince du Temps fasse preuve de clémence, qu'il pardonne, qu'il gratie, bref : qu'il ne transforme pas en édreton ceux qui manquent de ponctualité à son égard. Mais attention ! Pour que Kronos se montre clément, il faut qu'il soit... responsable du retard.

" Comment ça, Kronos responsable du retard ? C'est pas possible, ça ! "

- Ben si, justement, sinon j'en aurais jamais parlé. "

Ave Kronos ! Dormituri te salutant !

Ceux qui ont lu le fabuleux, le merveilleux, l'ultime, le définitif, le... hum... " Le guide des anges ", trouveront sûrement un air de famille entre les Errants de Kronos et la Crypte de Blandine. Il est vrai que deux groupes d'êtres surnaturels payés pour dormir dans des caveaux, ça peut avoir un petit air de famille. Mais la comparaison s'arrête là, puisque les Anges de Blandine sont chargés de faire des trucs avec les rêves des gens, alors que les Démons de Kronos sont chargés de ne rien faire du tout.

Les Errants sont choisis par le Prince du Temps pour se plonger dans une profonde transe dont ils ne sortiront que plusieurs années plus tard, sans autre souvenir que le sourire rayonnant de leur Prince adoré et quelques bribes de consignes obscures : " Souviens-toi bien de... ", " Surtout, pense à... " et autres " Le plus important, c'est de... " qui, convenons-en, ne sont pas des plus explicites.



Histoire de prolonger un peu le suspense, revenons à la comparaison entre la Crypte et les Errants pour parler de quelques rumeurs qui circulent dans les rangs des forces angéliques et démoniaques. Tout d'abord, comme ces deux factions bénéficient de l'attention toute particulière de leurs instigateurs respectifs, Blandine et Kronos, rares sont les serviteurs des deux camps qui connaissent l'existence même des " dormeurs ". Il est donc tout à fait envisageable de jouer sur la confusion, la méprise et l'ignorance généralisées pour transformer ces deux projets en un seul, aux motivations inconnues.



Cela étant dit, passons aux petits secrets qui vont bien. Les Errants ne sont bien évidemment pas payés qu'à ronfler dans les cimetières en attendant que ça se passe. Leur rôle est d'étudier l'époque à laquelle ils vont se réveiller, avec le regard objectif propre aux observateurs d'un autre temps. Le syndrome " Louis vs Armand " dans le célèbre " Entretien avec un vampire ".

En envoyant des Démons dans le futur, en quelque sorte, Kronos peut ainsi obtenir des informations qu'aucun autre agent n'aurait été en mesure de lui fournir. L'ennui, quand on est immortel, c'est qu'on se lasse de tout. Pas facile d'analyser de nouveaux événements quand tout semble défiler à deux à l'heure et qu'on n'est pas vraiment assujéti aux mêmes lois temporelles que tout le monde...

Les Dormeurs du Pastis (Duval)

Les Errants sont choisis sans distinction de grade ou d'expérience, du moment qu'ils possèdent les qualités jugées nécessaires par Kronos, à savoir une bonne mémoire, un esprit critique et un goût prononcé pour l'aventure. Comme vous devez vous en douter, le Prince du Temps se réserve également le droit de plonger dans le coltar des agents trop voyants, histoire de les protéger tout en les empêchant de nuire à ses projets du moment. Bon nombre de Démons compromis dans des affaires tordues ont déjà été appelés à remplir les obligations du Service Temporel de Kronos, pour une durée souvent proportionnelle à la taille de leurs boulettes.

Cinquante ans pour chaque limitation, vingt ans par mission ratée, trente ans de plus pour faire bonne mesure... À ce rythme-là, les Errants n'ont même pas le temps d'avoir le temps de se faire des cheveux blancs. Une fois plongés dans le coma (un coma si profond que les Démons sont totalement coupés du monde extérieur), les Errants dorment du sommeil des Justes (ah, ah !) pendant une période pouvant aller jusqu'à plusieurs siècles. En règle générale, les bons agents ne sont " envoyés " qu'à quelques décennies, car Kronos a besoin de tirer régulièrement profit de cette expérience. Mais il arrive que des Errants aient dormi (et dorment encore, pour certains) jusqu'à cinq siècles ! À leur réveil, ces Démons mettent généralement quelques jours à comprendre ce qui leur arrive, ce qui permet aux équipes de surveillance, les Chaperons, de repérer les Démons éveillés et de commencer à suivre leurs premiers pas dans le nouveau monde.

J'ai crevé l'oreiller, j'ai dû rêver trop fort (air connu)

Les Chaperons forment une division spécialisée de Kronos, composée de grade 2 méritants et efficaces. Ces Démons sont chargés de vérifier régulièrement les sites (ultra confidentiels) où dorment des Errants.

Chaque Chaperon ne connaît qu'un seul et unique site de ce genre, dont il est pleinement responsable. Une fois que le Démon s'éveille, son Chaperon doit se contenter de lui

servir de
fasse tro
Ensuite,
prendre c
partie du
gars ? "
lations q
influenç
premier d
lorsque K
rapport en
consignée
de grade 2
rées par K

Une fois
a dit, l'Er
luation ps
au service
peut aller
grade supé
reux ? G
Démons q
rique font
tous les se
le " devoi
dans le "
longer (c'e
qui l'on co

Les Er

L'utilisation
autant de p
dépend en
personnage
faire les co
Kronos, qu
meil de ses
nages peuv
ge et la renc
envoyés sur
savoir un p



servir de garde du corps à distance et éviter que l'Errant se fasse trop rapidement malmené par ceux d'en face. Ensuite, après quelques mois, le Chaperon est autorisé à prendre contact avec son Errant pour lancer la seconde partie du programme : opération " commentçavamon-gars ? ". Le Chaperon distille un certain nombre de révélations qui doivent faire comprendre à l'Errant, sans influencer son jugement, ce que Kronos attend de lui. Le premier devient vite le confident privilégié du second et, lorsque Kronos le décide, le tandem est appelé à faire son rapport en haut lieu. Les révélations sont scrupuleusement consignées par des grade 1, soumises à la lecture éclairée de grade 2, synthétisées par des grade 3 et finalement digérées par Kronos himself. Bon appétit.

Une fois qu'il a bien fait son boulot comme le patron il a dit, l'Errant est confié aux bons soins de l'équipe d'évaluation psychologique en vue d'une réhabilitation rapide au service actif. Chaque Errant reçoit une prime qui peut aller d'un nouveau pouvoir à une promotion au grade supérieur si Kronos s'est senti comblé. Alors, heureux ? Généralement, oui, et il faut dire que tous les Démons qui participent à ce gigantesque projet historique font de leur mieux pour satisfaire le boss. En plus, tous les serviteurs de Kronos se sentent impliqués dans le " devoir de lecture " que permet l'envoi des Errants dans le " futur ". Certains se battent même pour s'allonger (c'est dire), mais Kronos n'est pas du genre avec qui l'on couche pour réussir.

Les Errants pour le maître de jeu

L'utilisation des Errants dans un scénario peut poser autant de problèmes qu'elle peut ouvrir de pistes. Tout dépend en fait de l'état du Démon. S'il dort encore, les personnages devront se contenter de découvrir son lit, de faire les cons avec et de s'exposer aux repréailles de Kronos, qui n'aime pas du tout qu'on perturbe le sommeil de ses protégés. S'il vient de se réveiller, les personnages peuvent interférer dans le processus d'apprentissage et la rencontre avec le Chaperon, en étant par exemple envoyés sur les lieux par un Prince-Démon avide d'en savoir un peu plus ou, tout simplement, de rigoler un

bon coup. S'il est sur le point de faire son rapport à Kronos, les personnages peuvent, là encore, interférer sur la vision de l'Errant ou lui " faire ingérer " de fausses informations de dernière minute. Dans ce cas, la réaction expresse du Prince du Temps est à prévoir.

Les Errants n'intéressent évidemment pas que les forces démoniaques. De nombreux Anges sont également au courant de l'existence de Démons en stase (sans savoir pourquoi) et l'envoi d'une équipe de Démons peut être envisagée pour protéger un dortoir, faire diversion le temps que l'Errant sorte de son lit ou récupérer un Errant déjà récupéré par une faction rivale.

Les Errants pour les joueurs

D'un point de vue purement pratique, le seul intérêt des Errants pour les personnages est lié aux discussions qui ne manqueront pas d'être provoquées par une telle rencontre. Tu viens d'où, toi ? De 1580, pourquoi ? Blague à part, les scénarios conçus autour des Errants sont suffisamment potentiels pour exposer les personnages à des situations originales, complexes et très animées.

Dans un tout autre style, il est possible qu'un personnage affilié à Kronos fasse son entrée au sein d'une équipe via la crypte douillette où l'a installé Kronos. Deux ou trois petits scénarios d'introduction mettant en scène le processus de récupération permettront de lancer une campagne et d'intégrer un nouveau personnage de façon plutôt originale. Pour une fois, il n'y a pas que les Démons de Kronos qui peuvent participer aux projets d'une faction. En théorie, n'importe quel Démon peut être plongé en transe (vous avez dit torpeur ?) par le Prince du Temps, sur la demande d'un autre Prince. Par exemple, un Démon devenu gênant peut passer quelques décennies en tant qu'Errant au lieu de recevoir une punition classique. Dans ce cas, la notion de " service rendu à l'histoire " se transforme en " me fais pas chier pendant quelque temps ". Sympa, non ?



En termes techniques

La durée du sommeil d'un Errant est déterminée par Kronos, donc par vous, alors autant dire qu'il n'y a pas vraiment de date limite de consommation. À titre d'exemple, vous trouverez ci-dessous une petite équivalence entre le passé du Démon et les motivations de Kronos, qui vous permettra de quantifier rapidement le gros dodo d'un Errant au cours d'un scénario. Toutes les indications qui suivent s'ajoutent à une durée minimale et incompressible de 30 ans.

- Grade 1 : +3 dés 6 x 10 ans.
- Grade 2 : +1 dé 6 x 10 ans.
- Grade 3 : +/-3 dés 6 x 10 ans*.
- Par tranche de 10 PP : +10 ans.
- Par limitation : +20 ans.
- Par tranche de cinq pouvoirs : +10 ans.
- Par compétence " historique " : +20 ans.
- Par mission antérieure brillante : +/-20 ans*.
- Par mission antérieure désastreuse : +/-20 ans*.
- Par ennemi important : +20 ans.
- Par désir particulier de Kronos : +/-3 dés 6 x 10 ans*.

(* : selon que Kronos considère qu'il envoie un Errant pour le punir ou pour l'utiliser)

À son réveil, chaque Errant développe un talent de Mémoire, de niveau égal à 3 plus la moitié d'un dé 6 (donc, de 4 à 6), qui lui permet d'enregistrer tout ce qu'il voit, entend et apprend de sa nouvelle époque. Il dispose également des pouvoirs " Cauchemar ", " Détection du futur proche " et " Volonté supranormale " à un niveau égal à son grade +1. Durant tout le temps que dure sa mission d'observation, il lui est par contre impossible d'invoquer Kronos, inconvénient compensé par le fait que son Chaperon peut à tout moment entrer en contact avec le Prince du Temps.

Une fois sa mission accomplie, l'Errant reçoit obligatoirement un nouveau pouvoir sur la liste privilégiée de Kronos et peut demander à ce qu'une de ses limitations soit éliminée (pas mal, hein ?). Il hérite également d'un D6 PP supplémentaire(s) et peut prétendre à d'autres avantages selon la qualité de son observation.

La table qui suit est plutôt destinée aux personnages, mais peut vous donner une idée de ce que les Errants PNJ de Kronos retirent de leurs missions. Vous pouvez lancer un dé 6 au lieu de choisir le type d'informations recueillies par le Démon.

- 1 informations mineures : aucun bénéfice (peut-être même une limitation).
- 2 informations intéressantes : 2 PP supplémentaires.
- 3 informations nombreuses et très intéressantes : un nouveau pouvoir sur la table de Kronos.
- 4 informations concernant les forces du Bien ou du Mal : 2 PP et un nouveau pouvoir sur la table de Kronos, ou annulation d'une limitation.
- 5 informations confidentielles concernant les forces du Bien ou du Mal : 3 PP, un nouveau pouvoir au choix, annulation d'une limitation ou promotion au grade supérieur (si les conditions sont remplies).
- 6 informations top confidentielles concernant les Archanges ou les Princes : 5 PP, un nouveau pouvoir au choix, annulation d'une limitation et promotion automatique au grade supérieur.



MALPHAS

Chpte

(Association Pourrissant Horriblement Ton Existence)

" *Ulcération superficielle des muqueuses buccales ou génitales.* "

" Jurez-vous de dire la vérité, toute la vérité et rien que la vérité ? Posez la main droite sur la Bible.
- Je le jure. "

Cela fait plus de trois heures que la jeune fille dépose devant les juges de la Haute Cour de Justice Fédérale. Après de longs préliminaires, les magistrats commencent à entrer dans les détails.

" Et alors je lui ai dit : " Ah, comme elle est grosse ! " avec la voix la plus cochonne possible, parce qu'il handait un peu mou. Mais ça n'a pas eu beaucoup d'effet. Alors, il m'a mise sur la table et il a commencé à me caresser avec son gros cigare. Entendez son Havane, parce que je veux pas dire mais moi je suis une bonne Américaine, je respecte l'embargo. Alors, qu'il m'enfile un cigare pas de problème, mais un de ces putains de trucs du Cuba communiste, c'est vraiment de l'abus. "

Le procureur Kenneth Starr n'en croyait pas ses oreilles : il avait beau lancer des Détections du Mensonge sur la plaignante, il était forcé de reconnaître qu'elle disait la vérité nue et entière. Et pourtant le Président était du côté des gentils. Ce n'était certes pas un Ange, mais c'était un croyant fervent qui portait la foi en avant partout dans le monde avec ses traditionnels " God bless you, God bless America " du nouvel an. La jeune femme en minijupe continuait pourtant ses accusations.

Le procureur venait de lui demander quel rapport elle entretenait avec la présidente. " La première Dame me déteste... Elle est jalouse de l'effet que j'ai sur son mari. Il est clair qu'à force de se maquiller avec du spermicide et de serrer les fesses chaque fois qu'il s'approche à moins de cinq mètres d'elle, elle a fini par le dégoûter. Si vous voulez mon avis, elle devrait manger macrobio et faire du body massage dans la mousse. Ça lui donnerait des couleurs. Enfin, moi, je dis ça pour son bien... "

La question suivante était : " Avez-vous eu des relations sexuelles avec le Président ? ". Monica prit un air de profonde réflexion. Puis, après avoir plusieurs fois passé sa langue sur ses lèvres et s'être mis la main dans les cheveux en faisant pointer en avant son Wonderbra, elle demanda innocemment si la cour considérait la fellation comme une relation sexuelle. Le Président faillit s'étouffer en toussant, les journalistes ne purent s'empêcher de pouffer et l'huissier sourit crétinement. Ce procès tournait à la farce... Le procureur demanda une interruption de séance, plus pour calmer l'ambiance que pour réellement réfléchir à la question du témoin.



Monica retourna s'asseoir dans la salle puis, au bout de deux minutes, se rendit aux toilettes. Son Prince qui avait, une fois n'est pas coutume, pris l'apparence d'une dame pipi était en train de désinfecter les chiottes des messieurs avec un mélange de sa composition qu'aucun serviteur de Malthus n'aurait dénigré. Il la rejoignit près des lavabos.

" Alors, qu'en pensez-vous ?

- Pas mal le coup du cigare. Je ne sais pas si tu as remarqué, mais le procureur Starr pète complètement les plombs. À la prochaine reprise des débats, dis-lui que quand tu sucas, l'autre niais se colle une fausse moustache et te demande de l'appeler Adolf... ça devrait l'achever.

- Vous croyez qu'on va obtenir l'impeachment ?

- On s'en branle, le but c'est de les ridiculiser un bon coup. "

Comme Malphas l'avait prévu, quelques semaines plus tard, le Congrès sous contrôle des forces du Bien finit par prononcer un non-lieu. Cependant, les retombées économiques de l'affaire étaient assez bonnes. Les poupées parlantes Bill et les cigares Monica s'étaient vendus comme des petits pains. Quant au discrédit qui pesait sur la plus grande démocratie du monde, il était énorme. Le Prince décrocha son portable et composa le numéro de son client.

" Voilà, c'est fait, dit-il. Vous êtes vengé.

- Thank you very much, my friend " lui répondit Saddam.

Background

Ça picote, ça picote

L'Aphte est une des plus vieilles organisations de Démons. Elle fut fondée par Malphas lui-même, il y a plusieurs millénaires, pour foutre un peu plus la merde à l'époque de la naissance du christianisme. Son premier coup d'éclat fut l'œuvre d'un certain Judas qui dénonça tous ses petits camarades. Le but de l'organisation est, comme son nom l'indique, de pourrir la vie d'une cible désignée. Sa principale originalité tient au fait qu'elle travaille pour le compte de tous ceux qui ont une bonne raison d'en vouloir à leur prochain. Que ce soit un humain, un Démon ou même un Ange, l'Aphte lui accordera ses services si la victime est vraiment quelqu'un de bien. En principe, l'Aphte ne demande rien en échange de ses prestations. Elle prend déjà bien son pied en ruinant la vie de pauvres gens. Elle va le plus souvent demander à son mandataire de l'aide et

des info pour prévoir un programme adapté au sujet. Le but est de détruire profondément la vie de la victime, de la brouiller avec ses amis, de la ruiner, de lui faire perdre tout espoir et de la pousser au meurtre ou au suicide.

Par-derrière, ça peut l'faire

Composée principalement de Démons de Malphas, cette organisation compte dans ses rangs quelques éléments issus des services d'autres Princes, comme Nybbas, Andrealphus, Bebeth et Kobal. Il y a aussi quelques humains et des renégats des deux bords qui ont complètement fondu une bielle et ne vivent plus que pour se fendre la poire en attendant la mort avec philosophie. Cette organisation, du fait de ses membres, est interdite par la hiérarchie démoniaque. Son but même, qui est de faire le mal pour son propre intérêt et son divertissement, est contraire aux règles du Grand Jeu qui veut que les Anges et les Démons soient les serviteurs dévoués et obéissants de Dieu et de Satan. Ici, c'est plutôt l'anarchie. Officiellement, Malphas est obligé de condamner les opérations de l'Aphte. Mais officieusement, il couvre

le plus
régulière
peut con
tence. S
dentiste
répond,
Si l'asso
mence à
l'avez co
nir en an
considéra
violent,
publicati
teur " C
couronné
du temps
sieurs m
intimes, c
ce. Puis,
font pass
vous font
briser vos
enfants et
sieurs he
retrouvez
membre d
prenez po
ment au
sans vous
arrivent à

Intér

En tant q
rapports p
d'une cert
moment d
des règles.
organisatio
un joueur p
té des chos
vraiment b
un plaisir



le plus possible ses serviteurs et n'hésite pas à leur prêter régulièrement main-forte. En pratique, n'importe qui peut contacter l'Aphte s'il a connaissance de son existence. Son numéro est dans l'annuaire, à la rubrique "dentiste" des pages jaunes. Une gentille opératrice vous répond, prend vos coordonnées et écoute votre histoire. Si l'association est intéressée, elle vous rappelle et commence à mettre au point votre dossier. Une fois que vous l'avez convaincue, il n'y a plus aucune manière de revenir en arrière. Une équipe va prendre votre demande en considération et la traiter. Cela peut être très court et violent, dans le style viol par un berger allemand et publication des photos dans la presse sous le titre évocateur "Ce que sa femme ne voulait pas faire". Le tout couronné par un procès de Greenpeace. Mais la plupart du temps c'est beaucoup plus long et subtil. Un ou plusieurs membres de l'organisation deviennent vos amis intimes, écoutent vos secrets et acquièrent votre confiance. Puis, avec raffinement, ils vous discréditent ou vous font passer pour fou. Ils commettent des exactions et vous font porter le chapeau. Ils n'hésitent pas non plus à briser vos amours, à faire prendre de la drogue à vos enfants et à mettre vos vieux parents devant Derrick plusieurs heures par jour. Au bout du compte, vous vous retrouvez seul avec comme seule planche de salut le membre de l'Aphte qui a détruit votre vie et que vous prenez pour votre meilleur ami. Et quand vous êtes vraiment au fond, il vous largue comme une vieille merde sans vous donner d'explication. Très rares sont ceux qui arrivent à remonter la pente.

Intérêt pour les joueurs

En tant que membre de l'Aphte, un joueur va avoir des rapports privilégiés avec Malphas. Mais il va se mettre d'une certaine manière hors la loi, risquant à tout moment d'être dénoncé à Andromalius pour non-respect des règles. Le principal avantage à faire partie de cette organisation est qu'elle est très branchée ragots. Ainsi, un joueur pourra souvent apprendre, en interne, la réalité des choses. Au fil des parties, il pourra repérer les gens vraiment bons qu'il croise et rencarder l'Aphte qui se fera un plaisir d'aller ruiner la vie des plus intéressants

d'entre eux. Évidemment, ce n'est pas automatique mais en tant que membre on a plus de chances d'être entendu.

Intérêt pour le maître du jeu

Cette organisation peut être à l'origine de bien des scénarios. Il lui arrive en effet de monter de fausses missions en trafiquant des ordres officiels pour faire faire une partie de son boulot par des Démon en mission. Votre équipe de joueurs peut ainsi apprendre son existence en se faisant baiser. Alors qu'ils vont aller réclamer leur récompense à leur hiérarchie, ils risquent tout au contraire de prendre un blâme pour avoir agi sans ordre. D'un autre côté, s'ils ont été efficaces, l'Aphte pourra leur proposer une collaboration ponctuelle, voire une participation à ses activités. L'Aphte ne sélectionne pas ses membres sur leurs prouesses physiques mais sur leur subtilité et leur hypocrisie. En tant qu'organisation secrète et indépendante, elle n'a aucun scrupule à ne respecter aucune des règles du Grand Jeu.

De toute façon, Malphas pense que Dieu est un pervers honteux qui se masturbe derrière son nuage en matant le cul des angelots. Alors ses règles, il peut se les rouler en tout petit et se les carrer... C'est pour ça que le Prince qui n'en est pas à sa première mesquinerie condamne pour la façade mais acquiesce en sous-main. De plus, il utilise les talents des membres de l'Aphte pour son propre compte. C'est son service de renseignements pour espionner les autres Princes et Archanges.

Il lui arrive même de mettre dans le collimateur de l'Aphte un serviteur important d'un de ses rivaux pour le discréditer. La tâche est alors beaucoup plus ardue puisqu'il va falloir mettre en disgrâce un élément de confiance d'un Prince, voire d'un Archange. Le plus souvent, l'Aphte va saboter son travail et faire capoter des missions importantes en essayant de lui faire porter le chapeau, voire de faire croire à son supérieur qu'il y a trahison. C'est dangereux et bien sûr complètement interdit. Mais comme disait Malphas : " Là où y a de la gêne, y a mon plaisir ".



MALTHUS

Opération Fiat Lux

L'homme en pardessus entra dans la boutique en scrutant le trottoir de droite à gauche. Même à trois heures du matin, il y avait encore beaucoup de monde à Pigalle et il aurait été très malvenu qu'un voisin ou un ami le reconnaisse. Fréquenter les sex-shops pour un ancien scout d'Europe, responsable d'une chorale catholique et militant royaliste à ses heures, cela faisait mauvais genre. Et si un Dominique le voyait faire, s'en serait fini de sa couverture de guerrier au service de l'ordre, de la loi, de la France et de Dieu par-dessus le marché. Pour Dominique, qu'un Ange entre dans un sex-shop et il était tout de suite classifié "obsédé sexuel" avec l'enquête de moralité correspondante. S'ensuivrait une convocation à Notre-Dame, la venue d'un avatar de Dominique et la punition. Dur mais juste. Mais il n'avait pas choisi d'être obsédé. Il l'était, c'est tout. Et plutôt que de sauter sur tout ce qui bouge dans son entourage, il préférait s'adonner aux plaisirs solitaires dans une de ces boutiques crasseuses. Ses Kleenex étaient finalement les seuls à tout savoir de lui et eux ne risquaient pas d'avouer quoi que ce soit.

Il venait ici depuis plus d'un an et avait ses petites habitudes. Les prostituées le hélèrent de temps en temps, sachant pertinemment qu'elles n'avaient aucune chance. Peut-être le croyaient-elles homosexuel... Ou impuissant. Qu'importe.

Le magasin était vide. Même le propriétaire, un Paki souriant comme un tortionnaire serbe, chantait à tue-tête dans l'arrière-boutique. Il feuilleta quelques revues, puis jeta son dévolu sur une cassette vidéo. Il s'approcha de la caisse et crut bon de toussoter quelque peu pour attirer l'attention du vendeur. Et c'est à ce moment-là qu'elle entra.

Une superbe créature, brune comme un corbeau, avec un corps à faire se damner un saint. Un saint peut-être pensa-t-il, mais pas un Laurent. Elle lui sourit, il lui retourna son sourire. Et puis rien. Plus rien.

Il se réveilla le lendemain matin, comme s'il avait picolé toute la nuit. Il ne buvait pas. Jamais. Comment pourrait-on cumuler plusieurs tares ? Son bras était endolori, comme s'il avait été mordu par quelque animal. À y regarder de plus près, il aperçut un petit trou d'aiguille. Et soudain tout s'éclaira. Il avait rencontré cette fille, il avait perdu ses moyens - peut-être sa limitation devenait-elle plus puissante de jour en jour - et elle l'avait drogué pour abuser de lui.

Qu'une femme aussi belle ait besoin d'utiliser un tel stratagème ne lui sembla pas illogique. Qu'elle l'ait raccompagné chez lui non plus. C'était un Ange, un Laurent. Et un serviteur de l'Archange de l'Épée ne se pose pas ce genre de questions.

Une
sour

Notre

" Q

- Un

parte

- Au

- Ou

- Il

- Gr

- Et

- Il

- Je

une

Backg

L'idée du F
auquel Mal
mauvaises
bientôt, cer
on guérirait
que la pire n
humains, c'
faire foirer s
leur refiler v
les pieds. Et
affecter tous
leur couvertu
un sacré pét
ment, non p
juste pour qu

Il pensa d'ab
de façon visi
été vraiment
parler du par
serait du cou



Une semaine plus tard, sa concierge le trouva en pleine forme. " Lumineux " avait-elle même ajouté avec un sourire.

Notre-Dame, quinze jours plus tard

" Que s'est-il passé ?

- Une embuscade c'est certain. Il n'a eu aucune chance. Plusieurs Belial à ce qu'il semble, vu l'état de l'appartement et la puissance de notre homme. Il n'est pas mort sans combattre. C'est certain.

- Autre chose ?

- Oui, la concierge a disparu. Elle n'était pas des nôtres.

- Il était quoi ?

- Grade 3.

- Et il est tombé dans une embuscade ?

- Il semblerait.

- Je veux une équipe sur cette affaire, plus dix sections d'enquête. On perd pas un Ange de cette valeur dans une embuscade. Jamais. "

Background

L'idée du Fiat Lux est venue lors d'un congrès médical auquel Malthus assistait. Il s'était assoupi devant tant de mauvaises nouvelles. Toutes les maladies régressaient et bientôt, certainement, dans ses cauchemars les plus fous, on guérirait du sida. Mauvais trip. Finalement, il s'était dit que la pire maladie, celle qui l'empêchait de pourrir tous les humains, c'était les Anges. Ces machins toujours prêts à faire foirer ses plans les plus ambitieux. Et que s'il pouvait leur refiler une super schtouille surnaturelle, ça leur ferait les pieds. Et il a eu l'idée. Concocter un mal qui pourrait affecter tous les Anges, quelle que soit leur apparence ou leur couverture. Un truc assez gênant pour les mettre dans un sacré pétrin, mais pas qui puisse les handicaper vraiment, non pas parce qu'il avait de la pitié pour eux, mais juste pour que cela ne se voit pas tout de suite...

Il pensa d'abord à forcer les Anges à utiliser leurs pouvoirs de façon visible pour pouvoir les repérer. Mais cela aurait été vraiment trop contraire aux règles du Grand Jeu, sans parler du paramètre de discrétion auquel il tenait et qui serait du coup pas vraiment respecté. Les forcer à parler en

angélique était amusant mais encore trop voyant. Les forcer à montrer leur aura était parfait. Mais il eut LA bonne idée de plus. Faire que leur aura soit visible en permanence mais sans qu'ils en aient conscience. C'était merveilleux. Il suffisait qu'un Ange ne rencontre pas d'autre Ange assez vite et la victime serait bientôt descendue par le premier Baal ou Crocell venu. Mieux encore, il pouvait balancer les Anges infectés dans une zone remplie de Démons d'un Prince le moins subtil possible. Si le combat tournait à l'aigre, il ne serait pas soupçonné.

Parce qu'il y avait aussi la nécessité de rester le plus discret possible. Forcer les Anges à montrer leur aura était contraire à " l'éthique " du jeu. Il n'y avait rien que Malthus ne déteste plus que cette histoire d'éthique. Aussi, il commença à tester sa maladie en fournissant des doses du produit à des Démons de grade 3 à son service qui furent rapidement mis dans la confidence. Au moment où j'écris ces lignes, la phase de test est pratiquement terminée et Malthus va sans doute lancer la production de son produit à une plus grande échelle. Forcément, un truc aussi puissant demandait à la fois une haute technologie et une véritable orgie de dépense de points de pouvoir. Rien que l'on ne puisse rassembler en aussi peu de temps, surtout sans mettre de Prince dans la confidence (il



est un peu parano et il veut être le seul à récolter la monnaie de sa pièce). Pourtant, il existe déjà des Anges de Jean qui étudient le problème. Ils pensent que ce problème d'aura permanente, appelé aussi " Syndrome Bruno ", est totalement indépendant du problème démoniaque et que ce serait un problème dû à une trop grande puissance des forces élémentaires sur Terre. C'est faux, Dieu est le seul maître de la Terre et les puissances élémentaires peuvent se cacher dans leur trou, c'est pas demain la veille que l'on va leur demander quoi que ce soit.

Provoquer une crise de Fiat Lux chez un Ange est simple : il suffit de lui donner une bonne dose du produit (un liquide jaune fluorescent) directement en intraveineuse. Que le patient soit volontaire ou pas importe peu et c'est tant mieux. La plupart du temps, les Anges contaminés sont charmés ou contrôlés préalablement. L'immunité aux poisons et maladies fonctionne normalement mais ce n'est pas si grave : rares sont les Anges qui possèdent ce pouvoir.

Au jour d'aujourd'hui, on estime que 90 Anges sont contaminés, dont 70 sont déjà retournés au Paradis après avoir été repérés par des Démons violents. Ils attendent sagement leur tour et, même s'ils se sont rendus compte de quoi que ce soit, l'administration du Paradis leur interdit toute communication avec un supérieur.

Intérêt pour le maître de jeu

L'utilisation de la Fiat Lux est déjà un problème en soi mais son principe même est contraire aux règles du Grand Jeu. En faisant cela, Malthus risque même d'être sévèrement blâmé par les hautes autorités. Si quelqu'un l'apprend...

Intérêt pour les joueurs

Franchement, être dépositaire du pouvoir de Fiat Lux est peut-être amusant au départ mais c'est tout de même un problème à longue échéance. Même si

Malthus arrête un jour son expérience, il y a des chances qu'il n'enlève pas le pouvoir aux Démons qui l'ont reçu. Et tant qu'il y aura des Démons qui le posséderont, il y aura des Anges de Jean (et de nombreux petits amis à eux certainement, Laurent et Michel en tête) à leur poursuite. Jean s'est fait doubler et il n'aime pas ça.

Guérir les Anges contaminés est le but principal, mais copier le pouvoir pour en faire une version angélique serait le bienvenu.

En termes techniques

La Fiat Lux créée par Malthus est bien une maladie qui affecte les Anges et pas leur corps d'accueil. En clair, cela signifie qu'un Ange n'est pas guéri simplement en remontant au Paradis après que son corps physique a été détruit. Cela signifie aussi que, même si on peut considérer que c'est une maladie physique (mode de contamination par exemple), le seul moyen d'y résister est de réussir un jet de volonté.

On procède comme suit : l'Ange doit réussir trois jets difficiles et consécutifs de volonté, chacun à une semaine d'écart, le premier étant à faire à la fin de la première semaine. Donc, au bout de trois semaines, l'Ange est définitivement fixé sur son sort. Un seul jet raté et c'est terminé ! La Fiat Lux fait son office et l'aura de l'Ange est visible de façon permanente par tout être surnaturel. Autant dire qu'il porte au-dessus de la tête une enseigne au néon avec une flèche qui pointe vers le bas.

Le texte serait plutôt du genre " Le con est ici " ou " Le dernier qui me tape dessus est une tapette ". Bon courage, d'autant qu'aucun remède n'est connu à ce jour. D'après les statistiques de Dominique, un Ange ainsi " marqué " a une espérance de vie de 72 heures.



MANIMION

Les Gagneurs

" Nous faisons votre bonheur avec votre argent "

" ... le 11, le 66 et le numéro complémentaire, le 6. Dans l'ordre, les gagnants du premier rang se partagent notre super cagnotte de 120 millions de francs. "

Raymond n'en croyait pas ses yeux : il tenait entre ses mains le ticket gagnant qu'il avait flashé ce matin au bar-tabac. Il eut qu'il allait crever ou se chier dessus. Depuis la mort d'Alice, sa fille, et de Monique, sa femme, dans un bête accident de la circulation, la vie ne lui avait jamais souri. Et là, d'un coup, il était riche. C'est Patrice Bouchot à la boîte qui allait pas le croire. Ce con avait fini de l'emmerder. Dès demain, il déposerait sa démission sur le bureau du boss. Finie l'informatique, à lui la vie. Mais qu'allait-il pouvoir bien faire de tout ce fric ? Alors qu'il commençait à angoisser ferme, son plateau-repas sur les genoux, le téléphone le tira de sa torpeur.

" Allô ? "

- Monsieur Raymond Lavan ? Chris Dupuis de Fric Consulting S.A. Bonjour, permettez-moi de vous présenter toutes mes félicitations pour le gain que vous venez d'empocher ce soir. L'ordinateur vient de nous révéler que vous êtes le seul gagnant de la super cagnotte...

- Comment avez-vous eu mon numéro ?

- Il n'y a qu'un Raymond Lavan à Comines... Nous avons trouvé votre numéro dans l'annuaire.

- Ah ?

- Donc, je vous appelle pour vous confirmer vos gains. Je représente une filiale de La Française des Jeux qui s'occupe de proposer aux gros gagnants les meilleurs placements possibles. Nous offrons aussi toute une gamme de services dont vous ne soupçonnez sûrement pas l'existence. Vous faites aujourd'hui partie du club très fermé des multimillionnaires... Il est temps de vous révéler certaines choses.

- Ah ouais ? Comme quoi ?

- Eh bien voyez-vous, il existe toute une gamme de plaisirs qui n'est accessible qu'à ceux qui en ont vraiment les moyens. Je ne vous parle pas de choses triviales comme le tourisme sexuel en Malaisie, non entendez-moi bien, je parle de pouvoir, de connaissance, de jeunesse éternelle... Mais ne vous inquiétez pas, nos conseillers arrivent chez vous dans deux minutes. Alors Raymond heureux ?

- Chez moi ???

- ... hip... hip... "

Moins de cent vingt secondes plus tard, Raymond perçut un bruit tout à fait inhabituel, comme celui d'une moissonneuse-batteuse. En ouvrant les rideaux en laine du salon, il eut la surprise de voir un hélicoptère se poser dans



la rue devant chez lui. Une charmante jeune femme en robe longue en descendit, suivie d'un homme d'âge mûr à l'allure hésitante qui portait une grosse mallette. Après avoir vérifié le numéro dans la rue, ils se dirigèrent vers sa porte et sonnèrent énergiquement.

À peine Raymond avait-il entrebâillé la porte que la fille se jeta contre lui et l'embrassait à pleine bouche, envahissant ses lèvres d'une langue fraîche et agile. Il sentit ses seins lourds se coller contre son corps de quadragénaire déjà flasque.

" Permettez-moi de me présenter, dit le petit homme en refermant la porte. Albert Anderson des Lloyd's de Londres. Je suis ici comme conseiller financier. Vous venez de faire la connaissance d'Amélia qui s'occupera de l'aspect loisir de votre dossier. Nous sommes mandatés par Fric Consulting S.A. pour vous servir de guide dans la nouvelle vie qui s'offre à vous. Désirez-vous entendre ce que nous vous proposons ? "

" Entendre, ça n'engage à rien " se dit Raymond encore sous le charme du baiser.

" Puis-je vous offrir un café, pendant que vous parlez ? "

- Amélia s'en occupe " dit le petit homme en rajustant ses lunettes fines sur un nez pincé... Et la bimbo de foncer dans la cuisine...

" Voilà, nous vous proposons un contrat de gestion de votre patrimoine sur dix ans avec un taux de rapport garanti, une assurance complète et une prise en charge totale de vos actifs. Vous devenez membre actionnaire d'une multinationale de placement et vous pouvez ainsi accéder à tous les services que nous offrons...

- C'est-à-dire ?

- Eh bien voyez-vous en devenant actionnaire, vous entrerez dans les sphères du pouvoir de ce monde. Fini le triptyque métro/boulot/branlette : à vous la vie de luxe. Le groupe compte une trentaine de résidences de prestige où vous pourrez aller vivre. Cancun ? Oslo ? L.A. ? Quel que soit votre choix, vous pourrez y traiter vos affaires. De plus, votre corps sera pris en main par la science et vous retrouverez jeunesse et beauté, tout est possible grâce à la chirurgie. Mais le plus intéressant, c'est que tous ces services sont gratuits. Ce sont des avantages de votre condition d'actionnaire.

- Et c'est tout ? Au téléphone on m'a parlé d'autre chose...

- En effet, mais vous n'en saurez plus que si vous signez. À vous de choisir. "

Raymond eut tout d'un coup l'impression qu'il n'avait pas le choix : tous les gros gagnants avaient dû faire le même choix que lui, c'est pour ça qu'on n'en entendait jamais parler. Ils devaient se la couler douce au soleil, les doigts de pieds en éventail.

" Je crois que vous m'avez convaincu.

- Vous avez fait le bon choix monsieur Lavan " dit le lunetteux en lui tendant un Mont Blanc.

Six mois plus tard, clinique des pins, Nice

" Ce patient, comme quelques dizaines chaque année en France, souffre de troubles obsessionnels compulsifs relatifs au jeu. Il est persuadé d'avoir gagné le gros lot. Il a attaqué un dépôt de La Française des jeux à la machette en les traitant de voleurs. Son discours est assez cohérent comme tous les fanatiques du complot. Son cas reste un sujet d'étude intéressant. Évitez simplement en sa présence les expressions relatives au jeu comme " numéro complémentaire ", ça le rend dingé... "

Back

Bravo

Vous ne w
gagnants o
d'un coup
pris en cha
En effet, c
méthode p
Terre. Elle
leur fait ja
même un t
Cupidité n
ce spécial
chance. C
Gagneurs.

100 %

ont ten

Les Gagne
les gros ga
infiltrés da
même de p
Leur but e
enquête la
préparent u
possible à le
puis de le d
sible en le
font passer
sent des con
en tout pet
qu'ils prété
le plus long
plus elle va l

Y a pas que
Pour convai
trucs qu'ils u
Ils prétender
le est la cent



Background

Bravo ! vous avez gagné !

Vous ne vous êtes jamais demandé ce qui arrive aux heureux gagnants des super cagnottes du Loto, eux qui accèdent tout d'un coup à la fortune ? Eh bien la plupart du temps, ils sont pris en charge par les gagneurs et ça, c'est dommage pour eux. En effet, cette faction de Démons de Mammon a trouvé une méthode particulièrement vicieuse de répandre le Mal sur Terre. Elle fait rêver des milliers de gogos de la fortune et ne leur fait jamais rien gagner. Jamais ? En fait, il y a quand même un tout petit nombre de gagnants. Mais le Prince de la Cupidité ne les supporte pas. Il a donc mis au point un service spécial destiné à les flouer et à les faire souffrir de leur chance. Ce groupe tout à fait particulier s'appelle les Gagneurs.

100 % des gagnants ont tenté leur chance

Les Gagneurs sont des arnaqueurs de première qui repèrent les gros gagnants dès les résultats. Plusieurs des leurs sont infiltrés dans les réseaux des sociétés de jeux et se permettent même de pirater tous les réseaux d'information possibles. Leur but est d'être les premiers sur les lieux. Ils font une enquête la plus complète possible sur leur future victime et préparent une embrouille aux petits oignons adaptée le plus possible à leur client. Le but est de lui faire espérer la Lune, puis de le dépouiller jusqu'au dernier radis. Et tout ça si possible en le faisant morfler un maximum. Les Gagneurs se font passer pour des membres des sociétés de jeux et proposent des contrats mirobolants avec des clauses horribles écrites en tout petit. Ils sont loin de posséder toutes les richesses qu'ils prétendent. Il faut que leur arnaque soit vraisemblable le plus longtemps possible parce que plus la victime y croit, plus elle va lâcher facilement son fric.

Y a pas que l'argent dans la vie, y a aussi les voitures. Pour convaincre, les Gagneurs sont très inventifs. L'un des trucs qu'ils utilisent le plus est le coup du deuxième concours. Ils prétendent que la victime a gagné encore plus parce qu'elle est la cent millième gagnante depuis l'ouverture du jeu ou

la trentième qui se prénomme Robert. Plus c'est con et plus ça marche. Mais certains pigeons sont particulièrement méfiants ; il se peut aussi qu'à leur arrivée les Gagneurs soient en concurrence avec des amis ou de la famille qui ne veulent pas lâcher le magot et commencent à sortir la loupe pour lire le contrat. Dans ces cas-là, les plus difficiles mais aussi les plus excitants, ils sont prêts à déployer des trésors d'ingéniosité. En discréditant les proches par la menace, le mensonge, la corruption ou encore le chantage. Tous les moyens sont bons.

Intérêt pour les joueurs

Les Gagneurs sont particulièrement bien organisés. Ils sont riches et puissants et entretiennent un réseau d'information particulièrement bien fourni. Ce sont des habitués des boîtes de nuit et autres lieux de prestige qu'ils utilisent pour émerveiller les gogos. Ils ont aussi accès à tous les signes extérieurs de richesse, yachts, haras, voitures de luxe et autres avions privés. Un joueur qui en fait partie sera obligé de suivre les ordres internes qui émanent le plus souvent de Mammon lui-même, ce qui le mettra sûrement en porte-à-faux quand il sera en mission. En revanche, il recevra des revenus substantiels puisque les Gagneurs se partagent le fruit de leurs méfaits. De quoi se la couler douce et regagner facilement des points de pouvoir.

Intérêt pour le maître de jeu

Cette organisation de Démons n'est pas interdite. Elle est seulement discrète. Elle a pour but de montrer comment la cupidité est développée au quotidien par les Démons. De plus, une telle organisation est une bonne mine de scénarios. Imaginez par exemple qu'un Ange gagne le gros lot et tombe dans le collimateur des Démons. Combien de temps chacun va-t-il mettre pour comprendre que quelque chose ne tourne pas rond ? De plus, vous pouvez utiliser cette faction pour fournir des informations à vos joueurs. Ils sont en particulier capables de pister un individu comme peu. Leur grande richesse les rend puissants.

Les bons mots de Malphas

" Ce n'est pas que l'argent n'ait pas d'addict,
c'est que Mammon n'a pas d'addict "



MORAX

Vestige

"Y a pas à dire, ma Joconde a quand même plus de gueule que l'ancienne..."

Mars 99, quelque part en Égypte.

Au pied des pyramides, les premiers rayons du soleil embrasaient à peine le sable des dunes endormies, mais déjà les allées du campement étaient en pleine effervescence. Les torches passaient de main en main, les sangles des casques se verrouillaient le long des carotides, les gorges se raclaient une dernière fois, toute toute dernière fois... L'équipe du professeur Hanson était prête à entrer en scène.

Il avait fallu plusieurs jours pour déblayer l'entrée du salon mortuaire, obstrué par des pierres dont les siècles avaient soudé jusqu'au moindre grain de sable, mais le spectacle dépassait les plus folles espérances du professeur. La crypte était à peine plus vaste qu'une cabane à outils, mais chaque membre de l'équipe laissa échapper un petit sifflement d'admiration en balayant la pièce du regard. Les parois étaient constellées de gravures, les angles occupés par d'étranges colonnes sculptées et le plafond, généralement aussi plat qu'une jeune Anglaise, orné de deux arcs croisés formant une voûte singulière.

Hakim n'avait pas menti. Le sarcophage qui trônait au centre de la crypte était de loin le plus impressionnant que le professeur ait jamais contemplé.

L'équipe savait parfaitement ce qu'elle avait à faire. Toutes les opérations avaient été répétées des centaines de fois et les recommandations de Hanson étaient on ne peut plus claires : on ouvre le sarcophage, on prend des photos, on referme et on rentre au pays avec des conilles en or. L'équipe d'extraction se chargera de desceller le gisant. Comme ça, si ça foire, on pourra rien nous reprocher.

" Waahhh..."

- Ouhh..."

- Ooooh..."

L'ouverture du sarcophage fut saluée par une véritable cascade de " Waahhh ", de " Ouhh ", de " Ooooh " et de petites larmes officielles. C'était beau.

" C'est beau..."

Oui, c'était beau, et il fallut de longues minutes au professeur pour trouver la force de pénétrer sous la cloche hermétique, s'approcher du gisant, poser délicatement les mains sur le cercueil de pierre et déplacer la lourde coque sculptée...

Backg

Morax I

Hum... Je s
tien, c'est un
duit, et il au
pour éviter q
les centres d
dans tout ça



" Ben merde... Merde alors... Stuart, gémit-il en se laissant tomber mollement sur le sol, ce tombeau... Y date de quand ? "

Autour de la cage transparente, le silence religieux se transforma en un conciliabule gêné. Poussé du regard par ses collègues, Stuart se décida à répondre au professeur et écarta les voiles du petit sas pour rejoindre Hanson près du sarcophage. Son cœur faillit lâcher à son tour.

" Stuart, murmura Hanson. Les Égyptiens, ils étaient croyants ?

- Ben, non, répondit l'assistant, incapable de détourner les yeux du corps mis à jour. Non, ça non...
- Alors tu peux m'expliquer pourquoi ce type porte une grosse croix en or avec un petit christ dessus? Et ça là, c'est bien un genre de crosse de pape, hein ?
- Ben oui, on dirait bien...
- Donc, si j'comprends bien, ce mec est un genre de pape égyptien de la deuxième dynastie ?
- Ben oui, on dirait bien...

Mars 99, quelque part dans Paris.

" Juno ? C'est bien toi qui t'es occupé du projet pyramides ?

- Oui chef, c'est moi. Pourquoi, y'a un problème ?
- Oui Juno, y'a un problème. Le coup de la montre solaire dans les ruines du temple Viracocha, c'était super, l'ours à deux têtes dans les grottes de Lascaut, c'était pas mal non plus. Mais là... Là, je crois que ça va vraiment pas être possible.
- Mais je n'ai fait que suivre vos directives, chef. C'est vous qui parliez d'exploiter la religion à fond, de se lâcher sur les mythes fondateurs, de faire rebondir l'actualité et tout ça...
- C'est moi qui t'ai parlé d'un pape égyptien, Juno ? Un pape égyptien, sous la deuxième dynastie, avec une crosse et un crucifix ? Là mon vieux, ça va faire rigoler que Kobal. Je suis franchement pas sûr que le boss apprécie la plaisanterie...
- Alors je...
- Oui Juno, tu vas t'en prendre plein la gueule. Et si tu veux mon avis, c'est minimum deux ans incarné en chiotte dans un resto turc...

Background

Morax Ier

Hum... Je sais ce que vous pensez, le coup du pape égyptien, c'est un peu fort... Mais bon, ça s'est vraiment produit, et il aura fallu une intervention expresse de Morax pour éviter que la découverte ne quitte le territoire et gagne les centres d'études officiels britanniques. Parce que le pire dans tout ça, c'est que le corps et ses atours religieux

étaient parfaitement authentiques ! Imaginez le choc : un crucifix avec un petit Jésus en or au temps des pharaons... Heureusement, cette boulette fut la dernière de Juno (qui est toujours incarné en chiotte turque dans un restaurant parisien). L'incident s'est produit il y a un peu moins d'une dizaine d'années. C'est à cette époque que Morax, Prince des Dons Artistiques (et des Contrefaçons), décide de se venger de l'attitude dédaigneuse des autres Princes. Sa récente promotion et sa sphère d'influence limitée l'exposent régulièrement aux remarques acerbes de ses collègues et Satan lui-même, pourtant grand ama-



teur d'art, semblait se lasser du manque d'initiative d'un de ses plus fidèles sujets. Comme tout Prince-Démon a sa petite fierté, Morax décide donc de frapper un grand coup en utilisant ses dons pour bouleverser à jamais le concept de " découverte archéologique ".

Carbone 14

Le projet Vestigo n'aurait jamais vu le jour si Kobal, déconneur en chef, ne s'était pas personnellement intéressé à l'affaire. Malgré sa puissance et ses idées, Morax manquait en effet cruellement de main-d'œuvre et de contacts humains sur Terre. Une fois les problèmes de logistique réglés, les deux compères purent donc s'investir à fond dans ce qui reste à ce jour l'une des plus énormes mystifications démoniaques.

Le principe de Vestigo était simple : placer des " faux " sur des sites archéologiques et attendre la réaction des chercheurs. Au début, les concepteurs y sont allés en douceur et se sont contentés de reproduire des vestiges (poteries, vases, bijoux archaïques, etc.) dans le but de tester les réactions des équipes scientifiques. Comme tout fonctionna à merveille, le tandem de choc passa la deuxième vitesse et se lança dans la conception de faux faux, c'est-à-dire d'objets, de matières ou de procédés totalement inconnus des habitants de l'époque. Une fois conçus, ces objets furent placés sur des sites stratégiques (chantiers de fouilles, ruines, déserts africains, grottes volcaniques, etc.) dans l'attente d'être découverts. La plupart du temps, les Démons n'eurent même pas à provoquer l'envoi d'une équipe de chercheurs, mais il leur est arrivé de mettre en scène des découvertes " Oh merde putain tu parles d'un hasard " qui firent bien rigoler Morax et Kobal.

Vous me direz, comment se fait-il que personne n'ait rien remarqué ? Ben oui, au fait, et les techniques d'authentification au carbone 14 et tout ça ? C'est là que le plan est génial. Pour l'occasion, Morax s'est fendu d'un nouveau pouvoir, Carbone 14 justement, permettant aux Démons de Vestigo de dater leurs créations à volonté. Une montre à quartz aztèque, une caméra grecque, des lunettes mérovingiennes, tout était soudain possible. Ce nouveau pouvoir est livré plus loin, avec quelques règles simples qui vous permettront de gérer la découverte

d'objets Vestigo lors d'un scénario. Inutile de préciser que le pouvoir Carbone 14 n'est pas disponible chez votre libraire et que seul un abonnement à Morax Mag permet d'envisager l'éventuelle possibilité d'étudier l'hypothèse d'une ébauche d'obtention provisoire. Eh non, ça rigole pas.

Secteur X

Les équipes formées par Morax sont composées de concepteurs et d'artisans (grade 2 ou 3) placés sous la tutelle d'un directeur artistique (grade 3), chargé de coordonner les projets. Si les membres de chaque équipe, spécialisés dans une époque de l'histoire, ont toute latitude pour concevoir des faux, c'est toujours le Grand Superviseur qui donne son accord à leur envoi sur site. Ce grade 3 de Morax est à la tête du projet Vestigo depuis sa création. Il n'a jamais déçu Morax, qui est d'ailleurs le seul à connaître sa véritable identité, sans doute pour conserver vivant " le meilleur serviteur qu'il ait jamais eu " (je cite, hein). Certaines rumeurs laissent à penser que le Grand Superviseur ne serait autre que Morax lui-même, à moins qu'il ne s'agisse d'un avatar de Kobal...

À ce jour, les six équipes Vestigo regroupent un total de vingt-neuf Démons spécialisés de Morax et de Kobal, tous affublés de jolis noms de code qui servent autant à préserver leur anonymat qu'à faire rigoler les hirondelles. Et, entre nous, si même les hirondelles s'en foutent, ça prouve au moins que l'anonymat est bien préservé.

- L'équipe Pierrafeu

Cette équipe est spécialisée dans la création de faux datant de l'apparition de l'homme aux débuts de la civilisation. Elle est composée de cinq membres et dirigée par Silex, coordinateur grade 3. L'équipe Pierrafeu est la plus ancienne du projet Vestigo. Très prolifique à l'heure de sa création, elle est depuis quelques années confrontée à un problème de taille, à savoir l'interdiction formelle de Morax de toucher au patrimoine préhistorique de l'humanité (du moins pour le moment, hein Croc ?). Le rêve secret de Silex est de mettre au point un organisme vivant pétrifié, façon Jurassic Park, capable de révolutionner jusqu'à la

concept
donnerai
sida ou d
moment,
monde d
sculpture
d'emprein
etc.

Le corps
phologique
ateliers se
euh, Kob
re disposé

- L'équ

Cette équ
des premi
Elle est c
coordonat
te celle qu
Morax, à
Démons d
cours à le
sculptures
des anoma
des autres
par la rech
berner les
chefs-d'œu
incas et un
sexuels égy
valeur par
débordante
prend un n
ceinture, p
loufoques.
prématurés
d'imaginer
de cinquante
flèches mur
Une édition
dements sen



conception même de l'ère des dinosaures. Imaginez ce que donnerait la découverte d'un insecte porteur du virus du sida ou d'un œuf de brachiosaure en aluminium... Pour le moment, la division Pierrafeu se contente d'abreuver le monde de fauxsiles (toutes mes excuses au correcteur), de sculptures primitives à l'effigie de divinités inconnues, d'empreintes de monstres géants dans la roche volcanique, etc.

Le corps d'un chaînon manquant bourré d'anomalies morphologiques serait actuellement en préparation dans les ateliers secrets de la division, mais il semble que Morax... euh, Kobal... euh, le Grand Superviseur, ne soit pas encore disposé à donner son aval.

- L'équipe olympique

Cette équipe est spécialisée dans la création de faux datant des premières civilisations à la naissance du christianisme. Elle est composée de cinq membres et dirigée par Néron, coordinateur grade 3. La division Olympe est sans conteste celle qui se rapproche le plus des volontés initiales de Morax, à savoir la conception de faux artistiques. Les Démons chargés des grandes civilisations donnent libre cours à leur créativité en concevant des reliques, poteries, sculptures, bijoux, armes et armures antiques comportant des anomalies majoritairement plus " fines " que celles des autres divisions. Néron semble nettement plus motivé par la recherche artistique que par la simple perspective de bernier les humains. On lui doit la réalisation de véritables chefs-d'œuvre, tels que les premiers bijoux " plaqués or " incas et une gamme particulièrement réussie de piercings sexuels égyptiens. Le talent de Néron est apprécié à sa juste valeur par Morax, mais Kobal lui préfère l'imagination débordante de Brutus, concepteur et artisan grade 2, qui prend un malin plaisir à créer des objets usuels (boucles de ceinture, peignes, brosses à dents, etc.) aussi démesurés que loufoques. Ces objets sont responsables de nombreux décès prématurés dans les rangs des chercheurs, incapables d'imaginer des humains se lavant les dents avec des brosses de cinquante centimètres de long ou de tirer à l'arc avec des flèches munies d'une pointe à chaque extrémité... Une édition révisée 100 % authentique des dix commandements serait envisagée.

- L'équipe Vatican

Cette équipe est spécialisée dans la création de faux datant du Moyen Âge occidental. Elle est composée de six membres et dirigée par Frère Jacques, coordinateur grade 3. Plus que d'une époque, la division Vatican est chargée de modifier (et en finesse siouplaît !) la vision que les humains ont de l'apogée de la religion en Occident. Neuf productions sur dix sont exclusivement destinées à apporter un éclairage, pas forcément tamisé, sur les siècles majeurs de l'histoire du christianisme, de l'inquisition, de la dîme, de la chasse aux sorcières et du droit de cuissage. L'objectif avoué est de traîner l'Église dans la boue pour mieux vanter les mérites du Mal. Dire du mal du Bien pour mieux rendre le Mal meilleur, en quelque sorte. Concrètement, l'action de la division Vatican se traduit par de faux manuscrits religieux, des instruments de torture ornés de crucifix, des gravures retraçant des scènes sans équivoques, des ustensiles sexuels négligemment glissés dans les trésors cléricaux, etc. Autant dire que Dominique et Yves en ont gros sur la patate chaque fois qu'un congrès présente les glorieux témoignages de leur passé, et même de leurs exploits personnels, puisque les Démons de Morax ne se gênent pas pour placer les Archanges (Joseph, Laurent, Georges et Dominique notamment) dans les postures les plus désavantageuses possible. La division Vatican est la mieux protégée de toutes par le Prince-Démon, qui prend un malin plaisir à voir Ses Collègues d'En-Face s'arracher les cheveux.

Un faux vrai saint suaire a d'ores et déjà été confectionné, mais le Grand Superviseur attend de trouver un scénario en béton pour le révéler au grand public. Si ça sort, ça risque de faire très mal. Surtout s'il y a des taches dessus...

- L'équipe Gutenberg

Cette équipe est spécialisée dans la création de faux datant de la Renaissance à la révolution industrielle. Elle est composée de quatre membres et dirigée par le Pasteur, coordinateur grade 3. La division Gutenberg est la plus discrète de toutes, tant au niveau de ses productions que de ses véritables projets. La conception d'objets manu-



facturés est beaucoup moins importante qu'au sein des autres divisions Vestigo et ce sont plus les plans, les cartes, les croquis et les ouvrages techniques qui intéressent les Démons du Pasteur. Plutôt que de se risquer à fabriquer des machines abracadabrantes, les concepteurs et les artisans de la division Gutenberg préfèrent produire des schémas de montage qui déroutent l'esprit humain. On leur doit notamment de fausses esquisses de Léonard de Vinci, des plans de cadastre farfelus, des câbles d'alimentation anachroniques, des recherches aérodynamiques sur les ancêtres de la Ford T et toutes sortes de faux indices du même tonneau.

Depuis quelques mois, les trois ouvriers de la division soupçonnent leur coordinateur de fréquenter des Démons de Vapula dans un but très personnel. On murmure que le Pasteur serait sur le point de recréer des flacons de vaccin trafiqués et des virus congelés, histoire de mériter son surnom et de relancer une petite épidémie pas piquée des doryphores (qui, comme tout le monde le sait, ne piquent que les pommes de terre de toute façon). Si le Grand Superviseur est au courant, il n'en laisse en tout cas rien paraître.

- L'équipe Kennedy

Cette équipe est spécialisée dans la création de faux modernes. Elle est composée de cinq membres et dirigée par Marilyn, coordinatrice grade 3. Tout comme sa consœur futuriste et roswellienne (je sais Guillaume, ça commence à devenir lassant les mots qui n'existent pas), la division Kennedy a une approche beaucoup plus "politique" du projet Vestigo. Pour les Démons de Marilyn, le Carbone 14 ne permet pas seulement de fabriquer des trucs qui ressemblent à des machins d'époque. Non. Le vrai intérêt qu'il est vraiment intéressant, c'est de semer la pagaille dans les dossiers brûlants de l'histoire, en apportant des fausses vraies preuves, des vraies fausses vraies preuves et tout ça. Par exemple, le rapport d'autopsie du fameux attentat de Dallas (euh...l'assassinat de Kennedy, quoi), la boîte noire du crash aérien TWA, les dossiers de la mairie de Paris, les analyses de sang de Virenque... Eh oui. On vous ment, on vous spolie, mais qu'est-ce qu'on rigole ! Pour laisser planer le doute qui s'impose sur



certaines découvertes majeures de ce siècle, on dira simplement que la moitié des preuves accablantes de véracité exhibées lors des procès contemporains sont dues à la division Kennedy. Comme vous vous en doutez, l'autre moitié n'est pas forcément toute blanche, puisque les humains n'ont besoin de personne quand il s'agit de faire les cons.

Marilyn et ses hommes travaillent en ce moment sur une reconstitution du naufrage du Titanic. Pour relancer la guerre Vephar/Vapula, et répondre au succès de la sous-merde... euh, de l'excellente adaptation cinématographique d'un des plus grands mystères du siècle (c'est mieux comme ça ?), la division Kennedy a pensé qu'il serait bon qu'on

retrouve
ment tire
en pense
roger Di
tiens-hon
vu quelq
corps à l'u

- L'équ

Cette équ
futuristes.
membres,
un coordi
Prince-Dé
dentielle,
Roswell...
Ce n'est pa
soucoupes
de tondre
de coller d
bord des a
parler des
les connes
jouer avec
prennent p
pendant qu
savent bien
tifs... En fa
sion Roswe
aucun proj
qu'ils s'inté
pas dans l
clones hum
jamais ou a
tiques fran
intervention

En clair, ne
dans vos sc



retrouve l'épave du vrai sous-marin russe qui a en fait vraiment tiré sur le joli paquebot. Bon, je sais pas ce que vous en pensez, mais ce serait quand même plus simple d'interroger Di Caprio. Du haut de sa balustrade-indestructible-tiens-bon-ma-chérie-on-va-être-heureux, il doit bien avoir vu quelque chose, quand même... Et pis on a retrouvé son corps à lui, au fait ? Nan ? Ben tiens !

- L'équipe Roswell

Cette équipe n'est pas spécialisée dans la création de faux futuristes. Elle n'est d'ailleurs pas composée de trois membres, ni dirigée par Mulder, qui n'est absolument pas un coordinateur grade 3 de Morax (qui n'est même pas un Prince-Démon de toute façon). Ultra secrète, over confidentielle, que dis-je : méga-top-security-level, la division Roswell... eh ben, elle n'existe pas. Non, ne cherchez pas. Ce n'est pas elle qui s'occupe de faire apparaître de fausses soucoupes volantes dans les nuages de nos amis belges, ni de tondre le gazon du Nevada en forme de tétine géante, ni de coller des méduses humanoïdes phosphorescentes sur le bord des autoroutes (ah bon, vous n'aviez jamais entendu parler des méduses humanoïdes phosphorescentes qui font les connes sur le bord des autoroutes ?) et encore moins de jouer avec de vrais faux vrais avions furtifs que les hommes prennent pour des OVNI, puis pour des avions furtifs, pendant que les Américains flippent à mort, parce qu'ils savent bien eux que ces engins ne sont pas des avions furtifs... En fait ce n'est même pas la peine de parler de la division Roswell, puisque ces Démons qui n'existent pas n'ont aucun projet en cours et qu'il serait vraiment étonnant qu'ils s'intéressent à la station orbitale Zaria qui ne partira pas dans l'espace en juillet prochain, aux prototypes de clones humains que les chercheurs mondiaux ne réaliseront jamais ou aux cervelles synthétiques que les hommes politiques français ne se sont jamais fait implanter lors de leurs interventions chirurgicales bénignes.

En clair, ne pensez même pas à utiliser la division Roswell dans vos scénarios.



Vestigo pour le meneur de jeu

Vous n'aurez sûrement pas besoin de conseil pour mettre en scène les Démons de Vestigo lors de vos futurs scénarios. Par contre, quelle que soit la division que vous souhaitiez utiliser, n'oubliez pas que Morax et Kobal veillent au grain pour empêcher les débordements (du genre : "En fait, les premiers hommes avaient des téléphones portables") et qu'ils ne laisseront pas leur petite supercherie être mise au jour si facilement. De l'autre côté, plusieurs Archanges ont déjà lancé des missions de recherche autour de ces découvertes stupéfiantes. Comme vous le verrez un peu plus loin, il n'est pas si facile que ça de comprendre qu'un objet Vestigo est un superbe faux. Qu'on soit Archange ou serviteur, il faut être sacrément doué



pour découvrir la supercherie. À ce jour, seuls Yves, Jean, Dominique et quelques Anges et Démons de grade 3 ont réalisé qu'ils étaient en présence de faux.

Les implications de Kobal sont encore floues à ce jour (en clair : à vous de voir) et l'identité du Grand Coordinateur fait jaser pas mal de Démons affiliés aux deux commanditaires de l'opération.

Vestigo pour les joueurs

Qu'on se le dise : seuls les Démons de Morax et de Kobal ont une chance d'intégrer l'une des divisions Vestigo, moyennant une sélection draconienne et un sérieux examen de motivation. À court terme, il n'y a quasiment aucune chance qu'un personnage soit accepté au sein de l'équipe, même s'il est possible de mettre sur pied des collaborations ponctuelles visant à installer un faux sur site, à dégager le terrain ou à servir de diversion pour permettre aux Démons de faire leur tambouille dans leur coin. Les personnages peuvent bien entendu découvrir un de ces objets, remarquer un curieux manège, remonter la piste d'un collaborateur Vestigo, être engagés par un Prince curieux, etc.

En termes techniques

Vous vous doutez bien qu'il n'est pas si facile que ça de comprendre qu'un objet Vestigo est un faux (sinon, à quoi serviraient, les pouvoirs ?) et que seuls les êtres surnaturels ont une petite chance de découvrir la mystification. La petite règle qui suit se veut simple et efficace pour gérer une éventuelle "identification". Chaque personnage peut tenter un jet d'analyse en utilisant sa Volonté (ou un talent scientifique approprié) contre une difficulté qui dépend de son grade. Dans le cas d'experts, scientifiques ou archéologues, il est possible d'utiliser une compétence en rapport au lieu de volonté. De toute façon, on prend toujours la meilleure des deux caractéristiques. On voit donc qu'il est très difficile pour des humains de découvrir la vérité (normal, le pouvoir est spécialement conçu pour les berner).

- Les humains, les familiers, les humains dotés de pouvoirs et les Anges/Démons grade 1 font leur jet avec deux colonnes de malus sur la ligne Très Difficile.

- Les Anges/Démons grade 2 font leur jet avec une colonne de malus sur la ligne Très Difficile.

- Les Anges/Démons grade 3 font leur jet avec une colonne de malus sur la ligne Difficile.

Notez que même si un être surnaturel découvre la supercherie, il aura beaucoup de mal à convaincre un humain que l'objet est un faux. La majorité des scientifiques continueront en effet de croire les analyses de leurs instruments de mesure.

Carbone 14

Type : mental

Coût : 1 PP par siècle d'écart (minimum 3)

Caractéristique : volonté

Défense : perception

Portée : un objet

Description : ce pouvoir (réservé aux Démons choisis personnellement par Morax) permet de conférer à un objet un cachet d'authenticité conforme à l'époque à laquelle il est censé appartenir. La forme de l'objet reste inchangée, mais il acquiert toutes les caractéristiques physiques et chimiques liées à l'usure, à l'érosion, au délavement, à la dépigmentation, etc. La carbonisation quatorze d'objets antiques demande une dépense de PP trop importante et il est souvent nécessaire que plusieurs Démons unissent leurs forces au cours d'un rituel. L'objet n'a aucune aura particulière et n'est pas considéré comme magique. La plupart du temps, les Démons qui emploient ce pouvoir s'arrangent pour laisser reposer leur création avant de la lâcher dans la nature. Les tentatives de psychométrie se soldent donc généralement par la lecture de souvenirs récents (la découverte officielle de l'objet, par exemple) et il est très rare (mais pas impossible, genre 111, 666 ou super réussite avec 6 au RU) qu'un pouvoir de détection permette de remonter jusqu'aux concepteurs démoniaques du faux. Le coût en PP peut être majoré dans le cas d'objets particulièrement complexes ou de grande envergure (genre une fausse caverne d'Ali Baba : 12 000 PP).



NOG

Hamac

" Matelas Multi Soupirs : le matelas qu'il est bien pour y dormir. "

Hypermarché Supergéant, mardi matin.

" Maman pourquoi le meussieur qu'est là il est en chaussons ?

- Quel monsieur chéri ?
- Le meussier en chaussons qu'est là, regarde !
- On ne montre pas du doigt, chéri, c'est Mal.
- Ouais mais pourquoi que il est en chaussons quand même ? Hein, pourquoi que je peux pas venir en chaussons moi ? Hein pourquoi ?
- Le monsieur doit avoir mal aux pieds, répondit la mère en faisant virevolter son chariot. C'est comme quand mainan a... "

Les mots moururent dans sa gorge. Quatre hommes venaient d'apparaître au rayon où elle se tenait, la main vissée sur une boîte de raviolis.

" Chef ?

- Humm ?
- On prend des... haricots ?
- Des ?
- Des haricots. C'est vert.
- ...
- Les grosses boîtes. Là.
- Ah oui... Hum... Faut voir."

Quatre paires de chaussons consciencieusement rangées derrière des caddies vides. Dans le silence de mort qui s'était installé, seuls les cliquetis de quelques caissés enregistreuses répondaient aux murmures étouffés, aux crissemments plastiques, aux bâillements, aux " Oumpli " et aux " Humms " qui explosaient tout autour d'elle, comme autant de pets foireux. L'air empestait la charentaise neuve, la fourrure synthétique et la semelle crissante. Le monde était devenu un gigantesque dortoir puant où se traînaient des pantoufles humaines...



- " Et des champignons ?
- Champignons ?
- Moui... De Paris.
- Humm... Faut voir.
- ...
- T'as demandé aux autres ?
- Heu... Nan.
- Ouh... "

La jeune femme fut parcourue d'un long tremblement en réalisant qu'elle somnolait, appuyée sur son chariot, au beau milieu d'un supermarché. Contre sa jambe, son fils donnait à poings fermés. Sa poitrine montait et retombait avec la régularité d'une poitrine qui monte et retombe avec la régularité... d'une poitrine... qui monte...

Quelque chose la réveilla. Lucide comme une taupe imbibée d'alcool, elle ouvrit les yeux sur la paire de chaussons qui lui faisait face, réussit à lever la tête d'une trentaine de degrés et tomba finalement sur les regards incompréhensifs d'une rangée de caddies poussés par des charentaises multicolores. Il y en avait des brunes, des noires, des quadrillées, des unies, des trouées, des neuves, des avec des griffes d'ours, d'autres avec des oreilles de lapin... La panique s'empara de la jeune mère. D'ici peu, elle allait se faire dévorer par une véritable armée de chaussons avides de sang et de légumes en boîte...

- " Madame?
- Euh... Oui, désolée je...
- Faut vous pousser. Faut pas rester là. Y en a qu'attendent pour les raviolis..
- Oh, bien sûr, répondit la jeune femme en déplaçant son chariot.
- Merci. Et y vous faut des chaussons.
- Je vous demande pardon ?
- Des chaussons. Comme ça, fit l'homme en hochant du menton en direction de ses pieds. Y vous en faut.
- Oh, bien sûr. Où avais-je la tête ? Des chaussons, il m'en faut des chaussons !
- Moui... Avec un Mickey dessus. C'est mieux pour faire les courses. "

Background

Ta mère en grenouillère

À une époque où il faut faire la queue rien que pour faire la queue, la moindre démarche se transforme inéluctablement en un véritable cauchemar administratif semé de for-

mulaires, d'attestations, de récépissés et de déclarations d'attestations de récépissés de formulaires en tous genres. Merci qui ? Nog ? Houla, vous y allez un peu fort ! Même si le Prince de la Paresse est responsable d'une foule de petits tracas quotidiens, tels que le chômage, la lenteur des services publics et les embouteillages aux pissotières, il ne faut pas pour autant lui attribuer tous les maux de la Terre. Après tout, les humains ont aussi leur part de culpabilité dans l'affaire. Mais bon, Nog et ses hordes de glandeurs ne sont pas complètement innocents...



Fidèles à leur devise " Faisons demain ce qu'on peut faire demain ", la plupart des Démons de Nog s'illustrent par leur manque spectaculaire d'initiative et leur goût prononcé pour le rien absolu. Au final, on pourrait presque croire que les légions du Prince de la paresse se résument à une armée de pantoufflards somnolents montés sur des traversins à chaleur modulable. Le genre super confortable d'où qu'il fait bon s'asseoir dessus, avec compartiment réfrigéré et ventilateur trois vitesses en option. Et ne croyez pas que je dis ça juste pour entretenir la légende. Des Démons comme ça, il y en a, mais pas autant qu'on le croit. Quelque part, cachés derrière d'épaisses vitres fumées, il existe des Démons de Nog... qui font des trucs. Oui madame, des trucs. Avec leurs mains et tout.

Tremblez mortels, car voici que s'ouvrent les portes de la terrible Fondation HAMAC.

Promotion canapé-lit

Contrairement à la grande majorité des Princes, qui chargent leurs serviteurs de mettre en application leurs plans machiavéliques sur la Terre, Nog est de ceux qui préfèrent attendre qu'une opportunité se présente pour agir. En l'occurrence, il aura fallu cinq ans à Hubert Felix, grade 3 de son état, pour que son vaste projet de conquête du monde soit finalement examiné par le Prince de la Paresse. Cinq ans, ça fait long ! Et pourtant, Hubert Felix n'est pas un Démon comme les autres. Ce brave homme siège aujourd'hui à la tête du cercle très fermé des Barons de l'A.N.P.E. qui, comme chacun le sait, ne compte que cinq grade 3 de Nog. Ancien serviteur de Kronos, il a choisi de suivre Nog à l'heure de sa promotion et, avec l'accord du Prince du Temps, est devenu le plus fidèle lieutenant du Commandeur des Mille et Une Nuits. Hubert ne ressemble à aucun de ses collègues. Méticuleux, calculateur, ponctuel (eh oui), le bras droit officieux de Nog a conservé toutes les qualités qui faisaient déjà de lui un serviteur apprécié de Kronos et de Baalberith. Pas étonnant que l'idée de la plus gigantesque machination jamais mise sur pied par Nog lui ait été soufflée par ce Démon unique en son genre. Chapeau Felix, t'as gagné une sucette.

La Fondation Felix (ou " Mac Gyver est une tapette ")

Dès son entrée au service du Prince de la Paresse, le sieur Felix se lance dans une vaste opération de noyautage destinée à paralyser les grandes administrations françaises. On lui doit entre autres les célèbres anomalies du serveur Socrate (censé " accélérer " l'achat des billets SNCF) et les grèves retentissantes des routiers français, ainsi que de multiples complications survenues lors de négociations syndicales et diplomatiques. Y a pas à dire, ce type est un génie. En trois ans, il réussit à passer du statut de grade 2 de Kronos à celui de grade 3 de Nog, promotion qu'il obtient en 1997, au terme d'un entretien décisif avec son Prince. C'est au cours de cette discussion que Felix expose à Nog les fondements du projet HAMAC : une administration chargée de ralentir toutes (mais alors vraiment toutes) les démarches humaines de la planète. Avec Hubert, tout s'accélère. Le grade 3 obtient rapidement l'autorisation de collaborer avec les Démons de Kronos, recrute une trentaine de serviteurs des deux Princes et forme son équipe en moins de deux mois. Du jamais vu chez un Paresseux.

Début 98, le HAMAC est prêt à semer la zizanie sur Terre. Fort de ses nombreux contacts humains et démoniaques, Felix réussit à dégoter les locaux de ses rêves sur le site d'un bureau d'expertise comptable parisien qu'il rachète, blanchit et fait disparaître de tous les registres. Officiellement, le HAMAC n'existe donc nulle part. Une fois installées, les troupes de choc de Felix découvrent que l'ensemble des locaux ont été immunisés aux effets du pouvoir de Glandage (histoire d'éviter que le HAMAC se paralyse lui-même), que les ordinateurs possèdent des connexions avec toutes les banques de données nationales et qu'une infinité de micros, caméras et mouchards informatiques chargés d'espionner les grandes entreprises françaises (sociétés, salons ministériels, rédactions de grands magazines, etc.) ont été amoureusement installés aux quatre coins du pays. Avec tout ça, pas étonnant que le HAMAC soit devenu l'un des plus puissants instruments démoniaques of the world, ou du moins of the France, puisque les premières exactions de Felix se sont limitées au pays du camembert.

Comman

Après quelq
deviennent
d'équipes ch
L'ensemble es
absence, par
chaque équip
du HAMAC
la discipline l
est minutieu
qui donne o
Pour assurer
membres de
Felix. Seuls
droit de proc
commandité
ceux qui tra
moyens tech
leurs actions
cumulent un
manent au F
Chaque équip
très précises
membres et c
veille sous l'a
équipes unis
envergure ou
et/ou des pr
dent toujours
cheval de bat

- Les syndic
Cette équipe
liées au mon
sant des né
comptes, etc
divisions du
nent un mal
quences de l
demment les
vailleurs, ma
pour paralyse
dites ? Les 3



Commandos limaces

Après quelques mois de rodage, les membres du HAMAC deviennent opérationnels et se répartissent au sein d'équipes chargées des différents secteurs d'activité. L'ensemble est chapeauté par Felix en personne ou, en son absence, par un conseil composé des responsables de chaque équipe. La hiérarchie et le fonctionnement interne du HAMAC sont aussi rigoureux que possible, étant donné la discipline légendaire des Démons de Nog. Chaque action est minutieusement préparée avant d'être proposée à Felix, qui donne ou non son aval au lancement de l'opération. Pour assurer la sécurité de l'entreprise, la majorité des membres de la Fondation travaillent uniquement pour Felix. Seuls quelques Démons de grade important ont le droit de procéder à des missions parallèles, généralement commanditées par Nog ou Kronos. En règle générale, tous ceux qui travaillent au HAMAC préfèrent utiliser les moyens techniques de la Fondation pour mener à bien leurs actions, même personnelles, et rares sont ceux qui cumulent une vie de Démon solitaire avec un poste de permanent au HAMAC.

Chaque équipe est chargée d'un secteur aux implications très précises. Elle est composée d'une petite dizaine de membres et dirigée par un Démon de grade 2 ou 3, qui travaille sous l'autorité directe de Felix. Il arrive que plusieurs équipes unissent leurs efforts lors des opérations de grande envergure ou des actions menées contre des institutions et/ou des projets angéliques. Ces opérations, qui demandent toujours une coordination efficace, sont devenues le cheval de bataille de Felix.

- Les syndicalistes

Cette équipe est chargée de paralyser toutes les démarches liées au monde du travail, en provoquant des grèves, ralentissant des négociations, égarant des dossiers, falsifiant des comptes, etc. C'est à ce jour la plus prolifique de toutes les divisions du HAMAC et les Démons qui y travaillent prennent un malin plaisir à suivre dans les journaux les conséquences de leurs opérations. Leurs cibles préférées sont évidemment les syndicats et les associations de défense des travailleurs, mais il leur arrive de collaborer avec les politiciens pour paralyser des projets de loi liés au monde du travail. Vous dites ? Les 35 heures ? Houuh, je vois qu'on suit, bravo !

- Les politiciens

À l'image des syndicalistes, les politiciens noyautent tous les partis pour mettre leur grain de sel dans les négociations, accords et autres projets de loi susceptibles de faire avancer le schmilblick. On leur doit des propositions saugrenues, des scandales politiques, des listes électorales trafiquées, des votes reportés, etc. Leur but est d'utiliser la politique pour retarder encore plus l'avancée de tous les autres projets. Vous dites ? L'implosion du FN ? Houuh, mais je vois qu'on est vraiment très fort !

- Les diplomates

La plus récente des sections HAMAC n'est composée que de Démons jugés " méritants " par Felix et s'emploie à empêcher toute avancée économique, industrielle ou militaire sur l'ensemble du globe. Les diplomates sont toujours en vadrouille aux quatre coins du globe et s'amusent à saborder des négociations, à décommander des entretiens, à modifier des dossiers et à créer toutes sortes d'incidents... diplomatiques. Leur action est permanente, mais leur petit nombre les oblige à cibler leurs victimes. Pour le moment, seuls deux des principales puissances du globe subissent les frais (de déplacement) des petits farceurs du HAMAC : les États-Unis et la Russie. Mais il va sans dire que toutes les communautés seront tôt ou tard concernées par les exactions des vrais faux vrais diplomates de Felix. Vous dites ? L'ouverture de l'aéroport de Gaza ? Houuh, mais on est carrément incollable !

- Les jésuites

La fameuse équipe d'action anti-angélique, dirigée par Hubert Felix himself, a pour objectif d'étouffer dans l'œuf les actions menées par ceux d'en face et leurs petits collaborateurs humains. Mission délicate lorsqu'on connaît les mesures de sécurité extrêmes qui entourent chacune des factions inspirées, conseillées ou supervisées par les Anges. C'est pourquoi, à défaut de véritablement bloquer, les jésuites se contentent souvent d'espionner, de retarder et de fourvoyer les projets angéliques. Enlèvement de collaborateurs humains indispensables, envoi d'équipes musclées sur le site, dénonciation, vol de prototypes, tous les moyens sont bons pour geler la progression des Anges dans leurs efforts pour faire évoluer l'humanité. Vous dites ? L'envoi d'Hécate Fantastique dans les labos



de la Section Galilée ? Houuh, c'est plus possible, là ! Vous avez commencé " Le guide des démons " par la fin ou quoi ?

Le HAMAC pour le meneur de jeu

La Fondation Felix peut être utilisée à deux vitesses : en toile de fond ou en agent d'ambiance.

En toile de fond, ça veut dire en guise de trame pour un scénario. Les actions des petits amis de Felix sont propices à toutes sortes d'enquêtes, de rebondissements, de rencontres ou de simples anecdotes (dont les joueurs raffolent). Tous les Démons n'en connaissent pas l'existence et il est donc possible de mettre en scène des intrigues reposant sur une action retentissante de la Fondation, histoire d'envoyer les personnages enquêter sur une étrange lenteur administrative, une grève spectaculaire ou le vol d'un prototype industriel vachement important.

Ensuite, en agent d'ambiance, ça veut dire en tant qu'employeur. Adhérer à la Fondation, c'est bien, mais il ne faut pas croire que les Démons de Nog et de Kronos font tout tout seuls (surtout ceux de Nog d'ailleurs). Le HAMAC a fréquemment recours à des indépendants qui, sans être forcément au courant du pourquoi du comment, sont envoyés " faire " à la place des membres de la Fondation. Ce " faire " va de l'enlèvement à l'espionnage, de l'escorte au vol, de l'intimidation à la négociation...

Bref : tout ce qui vous paraîtra susceptible d'envoyer les personnages agir sous les ordres indirects de Felix, qui se déplace souvent en personne pour confier des missions et présenter les termes du contrat.

Le HAMAC pour les joueurs

Outre cette collaboration, les personnages peuvent se rapprocher du HAMAC de leur propre initiative. En effet, comme pour les Recenseurs de Baalberith ou les services de renseignements d'Andromalius, il est possible que des serviteurs décident de " vendre " certaines informations à l'une des nombreuses organisations démoniaques.

Plusieurs rumeurs qui vont bien sont susceptibles de conduire les personnages à la porte d'un des

nombreux bureaux de Felix, ce qui pourra ensuite déboucher sur une mission plus concrète. De plus, les personnages peuvent être envoyés par leur(s) supérieur(s) à la recherche d'informations concernant les seuls Démons connus de Nog à ne pas passer leurs journées à ronfler. Ils peuvent également faire les frais d'une action du HAMAC, au beau milieu d'une mission capitale, ou tomber sur une équipe de la Fondation qui empiète sur leurs plates-bandes. Enfin, des Démons de Nog et de Kronos peuvent fort bien être appelés à grossir les rangs de la Fondation, que ce soit en guise de punition, dans l'optique d'une promotion, d'un test ou d'un changement de carrière. Les modalités d'entrée au sein du HAMAC sont laissées à votre seul jugement, mais n'oubliez pas que Felix met un point d'honneur à tester les capacités de ses collaborateurs et qu'aucun Démon au passé douteux ne sera admis à servir sous ses ordres (à moins qu'il ne s'agisse d'une punition concoctée par un ou plusieurs Princes). L'entrée à la Fondation constitue une excellente fin de carrière pour les personnages puissants, blasés et/ou devenus trop gênants aux yeux de leurs supérieurs.



Allo
- Hen
- Prince
- Ah, c
- Allez
- Ce se
- Mais
- Ce se
- Qui
Lorrain
- Ben
- Je vo
- Ben
- J'im
client d
- Je sui
faudrait
- Des v
un pays
sacre à
tor là-b
deux ja
- Ben
- Mais
du Su
faire ch
mets pl
- Ben
- Mais
ai quel
sent des
- Ben



NYBBAS

Prime Time 30'

" Allô

- Hien... Oui, je suis chez...

- Prime Time trente minutes, je vous écoute.

- Ah, c'est bien ce nom-là...

- Allez-y, je vous écoute.

- Ce serait pour... passer à la télévision.

- Mais bien sûr, il n'y a pas de honte à ça. Nous sommes là pour ça.

- Ce serait pour le 20 heures.

- Oui, j'imagine, parce que battre le record de crachat de noyau de cerise pour passer sur le 19/20 de FR3 Alsace-Lorraine, vous pouvez le faire tout seul.

- Ben oui...

- Je vous sens tendu là.

- Ben c'est-à-dire que... C'est la première fois.

- J'imagine bien. Mais ma secrétaire m'a confirmé l'acceptation de votre dossier. Vous êtes considéré comme un client de choix, vous pouvez tout vous permettre.

- Je suis responsable de la communication d'un pays dont je ne souhaite pas révéler le nom pour l'instant. Il nous faudrait une couverture médiatique européenne. Avec des vedettes, ce serait encore mieux.

- Des vedettes ? Quel genre de vedettes ? Je vous le dis tout de suite, les Amerloques, pour leur bouger le cul, faut un pays chaud ou alors faut faire dans l'humanitaire... Vous voyez, si on peut hricoler un petit charnier ou un massacre à la machette et si le temps n'est pas trop pourri bien entendu, y a toujours un gugusse en promo qui ira chanter là-bas, voire faire un clip ou on alternera le top-model à la mode pour faire bander le touriste et le gamin aux deux jambes coupées pour se la jouer " Je m'intéresse à la misère du monde ".

- Ben je ne pensais pas...

- Mais bien sûr que si ! Regardez Sting : vous croyez quand même pas qu'il a quoi que ce soit à foutre de l'Amérique du Sud et des emplumés qui y vivent ? Fallait qu'il trouve un moyen sûr pour ramener sa blanche de Colombie et faire chanter le chef des Indiens de Trou-du-cul-sur-bouse, ça fait classe, ça fait sérieux. Et hop, en louzde, je m'en mets plein le nez au frais de la princesse.

- Ben je croyais pas que...

- Mais si, tout est comme ça. Alors je vous mets quoi ? Du show-biz m'as-tu-vu, de l'intellectuel de gauche ? J'en ai quelques-uns de droite aussi, mais c'est plus cher vu que c'est plus rare. Pareil pour les sportifs, j'en ai qui connaissent des mots de plus de trois syllabes, mais ils sont souvent retenus.

- Ben c'est que chez moi, il fait froid.



- Merde. Pardonnez-moi l'expression, mais ça c'est plutôt la tulle. Mais froid, genre, je me les gèle ou plutôt, je vais me gaver de raclette dans le chalet pendant tout l'hiver ?

- Ben, il ne fait pas très beau quoi.

- Oui. Bon alors là, on est obligé de taper dans ceux qui font des ménages. En ce moment, j'ai Dantelle Gilbert, le petit teigneux des jeux de 20 heures, deux anciennes coco-girls qui ont changé de sexe et la fille qui chantait " Voyage, voyage ". Pour elle, faut voir parce qu'elle a pris 30 kilos et c'est plus très beau à voir. Déjà qu'à l'époque...

- C'est un peu juste.

- J'ai aussi Garcimore, mais faut faire gaffe à la douane. Si ses souris se paient une quarantaine, il déprime et il est plus qu'à 50 % de ses capacités. Et ce serait dommage non ?

- Comme vous dites oui... Mais avec le budget dont je dispose je pensais que...

- Oui. Vous parlez des services très spéciaux c'est cela ?

- Oui.

- En effet, plutôt que payer des gens pour venir, on peut leur donner envie de venir. Mais là. C'est du boulot. Faut prendre le problème à l'envers. Vous voulez qui au juste ?

- Ben, je pensais à Mme Albright.

- La bonne Madeleine ? Ça c'est très cher.

- Ben oui, mais le président y tient.

- Vous avez du pétrole ? Des diamants ?

- Non.

- Bon, je vois plus que le pack " génocide ". Ne vous faites pas de soucis, on se déplace même pas chez vous. On filme tout dans le nord, dans des anciennes houillères. On prend deux ou trois gusses au regard de cocker, c'est trop top. Derrière des barbelés de toute façon, même Michel Leeb aurait l'air de déprimer. On récupère des déchets de l'hôpital de Lille - on a une filière - et on bricole un petit charnier en moins de deux. Pour les tortionnaires, on prend deux ou trois pizzaiolos au chômage. Dès que t'es en treillis avec une kalach', de toute façon, t'as tout de suite l'air d'un criminel de guerre. Les colonnes de réfugiés, on fait tout en image de synthèse. Pour la petite fille toute crade avec une poupée sans tête, je prends ma propre fille. Je vous promets, même Kouchner va faire un caca nerveux pour venir chez vous. Je vois déjà la une des journaux d'ici : " Encore un scandale aux portes de l'Europe "

- Ça me semble bien ça...

- Et vous êtes qui au juste ? J'ai pas noté votre nom.

- Il ne vous dira rien. J'appelle du Kosovo.

- Connaît pas. Mais je vous prie de croire que dans deux mois, on parlera plus que de ça. "

L'histoire jusqu'à présent

Depuis que les médias sont devenus une vraie foire au sensationnel, depuis que l'on ne raisonne qu'en parts de marché et en prime time, Nybbas a pris de plus en plus d'importance. Au début, il ne faisait que son boulot, c'est-à-dire camoufler du mieux possible ce que ses camarades de jeu pouvaient faire comme connerie. La désinformation, il connaît, il est tombé dedans quand il était petit. Mais depuis quelques années, petit à petit, il a décidé d'aller plus loin. Non

seulement il cache les interventions trop voyantes des Démons (et aussi quelquefois des Anges, afin de préserver le secret du Grand Jeu), mais il fait en plus la promotion du Mal sous toutes ses formes. Il a en effet bien compris que tout ce que la télévision (son média de prédilection) montre est source de vérité pour le commun des mortels. Dans un premier temps, il a compris que la télévision suscitait l'envie parmi les citoyens les plus pauvres. Les jeunes braquent des petites vieilles ? Bien entendu puisque les médias rabâchent à longueur de journée que pour vivre comme un homme il faut avoir de belles



fringues quand ce n'est pas un benzbenzbenz. De l'autre côté, quoi de plus facile pour faire peur au bourgeois que des voitures qui brûlent dans un quartier chaud ? Qu'importe que ce soit les traces d'un combat entre Anges et Démons si les médias peuvent le montrer comme un nouveau drame des banlieues. Plus c'est gros, plus ça marche et l'opération Desert Storm est bien là pour le prouver. À vrai dire, c'est son plus beau coup jusqu'à présent. Attiré dans un puits sans fond par la puissance de la technologie actuelle (on gomme une bouteille de champagne des mains d'une victime de bavure - trop riche - ou on rajoute des barbes à des jeunes de banlieue - pas assez intégristes) et la crédulité des gens (c'est vrai : je l'ai vu à la télé), Nybbas perd de plus en plus le sens des valeurs et dirige de moins en moins fermement ses serviteurs. Laissés à eux-mêmes, ces quasi-renégats tombent dans des pièges encore plus importants que ceux auxquels leur Prince succombe. Prime Time 30' a été fondé par un Démon de Nybbas de grade 3, symbole évident que tout ce qui se passe chez Nybbas n'est pas parfait, loin de là. Devenu mercenaire à cause d'une trop forte identification avec les humains, Maxx (avec deux x) dirige de main de maître cette entreprise dont le but est de fabriquer sur mesure des événements entièrement virtuels. Plus c'est gros, plus cela amusera Maxx. Aucun charnier, aucun *come back* de vedette *has been*, aucun adultère dans le monde de la politique américaine n'est trop ridicule pour lui. Même si cela semble totalement débile, Maxx est prêt à tout rendre vrai... Pour une somme modique (ou presque). Il a sous ses ordres un grand nombre de Démons de Nybbas (une trentaine en tout) qui eux-mêmes dirigent des Démons débutants d'autres Princes et qui ne se rendent même pas compte pour qui ils travaillent. L'information étant leur plus puissante arme, ils savent aussi l'utiliser pour changer de rôle, quitte à se faire passer pour un autre Prince afin d'en imposer aux plus jeunes. L'entreprise "familiale" du début des années 90 est devenue une multinationale toute-puissante qui serait détruite sur-le-champ si son existence devait arriver aux oreilles des autres Princes. Mais l'existence de cette entreprise n'est pas inconnue de tous, loin de là. Certains Princes (les plus subtils) sont tout à fait au courant des services offerts par Prime Time 30'. Ils les utilisent de temps à autre mais ne se rendent pas du tout compte de la puissance de l'ensemble. Dans le même ordre d'idée, les Anges y font aussi appel (l'entreprise a même une filiale qui leur est réservée afin de ne pas mélanger les genres... ni les Anges et les Démons dans un même bureau). La seule chose certaine, c'est que Nybbas n'est pas au courant et que per-

sonne ne se rend compte de la vraie puissance de l'entreprise. On estime en effet que 5 % des émissions de télévision du monde sont bidonnées par leurs soins. Si Nybbas venait à apprendre l'existence de Prime Time 30', il ferait tout pour la faire disparaître (encore que... la récupérer pour son propre compte est aussi une bonne idée). En tout cas, cela signifierait l'arrêt de mort de l'entreprise dans son état actuel.

Intérêt pour le maître de jeu

Utiliser Prime Time 30' dans un scénario est une chose aisée. Les médias sont partie prenante sur l'échiquier politique du XXe siècle et sont bien entendu utilisés par les personnages-joueurs pour enquêter et réussir leurs missions. Des missions peuvent aussi être données aux joueurs par Prime Time 30' en leur faisant croire qu'ils œuvrent pour leurs Princes et pour Satan. Les idées de scénarios sont légion, autant que de reportages TV. Le mode d'emploi est simple. Le reportage que vous regardez est bidonné. Trouvez en quoi il l'est et le message qu'a voulu faire passer Prime Time 30'. Cacher une intervention d'être surnaturel (Ange ou Démon), faire mousser un être humain bon payeur, etc. Vous ne regarderez plus jamais la télévision comme avant.

Intérêt pour les joueurs

Faire partie de Prime Time 30' est possible mais cela ne rapportera pas grand-chose au personnage-joueur. En effet, si cela peut le mettre vraiment dans l'embarras (quand les autres personnages-joueurs se rendront compte qu'il s'est moqué d'eux en les faisant travailler sur une fausse mission), il n'en gagnera jamais rien de surnaturel (pouvoirs, points de pouvoirs, etc.), juste des gratifications terrestres : argent, pouvoir politique, utilisation gratuite de l'entreprise, etc. Mais cela reste un rôle particulièrement riche pour un joueur expérimenté.

La technique

Les membres de Prime Time 30' font tout pour passer inaperçus et Nybbas le leur rend bien. N'ayant déjà pas beaucoup de temps à consacrer à ses serviteurs fidèles, il en oublie d'autant plus vite ses quasi-renégats. La possibilité d'intervention de Nybbas, pour eux, est de 1, sans aucun bonus possible (les malus restent possibles). Mais aucun Démon de Prime Time 30' un tant soit peu logique n'invoquerait son supérieur sur son lieu de travail.

Backg

Welcome
before th

Tel qu'on le
ment installe
glycérine à l'é
néanmoins qu



OUIKKA

Le projet 2k

" Nous allons vous faire aimer l'an 2000. "

- Ô, Dumè ! Où tu l'as mis, le pain de plastic ?
- Pourquoi faire, Ô, Pè ?
- Pour plastiquer, bien sûr...
- Quéée, plastiquer... Laisse-moi me reposer. C'est l'heure de la pause.
- Mais Dumè, il y a des villas partout ! Et puis, ils ont reconstruit le centre des impôts, on va finir par devoir les payer, les taxes.
- Ça m'étonnerait ! Tu sais bien qu'ils ne nous font pas payer, à nous...
- Ayooo, Dumè, ça fait des mois qu'on ne fout rien ! Les gens font finir par croire que la situation nous convient, que le combat est terminé.
- Je la trouve pas si mal, la situation. On touche le RMI, la prime à la vache, les subventions de Bruxelles, on est en zone franche, il n'y a pas de vrais policiers, pas d'État de droit... Pourquoi tu veux te battre ?
- Per u Populu Corsu !
- Ô, Pè, tu y crois toujours à ces conneries ? Lâche-moi un peu, je suis fatigué. On fera péter à nouveau, t'inquiète pas. Mais piano, piano, c'est le patron qui l'a dit.
- Mais Dumè, on va devoir attendre combien de temps, comme ça ? J'ai ma cagoule qui me démange.
- Ava, basta, maintenant ! Je te dis qu'on attend ! Si tu continues à m'emmerder, je te force à écouter en entier un disque de Patrick Fiori.
- Ah non, pas ça ! C'est bon, c'est bon, j'ai compris. On attend...
- Tu vois, quand tu veux, Ô zidé ! Repense au beau boulot qu'on a fait avec le préfet. Ils nous ont pas retrouvés, et ça a été un sacré bordel. Eh bien, dis-toi que ça n'est rien par rapport à ce qu'on va faire à Parigi le 1er janvier 2000. Là, crois-moi, ça va péter de partout ! En attendant, je dois me reposer. Et si tu m'empêches encore de dormir, je n'aurai pas le temps de faire la sieste avant d'aller me coucher...

Background

Welcome to one year before the 21st century

Tel qu'on le connaît, Ouikka est un Prince-Démon totalement instable mentalement, une sorte de bouteille de nitroglycérine à l'échelle démoniaque. Son impulsivité naturelle l'a néanmoins quelque peu desservi depuis un an. Le Prince des

Airs a effectivement essayé de sérieux revers, notamment à cause des Anges de Francis et, plus particulièrement, ses - mystérieux - Diplomates (décrits dans le *Guide des Anges*). Sans pour autant devenir raisonnable, Ouikka a appris les vertus de la patience et de la planification à long terme. Pour sa prochaine grande action, qu'il veut exemplaire, il a décidé de mettre tous les atouts de son côté. Ce sont de véritables spécialistes, des pro du terrorisme formés sur toute la planète, qui s'apprentent à frapper Paris à une date éminemment symbolique : le 1er janvier 2000.



Les " Fils de Jésus "

Ouikka a toujours cherché à noyauter et contrôler les diverses organisations terroristes de la planète, sans vraiment parvenir à coordonner leurs efforts. Pour préparer l'échéance de l'an 2000, il a décidé, cette fois, de créer sa propre organisation, composée exclusivement de Démons et de familiers. Ce groupuscule, qui va beaucoup faire parler de lui, revendiquera ses actions sous le nom bidon de " Fils de Jésus ", histoire de faire croire que ce sont des catholiques intégristes qui ont fait le coup ou, au minimum, pour faire chier les Anges.

Avant d'agir en leur nom, les Fils de Jésus, envoyés par Ouikka, vont d'abord devoir infiltrer un certain nombre de groupes terroristes : l'IRA, le FIS, le FLNC, Iparretarak, le PKK (Kurde), l'UVK (Armée de libération du Kosovo), l'OLP, pour citer les principaux.

S'ils parviennent à se faire accepter au sein de ces groupes, les Démons de Ouikka ont pour consigne d'apprendre le maximum de techniques auprès des terroristes. Ainsi, quand les Démons se réuniront à la veille de l'an 2000, ils auront acquis une expérience digne de véritables professionnels. Leur efficacité n'en sera que plus redoutable.

Le projet 2K

Pour fêter le passage à l'an 2000, Ouikka pensait d'abord faire sauter un lieu symbolique de la capitale de la France. Pour le centre Pompidou, c'est râpé, la bombe qui s'y trouvait ayant été découverte et désamorcée. La tour Eiffel ne peut pas non plus servir de cible, car son personnel est noyauté par les Démons (cela fait mauvais genre de faire péter la gueule des copains). Notre-Dame de Paris ? Trop dangereux. On n'attaque pas comme ça le QG des forces du Bien...

Puis lui est venue une autre idée. Plutôt que de viser un monument particulier, pourquoi ne pas revenir au style des attentats de 1995, mais en beaucoup plus fort ? C'est ce dernier projet, baptisé 2K, que Ouikka s'est

décidé à mettre en œuvre. L'idée consiste donc à frapper un peu partout dans Paris, afin de créer un climat d'insécurité et de terreur, que la police (et donc les Anges), trop occupée, ne pourra pas contrôler. On peut en effet imaginer que les rues de la capitale seront bondées et que les forces de police, même renforcées, risquent d'être totalement débordées. Il leur sera presque impossible de tout contrôler. En bref, si tout se passe bien, les Démons devraient pouvoir frapper fort, efficacement, et en quasi-impunité.

Les cibles ? Tout et n'importe quoi. Dans le désordre : rames de métro, écoles, aéroports, gares, stations de radio, chaînes de télé (surtout Arte), réservoirs d'eau de Montmartre (ce qui pourrait inonder la ville), etc. Bonjour le bordel !

Intérêt pour le maître de jeu

Ouikka conviendra assez bien à des MJ plus ou moins novices, les scénarios se révélant assez faciles à mettre au point. Dans un premier temps, vous devrez concevoir plusieurs scénarios d'infiltration au sein d'organisations terroristes, avec des missions différentes selon les régions : attaque contre des militaires pour l'IRA, en Irlande du Nord, ou pour l'UVK (armée de libération du Kosovo), plasticage d'établissements publics en Corse, tentative de libération d'Abdullah Ocalan, leader kurde du PKK détenu sur une île pénitentiaire en Turquie, etc. Prévoyez toujours une opposition des forces de l'ordre, en incluant, de temps en temps, des Anges.

Tiens, une petite idée en passant pour le scénario Ocalan : au cours de leur opération visant à délivrer le leader kurde, les PJ découvrent qu'ils sont aidés... par des Anges ! Cela devrait les surprendre, dans un premier temps, puis, peut-être, les inciter à se poser des questions. À eux, en tout cas, de décider de l'attitude à adopter (délivrer ou pas Ocalan, accepter l'aide des Anges ou les combattre, etc.). L'explication est simple : les Forces du Bien ont compris qu'elles avaient plus à gagner à laisser Abdullah Ocalan en liberté, plutôt qu'en détention en Turquie, situation ayant provoqué de graves incidents en l'Europe (surtout en Allemagne et en Grèce) et au Proche-Orient.



Quand les PJ se sont bien rodés aux opérations terroristes dans les différents coins du monde, vous pouvez passer à la seconde étape : le réveillon de l'an 2000. Vous devez tenir compte des réussites et des échecs de vos joueurs dans leurs missions précédentes pour évaluer au mieux leur efficacité dans le projet 2K. Le tout doit se conclure par un véritable feu d'artifice et un bain de foule plus ou moins hystérique, ambiance *Strange Days* (pour ceux qui ont vu ce super film).

Intérêt pour les joueurs

C'est pour eux l'occasion de voir du pays ! Infiltrer les différentes organisations criminelles peut les amener de l'Irlande à la Corse, en passant par le pays basque, la Turquie ou la Palestine. Souvent, il suffit de participer à une action d'éclat pour être accepté. Si les PJ se font accepter par plusieurs groupes terroristes, ils acquièrent une expérience plus que précieuse dans la perspective du "grand moment". L'objectif principal est de ne pas renouveler les erreurs de 1995, où le plan VIGIPIRATE avait fini par venir à bout des efforts de Ouikka et de ses terroristes.

Système de jeu

Vous devez offrir des avantages aux PJ qui ont suivi une formation spéciale au sein des différentes organisations terroristes de la planète. Voici un exemple des avantages que peut conférer ce genre d'apprentissage.

Tout d'abord, vous devez établir le nombre d'organisations terroristes infiltrées par les PJ au cours des mois précédant le jour du 2K. Rappelez-vous, les Démon n'ont droit qu'à une seule tentative par organisation et ils doivent passer au minimum un mois sur place pour bénéficier des avantages indiqués. Cela ne laisse pas beaucoup de temps avant le réveillon.

Nombre d'organisations infiltrées Bonus

1 - 2 :	+1
3 - 4 :	+2
5+ :	+3

Le bonus ainsi déterminé correspond à un décalage de colonnes vers la droite sur la table UM pour l'utilisation d'un certain nombre de talents, uniquement s'ils sont employés le jour de l'opération 2K. Les talents sont les suivants (par ordre alphabétique) : acrobatie, baratin, crochetage, démolition, discrétion, discussion, grimpé, manipulation, mécanique, stratégie, tactique, véhicule généralement utilisé par les PJ (moto, voiture...).

C'est tout ! Ça ne marche pas pour les talents de combat ou d'arme. Et rappelons-le une dernière fois, ce bonus exceptionnel ne s'appliquera que pour le jour de l'opération 2K. Il s'agit d'une situation unique, avec beaucoup de monde dans les rues et des forces de l'ordre débordées. Le bonus retranscrit certes l'entraînement intensif des PJ, mais aussi l'avantage procuré par cette situation hors du commun.

Sur les sites parisiens de chaque opération tentée par les PJ, vous devez ensuite déterminer l'efficacité de l'intervention des forces de l'ordre. Jetez un D66 sur la table suivante, en appliquant le bonus précédemment déterminé aux dizaines :

Résultat	Intervention
11 - 33 :	10 policiers + 6 Anges en 1d6 minutes.
34 - 44 :	5 policiers + 1D6 Anges en 1d6+6 minutes.
45 - 55 :	3 policiers + 1 Ange en 15 minutes.
56 - 65 :	1 policier en 30 minutes.
66 :	Néant ! Panique totale, les forces de l'ordre sont prises de court.

Exemple : le groupe de PJ de Ouikka a infiltré avec succès trois organisations terroristes. L'expérience acquise sur place leur octroie un bonus de +2. Les Démon bénéficieront donc d'un décalage de 2 colonnes pour toutes leurs

opération
vier 2000
spécifiés

De plus,
il faut eff
cis, 2 au
de l'interv

Si, par ex
52, ce qui
nent en 1

Allez

Max B

Plus circo
Max corre
Démon. C
de la tête.
de Ouikka
dignes du l
ver en huis
avec des ge
dit, il trans
" Fils de J
quelconque
son familie
tuer lui-mê
voir se faire

Max veille
disparaître
téléportati
en plein vo



opérations spéciales effectuées le jour J, à savoir le 1er janvier 2000. Ce bonus s'appliquera à l'ensemble des talents spécifiés dans la liste.

De plus, pour chaque opération terroriste réalisée en ville, il faut effectuer un jet 66 en ajoutant, dans notre cas précis, 2 au résultat des dizaines pour déterminer l'efficacité de l'intervention des forces de police.

Si, par exemple, le jet donne 32, le résultat final sera donc 52, ce qui signifie que trois policiers et un Ange interviennent en 15 minutes.

Allez, un petit taré pour finir

Max Bromure, vendeur de jouets

Plus circonspect que la moyenne des Démons de Ouikka, Max correspond bien à la nouvelle tendance du Prince-Démon. Cela ne l'empêche pas d'être complètement allumé de la tête. Ainsi, ce "vendeur de jouets" agit dans l'intérêt de Ouikka, mais conserve tout de même quelques lubies dignes du Prince de l'Air. Son fantasme préféré : se retrouver en huis clos (avion, salle de classe, chalet de montagne...) avec des gens terrorisés. Les menaçant de son revolver maudit, il transmet alors des revendications farfelues au nom des "Fils de Jésus", puis, sans même négocier ou attendre une quelconque réponse, il massacre tous les otages à l'aide de son familier, une poupée nommée Chucky. Bromure évite de tuer lui-même les victimes, il trouve tellement hilarant de les voir se faire saigner par un poupon...

Max veille toujours à ne laisser aucun survivant, avant de disparaître sans laisser de trace, grâce à ses pouvoirs de téléportation et de vol (très pratique pour quitter un avion en plein vol).

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	3	4	3	4	12

Talents : chimie (2), baratin (3), discussion (2), tactique (2), langue étrangère (anglais) (2), discrétion (4), crocheta-gé (2), arme de poing (3), éclater de rire chaque fois que Chucky tue une victime (2)

Pouvoirs : téléportation (3), vol (2), arme à distance maudite (revolver) (1), poupon Chucky

Équipement : revolver maudit cal. 44

Chucky, la poupée de sang

Chucky est une affreuse poupée, assez ridicule quand même, et reproduite d'après les films d'horreur qui lui ont été consacrés. Chucky a des cheveux roux ébouriffés, de grands yeux bleus cruels et un sourire maléfique. Vêtue d'un pull rouge et d'une salopette en jean, elle est armée d'un couteau, dont elle se sert pour égorger ses victimes.

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

Talents : baratin (1), tactique (1), discrétion (2), arme de poing (2), arme de contact (3), dire des gros mots à chaque phrase (3)

Pouvoirs : peur (1), absorption de douleur (3), vitesse (2)



SAMIGINA

La Cama

Les deux hommes attendaient à la porte de la cour.

" Qu'est-ce que c'est que cette putain d'alarme ?

- Sais pas. Son cercueil a dû se dérégler...

- Ouais, ça craint. Avec un peu de malchance y va se réveiller...

- Ta gueule j'entends du bruit... Il vient par ici. T'es prêt ?

- Ouais. "

Un bidon d'essence à la main un briquet dans l'autre, ils n'eurent pas à patienter longtemps. Un type au teint tout pâle, fringué tout de cuir et velours noir, ouvrit la porte en grand. Il eut l'air surpris de la lumière extérieure et fit un pas en avant. Les deux autres en profitèrent pour lui coller deux bonnes giclées de carburant dans la face en l'allumant avec leur Zippo. L'autre poussa un grand cri en refermant la porte alors que ses fringues commençaient à cramer.

" Tu crois qu'il a sa dose ?

- C'est pas le problème, c'est la première fois qu'il revoit le soleil depuis plus d'un an. C'est sûr qu'il va nous faire d'autres tentatives ! Le con !

- Bon alors on passe à la phase deux.

- Je vais chercher les gaz... "

Il revint de la voiture avec deux masques et deux espèces d'aspirateurs dorsaux. Une fois équipés, ils commencèrent à faire le tour de la maison pour faire rentrer dans le moindre interstice le gaz asphyxiant et soporifique.

" Alors ? tu crois qu'il fait dodo ?

- Normalement c'est bon. On entre. "

L'intérieur de la maison était plein de toiles d'araignée car son propriétaire devait élever des mygales. Les murs rouge carmin recouverts de scènes religieuses faisaient un peu penser à un monastère ou à un cimetière.

" Où il est ce con ?

- Pourvu qu'il ait pas mis les bouts... "

Back

La con

La Cama
une dizain
dévoués de
pour reme
ce faire, le
les milieux
remakes de
œuvres d'A
Prince vou
vampires s
Démons, m
mort et po
dorment da



Du haut de l'escalier, dans sa grande cape noire un peu cramée, Romuald regardait ses proies. Ces cambrioleurs qui venaient le déranger devaient être à l'origine de son réveil prématuré. C'était la première fois que cela arrivait. Ce devait être son pouvoir de détection du danger qu'il venait inconsciemment de découvrir ou quelque chose dans le genre.

" Merde y dort pas .

- Qui êtes-vous, mortels, pour venir troubler ainsi mon sommeil ? " lâcha Romuald de la manière la plus emphatique possible.

- Y s'y croit, le con.

- Qui que vous soyez, apprenez que je suis le comte Romu...

- Vas-y, gaze-le tant qu'y cause. "

Romuald fixa celui des deux cambrioleurs qui se précipitait vers lui en criant " Stop, chien ". L'autre parut alors hésiter et recula d'un pas.

" Je suis du Clan des Ceoescu et je t'ordonne de t'agenouiller. Par le pouvoir de ceux qui ont du poil entre les dents, tu es maintenant mon esclave. " L'autre, immobile, eut les yeux révoltés et fut pris de violents tremblements.

Reprenant un peu de courage, Romuald ouvrit la bouche pour découvrir sa dentition qui présentait deux canines protubérantes et des touffes de poils sur les gencives. Alors qu'il arrivait au niveau de ses soi-disant deux victimes, l'une d'elles éclata de rire. Quelque chose n'allait pas. Les deux types se jetèrent sur lui et commencèrent à le fumer à coups d'aspirateur sur la gueule. Au bout de trente secondes, il ne bougeait plus du tout.

" Bon, on le brûle ou on lui coupe la tête ?

- Sais pas. Mais vraiment les vampires c'est plus ce que c'était. "

Background

La concubine de l'hémoglobine

La Cama est une organisation très récente. Elle a au plus une dizaine d'années. Elle se compose de serviteurs dévoués de Samigina qui ont été mandatés par leur Prince pour remettre le mythe des vampires au goût du jour. Pour ce faire, les serviteurs du grand dentu ont opéré dans tous les milieux. On ne compte d'ailleurs plus le nombre de *remakes* de Dracula et de films et de livres inspirés des œuvres d'Anne Rice sortis ces dernières années. Mais le Prince voulait aller beaucoup plus loin. Il voulait que des vampires se mettent réellement à peupler la Terre. Pas des Démons, non, de vrais vampires humains qui s'y croient à mort et portent des capes noires doublées de satin rouge et dorment dans des cercueils en chêne.

Les premiers vampires

Il chargea donc ses serviteurs de trouver une solution. Ces derniers eurent l'idée de créer une véritable société de vampires à l'échelle mondiale, qui vivrait en marge de l'humanité et ferait tout pour en prendre le contrôle. Une sorte de délire planétaire où toute une bande d'allumés partagerait une même hallucination collective et bouffonne. Une farce sanglante et de mauvais goût qui se terminerait selon le bon plaisir du Prince. Une ville-test fut d'abord choisie : Chicago. Les Démons sélectionnèrent avec soin une cinquantaine de mégalo et de dégénérés dans les différentes couches de la société et leur firent croire avec pas mal de réalisme qu'ils les avaient mordus et qu'ils étaient devenus immortels et maîtres du monde. Et bizarrement, la sauce prit assez bien. Les humains commencèrent à vivre la nuit et à boire du sang. Pour les contrôler, les Démons leur distribuèrent des cercueils espions, équipés



pour plonger leurs occupants dans un profond sommeil clinique pendant douze heures. De plus, pour parfaire la mise en scène, Samigina se mit à accorder des pouvoirs à ses jouets. C'est bien entendu interdit, mais le Prince s'en fout comme de sa première gousse d'ail. Dieu le fait bien avec les soldats qui le servent.

Les clans, le livre et le vieux

Pour maintenir la pression et jouer le jeu à fond, des Démons se font passer pour les vampires les plus vieux. Ils introduisent ainsi au fur et à mesure de nouvelles info qui rendent le background de plus en plus riche. Pour propager la lutte, Samigina a eu l'idée de séparer les crétins en plusieurs familles prétendument issues de la même personne. Il a aussi mis sur le marché des morceaux de divers bouquins de poésie dont il est l'auteur et qui racontent divers délires sur la création du monde. Et les mecs marchent à fond. Ils se prennent pour des *kings*, s'habillent comme des caves et vont vider des innocents de leur sang pour le plaisir. De plus, ils sont tous persuadés de leur immortalité. Et ils psychotent grave pour ne pas mettre leur précieuse existence en péril. Cela crée une saine ambiance de paranoïa qui éloigne les curieux.

L'inquisition

Bien entendu, donner des pouvoirs à des humains est interdit. De plus, les forces du Bien voient d'un très mauvais œil la formation d'une secte de pseudo vampires qui massacrent un peu dans les villes et se permet de faire régner la terreur. Les Anges ont donc réagi en envoyant plusieurs équipes déblayer le terrain. Rares sont celles qui ont échoué. En revanche, les Anges n'ont pas encore une vision globale de l'étendue du problème. Les pseudo vampires se cachent donc. Ils mettent les persécutions dont ils sont l'objet sur le compte de leur nature maudite, ce en quoi ils n'ont pour finir pas entièrement tort.

Le projet

Samigina ne sait pas encore précisément vers quoi il veut aller. Il a réussi à implanter des groupes dans une centaine de villes, soit plus de cinq mille vampires sur Terre. Il les utilise parfois d'une manière bien mytho en se faisant passer pour le premier vampire. Il organise alors des douches ou des bains de sang et des orgies à tout

casser. Ces soirées souvent mémorables servent à faire rencontrer les autres pseudo vampires des villes voisines. Il a aussi de plus en plus recours à eux comme une force d'appoint pour ses groupes d'intervention. Il a pour ambition de voir jusqu'où le délire peut aller. Le problème, c'est que presque la totalité de ses serviteurs ne passent plus leur temps qu'à gérer La Cama, qui est le nom qu'il a donné à la secte, et qui devient parfois un peu trop envahissante. Heureusement, il arrive souvent qu'une bonne équipe d'Anges vienne faire le ménage et dégraisser le mammouth de ce qu'il contient de moins digeste...

Intérêt pour les joueurs

La Cama est une société humaine et démoniaque interdite qui ne cesse de grossir sur Terre. Elle n'est pas au courant de la réalité sur les Anges et les Démons. Mais elle est en fait persuadée de maîtriser le pouvoir absolu. Ses membres n'ont bien entendu pas conscience d'être manipulés. Vos joueurs, s'ils sont sous les ordres de Samigina, sont au courant de la situation. Samigina est même un peu dépassé par son jouet. Il faut à tout prix éviter que l'humanité ne se rende compte de quelque chose. Aussi de nombreuses affaires concernant la réparation des bêtises commises par des pseudo vampires sont-elles données aux groupes opérationnels.

Intérêt pour le maître de jeu

Les joueurs, s'ils ne dépendent pas de Samigina, ne seront au courant de rien. Ils ne sauront même pas qui peut être à l'origine de ce qu'ils découvriront. Comme ils n'ont pas à être dans la confiance, ils risquent vraiment de poser des questions sur les étranges pouvoirs maléfiques des créatures qu'ils rencontreront. Bien entendu, il faut que la Cama soit une caricature satirique (de quoi ?) : elle doit vous servir à dépayser vos joueurs, à les surprendre en leur servant un discours qui n'a normalement rien à voir avec INS/MV. Il se pourrait, si vous faites bien les choses, qu'ils commencent à y croire vraiment. Surtout, ne les détrompez pas. Et sans vous griller, faites tout pour leur faire savourer un maximum ce baratin. Si vous êtes bon, ils vont tout gober.



SCOX

Opération " Ménage de printemps "

L'homme entra d'un pas décidé dans le grand bâtiment en verre. Il tourna la tête de gauche et de droite sans remarquer âme qui vive. Il s'approcha donc de l'accueil et appuya à maintes reprises sur le bouton censé invoquer une secrétaire, ou une autre créature mineure du même genre. Le résultat fut plutôt concluant puisque une jeune femme sortit d'une salle contiguë. Elle lui adressa un grand sourire.

" Bonjour monsieur. Je peux vous renseigner ?

- Heu... Oui. J'ai rempli un questionnaire que j'ai reçu dans ma boîte à lettres et comme vous aviez indiqué votre adresse pour la réponse, j'ai préféré vous l'apporter moi-même plutôt que de le renvoyer par courrier. À vrai dire, j'ai obtenu des renseignements plutôt... positifs. "

La jeune femme travaillait à " l'Église réformée du christ de demain " depuis plus de trois ans déjà et elle savait très bien que tout était fait dans le questionnaire pour celui qui y répondait se trouve bien au-dessus de la moyenne du commun des mortels. Elle se risqua à poursuivre :

" Vous n'avez tout de même pas dépassé 50 points (elle savait pertinemment que même en répondant au hasard, il était impossible d'obtenir moins de 55 points) ?

- Heu... Si. 100 points.

- Sur 100 (là, elle ne feignait pas l'étonnement : soit ce type était complètement malade, soit c'était un génie. Dans les deux cas, elle devait faire intervenir frère Maxime) ? Mais c'est très bien ça, monsieur... Monsieur comment déjà ?

- Maurice. Maurice Sequoie.

- Eh bien mon cher Maurice, je crois que tu vas très bien te plaire ici (le tutoiement était de rigueur pour un score supérieur ou égal à 80... Surtout parce que cela signifiait qu'il touchait plus de 30KF par mois). Frère Maxime arrive tout de suite. "

L'homme resta droit comme un I en attendant que " frère " Maxime arrive. Il se présenta enfin sous la forme d'un grand et beau jeune homme, habillé d'un costume un peu étriqué mais dont l'attitude inspirait indéniablement la confiance. Il s'adressa à l'homme en ces mots :

" On vient de me dire que tu as fait un " sans faute " à notre test. Mais c'est merveilleux. Je vois que tu es déjà en pleine conscience du monde mystique qui nous entoure. Les forces élémentaires n'ont plus aucun secret pour



toi. C'est merveilleux. Mais il te manque encore quelque chose, un guide, une méthode pour canaliser ta puissance intérieure. Un stage de *ressourcing* dans les gorges du Pouvelon auront un effet salutaire sur ton karma. Qu'en dis-tu ?

- Tout cela me semble très intéressant. Mais j'ai encore quelques questions à poser en rapport avec le questionnaire. Je n'ai pas tout compris.

- Vas-y frère, je suis là pour t'écouter.

- Votre église, elle est très proche de la religion catholique en fait ?

- C'est une base que notre messie, Skippy, a totalement intégrée. Mais cette première période de sa vie est désormais révolue. Sa conscience est désormais totale.

- J'entends bien. Mais quand Skippy, votre grand gourou, dit, je cite, " L'homme blanc est, de tous les êtres vivants de la planète, la création de Dieu la plus aboutie ", c'est pas un peu raciste ?

- Que nenni. La blancheur dont il parle est celle de l'âme. On peut très bien imaginer un Rwandais " blanc "... Et pas seulement un casque bleu ou un médecin du monde. Même un macaque avec une machette.

- Un quoi ?

- Un... Homme de couleur.

- Oui, je vois. Et votre symbole là ? Sur le bureau, c'est votre logo ?

- Oui, bien entendu, c'est le centre tellurique de l'église.

- Ça ressemble pas à une croix gammée ?

- Tu veux dire un svastika dextrogyre, cher frère ?

- Oui, le truc nazi quoi...

- Ce symbole n'est autre que le dieu de la paix intérieure dans la religion des indigènes de la côte sud de la Papouasie où Skippy a vécu comme un ermite pendant plus de dix ans.

- De 1945 à 1955 c'est ça ?

- Heu... Frère désireux d'être lié à notre église, que veux-tu dire par là ?

- Que votre Skippy, alias Kurt Schwarz, s'est cassé comme un voleur, en loupé, après avoir dirigé un camp de la mort en Pologne de 43 à 45.

- Mais je...

- Et comme par hasard, on le retrouve aux States dans les années 60, cheveux longs comme une gonzo, cigarette qui fait rire et piquouzes dans le bras. Le nazi a tourné casaque on dirait !

- Je ne te permets pas, frère. Tu as perdu tout sens commun.

- Et v'là que maintenant, quinze ans après sa mort, des merdeux comme vous continuent à faire vivre la pseudo-religion qui lui a permis de dormir sur ses deux oreilles après avoir rayé de la face du monde quelques dizaines de milliers de ses semblables.

- Frère, je pense qu'il est temps que tu fasses connaissance avec Brutus, notre frère responsable de la sécurité. "

À ces mots, une grande baraque au sourire débile, toute vêtue de blanc, pénétra dans la pièce par une porte dérobée. Il avançait tout droit vers l'homme qui avait répondu au questionnaire. Ce dernier se retourna prestement. Il sortit un revolver de petit calibre doté d'un silencieux d'un holster placé sous son bras. Trois " plop " plus tard, le gros bras, le frère Maxime et la standanliste rejoignaient leur Skippy dans un monde certainement meilleur. L'homme rangea son arme calmement, appuya sur une touche de son portable et dit :

" Équipe de nettoyage Alpha, vous pouvez débarquer. Vous me tuez tout le monde, vous me brûlez tout ça. C'est vraiment de la merde cette église. Rien à sauver. Terminé. "

Back

Scox en
dant plu
possédés,
ont rendu
grandes s
pas noyau
dans tou
États-Un
d'utiliser
les sectes

Afin de fa
passer au
plus puis
cun d'eux
mérite de
faire une
truction d
toyage, l'
lever le pi

Le 31 déc
plus tordu
le momen
seules san
ses propre
teurs à zé
sont pas
aucune pe



Background

Scox en a un peu marre. Après avoir semé le chaos pendant plusieurs années, il vient de s'apercevoir que ses possédés, souvent patrons, messies ou gourous de sectes, ont rendu l'ensemble plutôt difficile à diriger. À côté des grandes sectes qui marchent (mais qui ne sont souvent pas noyautées par Scox) on trouve des dizaines de sectes dans tous les pays du monde (voire des centaines aux États-Unis). En ce début d'année 1999, Scox a décidé d'utiliser la fin de siècle pour faire le ménage dans toutes les sectes du monde.

Afin de faire un rapport précis de ceux qui méritaient de passer au siècle suivant, Scox a dépêché ses membres les plus puissants et après un rapport circonstancié de chacun d'eux, décide si oui ou non l'organisme en question mérite de survivre. Au final, c'est lui-même qui vient faire une petite visite de courtoisie et qui assiste à la destruction des membres et des biens. Son premier nettoyage, l'OTS, a plutôt fait du bruit et il a décidé de lever le pied avant la fin de l'année.

Le 31 décembre 1999 (et le 31 décembre 2000 pour les plus tordus), il y aura du monde au boulot puisque c'est le moment logique pour que les sectes explosent toutes seules sans attirer l'attention. Afin de ne pas engorger ses propres services, il compte remettre quelques compteurs à zéro avant, en commençant par les sectes qui ne sont pas politiquement correctes (et qui n'accueillent aucune personne célèbre).

Intérêt pour le maître de jeu

À vrai dire, Scox compte que ses sbires, les démons mineurs, acceptent de retourner en Enfer si les sectes qu'ils ont fondées ne reçoivent pas l'estampille " Scox ". Mais c'est la principale erreur que commet Scox. En effet, ces démons mineurs n'ont aucune envie de retourner se faire martyriser par le premier familial venu et se battront donc bec et ongle contre leur ancien patron.

Les Démons de Scox seront les premières victimes et vous pouvez, en tant que maître de jeu, causer bien des désagréments à vos personnages-joueurs qui servent ce Prince. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez créer un scénario où les personnages-joueurs doivent infiltrer une secte puissante et particulièrement paranoïaque. Vers la fin de l'année, et seulement si vos joueurs aiment la baston par-dessus tout, on peut imaginer la prise d'assaut d'une secte, ce qui devrait donner du fil à retordre, même aux Baal les plus musclés (tout le monde se souvient du fiasco de Waco et de ses Davidiens).

Intérêt pour les joueurs

Être serviteur de Scox durant cette année ne sera pas de tout repos. Il est même certain que les Démons qui suivent ce Prince auront droit à de petites séances solo pour régler ces " problèmes " bien à l'écart d'un éventuel Démon d'Andromalius. Parce que, ce qui est certain, c'est que le sieur Andros serait très intéressé de voir que Scox a totalement perdu le contrôle de la majorité de ses serviteurs. De là à penser que sa tête peut tomber... Bonne chance pour tous ceux qui servent un futur Démon, voire un futur renégat.





SHAY'TAN

King of Moche

" La laideur a de supérieur à la beauté qu'elle résiste au temps. "

Serge Gainsbourg

Le patient déroule les petites bandelettes qui recouvraient son visage. Le chirurgien lui tend un miroir.

- Mon Dieu, mais c'est horrible !
- Non, je ne trouve pas. Je vous trouve plutôt mieux qu'avant...
- Mais regardez, docteur, on dirait que j'ai un trou au-dessus des narines.
- Non, ce SONT vos narines.
- Vraiment ? Je remarque d'ailleurs que vous n'avez pas pu vous en empêcher, vous avez encore raboté mon nez ! À force, je ne vais plus pouvoir porter de lunettes...
- Pourquoi ? Vous y voyez mal ?
- Non, mais c'était bien pratique, mes grosses lunettes de soleil, pour cacher mes yeux qui tombent.
- Mais ils ne tombent pas, c'est juste votre paupière inférieure qui a un peu tendance à s'affaisser. Et puis, ne vous inquiétez pas, avec le maquillage, on peut rattraper cela. Et pour les clips vidéo, on fera des retouches par ordinateur.

Le patient s'observe de plus près, s'arrête sur ses cheveux, ses oreilles puis ses yeux en secouant la tête.

" N'empêche, vous ne pouvez pas nier que j'ai les yeux vitreux... et puis ce rouge, juste en dessous, c'est affreux !

- Je l'admets. Mais, d'un autre côté, ça vous donne un genre spécial, et ça paraît beaucoup plus naturel que chez un type comme Marilyn Manson, par exemple. C'est ce que les gens aiment, chez vous. Vous leur paraissez si naturel, si candide...
- Pas si naturel que ça. Prenez mes cheveux, on commence vraiment à voir que c'est une moumoute !
- Uniquement sur les gros plans.
- Et les grandes cicatrices, derrière les oreilles ?
- Ça fait viril.
- Ah, ça, c'est bien ! Je veux donner une apparence plus virile aux yeux des fans. Ils n'ont pas tous été convaincus par ma récente paternité, je me demande bien pourquoi.
- Vous voyez. Faites-moi confiance, les gens vous vénèrent. Bientôt, ils feront exactement comme vous : ils porteront des moumoutes et se feront refaire la gueule... Vous êtes en train de créer un nouveau canon de beauté.

Back

L'homme

Lorsque
Gainsbourg
trouver un
de Roi des
Belzébuth
Jackson e
comme pa
Mais qu'e

Il faut
Gainsbourg
uniquement
rant, il ve
une mode
besoin de
particulier
de la mod

Ainsi, pl
" Apôtres
monde (l
Petruccian
remplacer
Prince-Dé
Manson,
lui manq
Manson -
pas un pr
Pour le m
effet que
mieux aup



- Vous avez sans doute raison, docteur. En plus, j'ai toujours fait évoluer mon look juste avant la sortie d'un nouvel album. Bon, c'est pas tout ça, mais cette opération m'a fatigué. Je crois que je vais aller me reposer dans mon caisson à oxygène... "

Background

L'homme à la tête de chou

Lorsque Shaytan a perdu son humain favori, Serge Gainsbourg, il y a déjà plusieurs années, il a fallu lui trouver un remplaçant, quelqu'un qui hériterait du titre de Roi des Moches (pas des Mouches, ça, c'est copyright Belzébuth - Satan !). C'est à cette époque que Michael Jackson est venu le remplacer, juste au moment où, comme par hasard, il s'autoproclamait " king of pop ". Mais qu'est-ce exactement qu'un Roi des Moches ?

Il faut savoir que Shaytan, depuis la mort de Gainsbourg, nourrit un grand projet. Il ne cherche plus uniquement à s'amuser avec les hommes en les défigurant, il veut également influencer la société en créant une mode du laid, du crade, du dégueu. Pour cela, il a besoin de représentants humains influents, et vise plus particulièrement le monde de la politique, du spectacle et de la mode.

Ainsi, plusieurs humains sont désignés, à leur insu " Apôtres de la Laideur ". Certains ne sont plus de ce monde (Klaus Kinski, et plus récemment, Michel Petrucciani) ; d'autres, sur les rangs, pourraient bien remplacer un jour leur chef, Michael Jackson, si le Prince-Démon le juge nécessaire. Parmi eux, Marilyn Manson, le roi du psycho punk metal, est bien placé. Il lui manque simplement un peu de notoriété. Marilyn Manson - très convoité par Furfur également - n'est pas un produit aussi " porteur " que Michael Jackson. Pour le moment, tout du moins : Shaytan estime en effet que la naïveté apparente du " king of pop " passe mieux auprès du grand public.

Parmi les autres apôtres de la laideur, citons Gérard Depardieu, Michel Galabru (réfléchissez, vous allez en trouver plein d'autres !), ainsi que la plupart des hommes politiques. Shaytan, aidé de ses Démons, garde toujours un œil sur eux, se tenant prêt à en choisir un et à le désigner nouveau Roi des Moches en cas de nécessité (décès, popularité en déclin, etc.).

La cour des miracles

Un Roi des Moches est toujours entouré (sans le savoir) de Démons de Shaytan triés sur le volet, qui doivent veiller à ce qu'il ne manque de rien et puisse exercer son influence sur les hommes dans les meilleures conditions possibles. Ces Démons s'infiltrant donc dans son entourage et le confortent dans toute décision allant dans le sens de la promotion de la laideur. Ils le protègent également contre les influences néfastes des Anges, parfois au prix de règlements de compte musclés.

Deux poids, deux mesures

En plus du Roi des Moches, les Démons de Shaytan, pour parvenir à leurs fins - la propagation de la laideur sur la Terre -, utilisent deux méthodes. La première, la plus insidieuse, consiste à transformer des gens quelconques en individus affreux en leur appliquant le traitement qu'ils réclament (chirurgie esthétique, maquillage, coiffure, etc.).

La seconde méthode, la plus ancienne, est nettement plus brutale et plus directe, puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, que de défigurer des gens beaux (sans leur accord, bien entendu).



Depuis quelques années, le Prince-Démon a tendance à favoriser la première méthode, de loin la plus discrète. C'est un moyen pour lui de tester ses Démons de petit grade : s'ils se montrent efficaces, ils auront droit de se faire plaisir avec la seconde méthode, sorte de récompense offerte aux Démons les plus méritants. Shaytan n'ignore pas que cette méthode est beaucoup plus risquée car elle peut attirer l'attention des Anges. Il préfère donc la réserver à ses meilleurs éléments.

**Ah ! Je ris de me voir
si laide en ce miroir...**

Parmi les Démons de Shaytan adeptes de la méthode "douce", on dénombre beaucoup de chirurgiens esthétiques. Il leur est relativement

facile de convaincre leurs patients de tenter les opérations les plus farfelues : poitrines outrageusement siliconées, lèvres gonflées au collagène, nez rabotés au maximum et bien d'autres aberrations... Et ça marche ! Souvent, les Démons chirurgiens n'ont même pas d'effort à faire, les patients faisant preuve d'une imagination débridée du plus mauvais goût.

Les victimes consentantes de ces Démons, vous en avez des exemples partout : telle cette femme de milliardaire américain collectionneur d'art, à New York, qui s'est faite opérer pour ressembler à son chat ou telle autre fanatique qui voulait ressembler à Barbie... Sans oublier, bien entendu, des "chefs-d'œuvre" comme Lova Moore ou Lolo Ferrari. Le résultat, en général, est totalement immonde et les victimes ne semblent même pas s'en rendre compte.

À noter
visagistes
opèrent d
la Coiffur
fait au Q

D'autres
corps laic
inciter, si
s'agit sou
Dany de
nalités po
en est un
son statut
mum de g
tion. D'ai
femmes p
de moche
n'aviez pa

Enfin, les
infiltrés d
on a réce
quins déc
nant leur
Jean-Paul
beaucoup
ses " supe

Freaks

Pour réco
efficaces,
lant, sorte
s'amusent
Show, est
repoussant
dans les cr
homme-tr
albinos, et
abominabl
borgne, en



À noter qu'à Paris un nombre important de coiffeurs visagistes et autres chirurgiens esthétiques de Shaytan opèrent dans un institut appelé " Salon International de la Coiffure et de la Beauté ", rue de Paradis, rattaché en fait au QG actuel des forces du Mal.

D'autres Démons, quant à eux, s'incarnent dans des corps laids susceptibles de fasciner les foules, et de les inciter, sinon à copier, du moins à banaliser la laideur. Il s'agit souvent d'acteurs ou de chanteurs (Patrick Timsit, Dany de Vito, Ticky Holgado...), mais aussi de personnalités politiques. Bernadette, épouse du chef de l'État, en est un exemple fameux. Discrètement, elle se sert de son statut pour favoriser l'accès en politique à un maximum de gens laids, jusqu'à ce qu'on n'y prête plus attention. D'ailleurs, si vous regardez bien les hommes et les femmes politiques, vous constaterez que le pourcentage de moches est bien au-dessus de la moyenne. Vous n'aviez pas remarqué ? Tiens, comme c'est bizarre...

Enfin, les Démons de la méthode douce se sont même infiltrés dans le monde de la mode. Chez les top models, on a récemment vu l'émergence de nouveaux mannequins décharnés portant un maquillage crade dégoulinant leur donnant l'aspect de junkies. Chez les stylistes, Jean-Paul Gauthier, autre célèbre Apôtre de la Laideur, a beaucoup fait plaisir à Shaytan ces derniers temps, avec ses " superbes " défilés.

Freaks !

Pour récompenser les Démons les plus laids et les plus efficaces, Shaytan a créé un magnifique cirque ambulatoire, sorte de cirque Barnum, où ils se produisent et s'amuse à satiété. Le clou de leur spectacle, le Freak Show, est assuré par les Démons et les familiers les plus repoussants. Les familiers, en général, sont incarnés dans les créatures les plus ignobles et les plus ridicules : homme-tronc, lilliputien hydrocéphale, naines-siamoises albinos, etc. Les Démons du Freak Show sont tout aussi abominables : femme à barbe obèse, homme-singe borgne, en passant par le grand brûlé à la Freddy.

À chacune de leurs représentations, les Démons choisissent quelqu'un au hasard dans l'assemblée, beau, obligatoirement. Après le spectacle, ils le suivent, l'attaquent, l'endorment, le prennent en photo et le défigurent au moyen d'un pouvoir spécial (Malédiction " laideur ", par exemple) ou " à la main ". Puis, ils se constituent un bel album " avant / après ", les plus belles photos étant exposées sur des panneaux publicitaires à l'entrée du chapiteau.

Régulièrement, tous les trimestres environ, l'avatar de Shaytan vient assister à ces représentations. Il juge l'originalité de ces spectacles, ainsi que les plus belles mutilations faciales. Lorsqu'il est satisfait, il récompense les Démons en leur accordant à chacun une récompense (jet sans aucun modificateur sur la table des récompenses).

Intérêt pour le maître de jeu

Deux types de scénarios se prêtent au thème de Shaytan, correspondant respectivement aux deux voies de corruption privilégiées par le Prince-Démon (l'une, subtile, l'autre, physique).

Pour ce qui concerne la voie subtile de l'enlaidissement généralisé, vous pouvez placer certains des éléments décrits ci-dessus dans un scénario ayant pour cadre le milieu de la politique : les Démons se voient confier la mission de repérer des personnalités politiques influentes particulièrement laides, puis de s'arranger pour les tuer et offrir ainsi un corps d'accueil à un Démon de Shaytan.

Des Anges, au courant de ce projet, veulent à tout prix le contrer : si la personnalité choisie par les Démons est vraiment connue, il serait trop dangereux de l'éliminer une fois possédée (ça attirerait trop l'attention des autorités et des médias).

La seule solution serait alors de s'arranger pour que l'homme politique perde de l'influence, ce qui est plus compliqué qu'on l'imagine. D'où la motivation des Anges.



Pour compliquer un peu l'affaire, on peut imaginer que dans l'entourage de la personnalité politique se trouve un beau / belle politicien / politicienne (cherchez bien, ça doit exister !). Il s'agit en fait d'un Démon d'Andrealphus, qui défend la position suivante : il y a trop de laids chez les politiciens, ce qui nuit à la propre influence d'Andrealphus sur Terre. Andrealphus, c'est bien connu, a horreur de la laideur, lui préférant la beauté pervertie. Contre toute attente, le Démon d'Andrealphus va donc lutter contre le camp démoniaque en cherchant à faire échouer la tentative d'assassinat des Démons engagés par Shaytan. Si le scénario est destiné à des Anges, vous avez tous les éléments d'un scénario à rebondissements. Autre variante démoniaque : les Démons sont engagés par Andrealphus pour seconder son politicien infiltré. Le second thème est celui du cirque ambulante. Les PJ peuvent se voir confier la mutilation faciale de cibles très prestigieuses (Claudia Schiffer, Arielle Dombasle ou Laetitia Casta, par exemple). Seul hic : un Ange a découvert les photos du visage complètement défiguré de l'un de ses amis humains qu'il croyait disparu et dont la particularité était d'avoir les yeux vairons. Il va bien entendu chercher à en savoir plus.

Intérêt pour les joueurs

Les PJ peuvent gagner la confiance de Shaytan, en réussissant dans un premier temps des missions tests, comme la protection discrète et rapprochée du Roi des Moches, Michael Jackson, avec tous les problèmes que cela peut engendrer. Le danger est omniprésent : chez lui, avec ses animaux qui ont des accès de rage inexplicables (son singe Bubble, son boa constrictor ou son lama, par exemple) ; dehors, avec le harcèlement des journalistes et des fans... sans compter les caprices invraisemblables de la star. Une fois n'est pas coutume, vous n'êtes même pas obligé de mettre des Anges sur le coup ! Si cette (ou ces) mission test est réussie, Shaytan leur offre une semaine de divertissement dans son cirque. Ils y verront un spectacle magnifique et auront même le droit de s'amuser avec les beaux spectateurs (plusieurs spectatrices top models sont, paraît-il, attendues).

Bernie, femme du chef de l'État Démon de Shaytan de Grade 3

La soixantaine, petits yeux porcins, énorme nez crochu, per-ruque permanente blonde, tenue vieille France du plus mauvais effet.

Bernie ne sourit jamais, se montre très désagréable en toute circonstance avec les journalistes et ne quitte jamais son sac. Elle influence son mari, ainsi que différents responsables politiques pour favoriser l'accession au pouvoir de gens laids, de droite, comme de gauche.



FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	5	4	3	4	1
32					

Talents : médecine (4), discussion (3), arme de contact (sac à main) (3), vivisection (4), réclamer des pièces jaunes pour les petits enfants (3)

Pouvoirs : dents (2), jet d'acide (3), cauchemar (3), absorption d'apparence (1), malédiction " laideur " (5), éviscération (2), sac à main (familier sous forme d'objet), décrépitude (4)

Équipement : sac à main contenant tout l'attirail du parfait petit tailleur de visage : scalpel, acide, essence et briquet, marteau, pinces, aiguilles et encre...

Pôdcroco, le familier sac à main



FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	2	2	3	2	2
10					

Talents : acrobatie (3), baratin (2), savoir-faire (2), corps à corps (3), gémir quand sa maîtresse le caresse (3)

Pouvoirs : choc électrique (2), étouffement (3), boomerang (1)



UPHAR

Super-Phénix Top Secret

"Atomkraft ? Ja, bitte !"

Creys-Malville, département de l'Isère. Lundi 12 avril 1999, 15h43.

Jean-René Dugland détestait cette tournée. Depuis deux ans, Super-Phénix était complètement désaffectée, et pourtant, on continuait d'exiger des rondes d'inspection hebdomadaires, longues et monotones. À son avis, c'était totalement inutile, mais qui se souciait de son avis ?

Dugland enfila sa combinaison intégrale blanche antiradiations, saisit d'une main la lampe torche pendue au mur de l'entrée du complexe et, de l'autre, son compteur Geiger, qu'il mit en marche :

- Tac... tac... tac... tac...

Le taux de radioactivité était décent. Supérieur à la normale et dangereux pour la santé, certes, mais conforme au niveau de tolérance fixé par sa hiérarchie. Jean-René alluma sa lampe électrique avant d'entamer sa ronde. Il entra d'abord dans la salle du transformateur. Celui-ci présentait déjà les stigmates de la rouille, dues à une totale inactivité et à la négligence des agents d'entretien. Mais de cela, Dugland s'en fichait comme de sa première capote. Il s'engouffra dans un long couloir rectiligne de plus de cent mètres, qui longeait les deux salles des turbines. Toutes deux étaient plongées dans un silence de mort. Il jeta ensuite un coup d'œil au sècheur surchauffeur, par acquit de conscience, avant de pénétrer dans la vaste salle de commande. Le spectacle y était affligeant. Les moniteurs étaient recouverts d'une épaisse couche de poussière ; de vieilles canettes de coca et de bière jonchaient le sol, au milieu des sacs plastiques et autres papiers gras. Le ménage n'avait visiblement pas été fait depuis deux ans ! Il maugréa en songeant que, décidément, il avait mieux à faire qu'inspecter une telle poubelle...

Jean-René reprit néanmoins son inspection. Il emprunta un nouveau couloir, sinueux celui-là et bordé de plusieurs rangées de tuyauteries. Il s'arrêta devant les énormes pompes de circulation, qu'il contempla non sans pousser un soupir de soulagement sous son masque : la visite arrivait à son terme. Il s'appretait à revenir sur ses pas lorsqu'il repéra une porte ouverte, juste derrière l'une des pompes. L'ouverture débouchait sur un autre couloir, qu'il n'avait jamais emprunté. " Tiens, se dit-il, ce serait marrant de finir la ronde en prenant un autre parcours. Cela pourrait peut-être casser la routine. "

- Tac.. tac.. tac.. tac..

Les pulsations du compteur Geiger venaient de passer à la vitesse supérieure. Cette accélération traduisait un niveau de radioactivité nettement plus élevé dans ce mystérieux couloir. Décidément, on avait caché beaucoup de choses au public, et sans doute aux employés eux-mêmes. Le corridor était particulièrement sombre, et Jean-René faillit ne pas remarquer une porte blindée, sur sa gauche. En l'éclairant, il découvrit les lettres



REP. Après quelques instants de réflexion, il se rappela sa signification : Réacteur à Eau sous Pression. C'était donc là que se trouvait le fameux réacteur surgénérateur, cœur de la centrale, et qu'il n'avait jamais vu ! Par curiosité, il tira la porte vers lui et constata qu'elle n'était pas fermée à clé. N'y tenant plus, il pénétra dans l'immense salle du réacteur.

- Tatatatatatata...

Le compteur s'emballa au moment où l'inspecteur découvrait une scène surréaliste. Une dizaine d'hommes et de femmes, une serviette enroulée autour de la taille, se promenaient comme si de rien n'était à travers la pièce. Certains nageaient la brasse au milieu du bassin irradié, d'où émanait une étrange lueur spectrale aux tons verdâtres. D'autres, assis sur des piles de plaques de plutonium, discutaient gentiment le bout de gras en trempant leurs pieds dans l'eau contaminée.

- KLANG !

La porte blindée par laquelle il était entré venait d'être violemment refermée. Faisant volte-face, Dugland se trouva nez à nez avec un jeune homme à moitié nu, affichant un large et inquiétant sourire.

- Qui c'est qui va ôter son déguisement et venir prendre un petit bain avec nous ?

Background

Is it a bird ? Is it a plane ?
No, it's Super-Phoenix !

Quand la décision d'interrompre l'activité de Super-Phénix fut prise, en 1998, Uphir se jeta sur l'occasion de disposer d'un centre de pouvoir unique en son genre.

La gigantesque centrale nucléaire désaffectée est ainsi devenue le lieu de rassemblement privilégié des meilleurs Démons du Prince de la Pollution. Ils viennent s'y relaxer, dans un premier temps, en se baignant dans l'eau contaminée du réacteur, en faisant une bronzette de radiations à proximité des plaques de plutonium ou en profitant d'une petite séance de hammam dans des vapeurs de mercure.

Ce centre de relaxation et de thalassothérapie très spécial réunit, en principe, les Démons les plus méritants. La cure terminée, Uphir leur confie des missions relativement subtiles, puisqu'elles relèvent de la manipulation des hommes plus que de l'action d'éclat. Uphir, effectivement, a constaté que Satan et d'autres Princes-Démons (Beleth, Andromalius, Andrealphus en particulier) avaient

tendance à le retenir, pour ses actions les plus physiques en tout cas. S'il veut faire progresser la pollution sur Terre, Uphir est donc contraint d'employer des méthodes qu'il trouve nettement moins amusantes, mais qui servent néanmoins sa cause. Et pour favoriser cette progression, rien ne vaut la politique.

Un bonne bouffée de gasoil chaud

Les missions actuelles des Démons d'Uphir sont assez variées. Elles vont des manipulations des hommes politiques à la présentation aux gros agriculteurs de nouveaux pesticides très efficaces, mais très polluants également. Les agriculteurs, ainsi que les éleveurs, constituent d'ailleurs la cible privilégiée des Démons du Prince de la Pollution, qui se font un malin plaisir de participer avec eux aux défilés et aux manifestations les plus violentes.

Les syndicats sont une autre cible souvent visée. Ceux de la COGEMOA, notamment, ainsi que toutes les grandes entreprises productrices d'énergie à potentiel polluant qui pourraient être inquiétées par les lobbies écologistes. Les Démons leur apportent un maximum de soutien, tant au niveau idéologique que logistique.

Les réce
ont touj
petit ex
explicati

Dernière
collègues
cer des l
réservoir
moins p
températ
bombe e
té des ré

Les Dén
laïres pou
encore d
trocution
accident

D'autres
cieuses,
les entrep
Démons
refourgu
tement i
produit n
ments pu
plus d'im
les plus
(exemple
victimes

I had

Avant la
projets.

Le prem
peut-être
énorme
noire, si
bons sou



Les récentes actions d'éclat décidées par Uphir ont toujours une justification idéologique. Un petit exemple vaut toujours mieux que de longues explications.

Dernièrement, les Démons d'Uphir - aidés des collègues de Ouikka - se sont mis en tête de placer des bombes réagissant à la chaleur dans les réservoirs GPL des automobiles (le carburant le moins polluant, avec l'électricité). Dès que la température dépasse un certain niveau (80°C), la bombe explose, et cela est imputé à la dangerosité des réservoirs à gaz.

Les Démons nourrissent d'autres projets similaires pour la voiture électrique, mais ils n'ont pas encore décidé du meilleur angle d'attaque (électrocution des conducteurs ou multiplication des accidents urbains dus au silence du moteur).

D'autres actions directes sont tout aussi pernicieuses. Comme, par exemple, celles qui touchent les entreprises d'isolation thermique et sonore. Les Démons s'arrangent pour systématiquement refourguer de la laine de verre (cancérogène et hautement inflammable), de l'amiante, ou tout autre produit nocif, lors de ces travaux. S'il s'agit de bâtiments publics, l'opération a évidemment beaucoup plus d'impact. Les écoles, lycées et universités sont les plus visés et, lorsqu'on s'en rend compte (exemple : Jussieu), il est souvent trop tard : les victimes sont nombreuses et les effets incurables.

I had a dream...

Avant la fin du millénaire, Uphir fomenté deux grands projets.

Le premier pourrait se faire en association avec Vephar, et peut-être Ouikka. Il s'agirait de faire exploser les cales d'un énorme pétrolier, de manière à créer une gigantesque marée noire, si possible sur les côtes bretonnes, pour rappeler de bons souvenirs à la population.



L'autre grand projet est plus mystique (si l'on peut dire !). L'idée consiste à contaminer à l'aide de produits radioactifs l'eau de Lourdes, ce qui pourrait entraîner des effets, disons... *spéciaux* sur les plaies des blessés qui viennent s'en asperger en espérant un miracle.

Si l'une de ces deux opérations est couronnée de succès, nul doute qu'Uphir marquera des points auprès du grand patron.



Intérêt pour le maître de jeu Système de jeu

En tant que MJ, vous êtes invité à concevoir des scénarios ayant pour thème la manipulation des hommes politiques et autres décisionnaires afin de favoriser les choix "écologiquement incorrects". Reprenez les idées des chapitres précédents, les PJ pouvant jouer des rôles physiques ou plus subtils.

Des exemples ?

Pour le côté physique, les PJ peuvent jouer le rôle de casseurs envoyés à une manifestation des Verts, afin de les décrédibiliser auprès de l'opinion publique.

Une mission plus subtile pourrait consister à convaincre un maire de remplacer les décharges de sa ville par un centre de crémation des ordures. Le problème est que cette usine relâche dans l'atmosphère des gaz étranges et polluants, provoquant des pluies acides ainsi que de graves problèmes d'asthme ou de cancer dans la population locale. Le remède est donc bien pire que le mal.

Enfin, les missions peuvent avoir lieu dans d'autres pays que la France : ce serait bien d'inciter des pays étrangers à reprendre les essais nucléaires (la Russie, l'Inde, le Pakistan sont en première ligne).

Bien entendu, n'oubliez pas que les Anges veillent au grain, en particulier ceux d'Alain, Jordi et Novalis.

Intérêt pour les joueurs

S'ils remplissent efficacement les missions qui leur sont confiées, les PJ peuvent taper dans l'œil du Prince-Démon, et se voir inviter à une petite séance privée de thalassothérapie à Super-Phénix. La découverte du centre de pouvoir du Prince de la Pollution sera certainement mémorable.

Gageons que nombre de missions de confiance leur seront confiées à partir de ce lieu "mythique".

Super-Phénix, centre de pouvoir

La première fois que les Démon d'Uphir sont conviés au centre de pouvoir d'Uphir, on évite de trop exposer aux radiations ceux qui ne bénéficient pas encore du pouvoir "Immunité aux maladies", pour éviter de détruire prématurément leur corps d'accueil. Ce pouvoir sera automatiquement accordé aux Démon en question, s'ils réussissent leur prochaine mission. À partir du moment où les Démon sont immunisés aux effets des maladies et des radiations, ils peuvent bénéficier pleinement des avantages procurés par le centre de pouvoir de Super-Phénix. Un séjour sur place permet, d'une part, de faire le plein de PP très rapidement (huit heures de thalassothérapie suffisent). D'autre part, les Démon ainsi revigorés partent pour leur prochaine mission avec 1D6 PP supplémentaire(s), mais provisoire(s). Dès qu'ils sont utilisés, ces PP supplémentaires disparaissent définitivement.

Ils ne peuvent donc pas être récupérés comme les PP normaux, et seul un nouveau séjour à Super-Phénix permettra d'en obtenir de nouveaux.

Il est à noter qu'on ne choisit pas de se rendre à Creys-Malville, on y est convié par Uphir en personne. C'est donc un privilège plutôt rare.



Back

Ceux d'en
qui va b
reconnu l
qui Valefo



VALEFOR

International Chouilles Corporation

" Qui joue seul aux échecs, souvent se prend la tête "

El Tigré, samedi soir
22h50

" Tu prends quoi ?

- Ben, un baron, comme d'hab.
- J'paye la première.
- Ouais, c'est cool. "

23h20

" Bon, tu payes ton coup ?

- Euh, ouais, tu prends quoi ?
- Ben, un baron, comme d'hab.
- Deux barons, c'est parti. "

1h15

" Ça commence à faire chier.

- Ben, un baron, comme...
- Nan, j'dis qu'ça commence à faire chier.
- Hum... Ah ouais, tu m'étonnes...
- Ouais.

.....

- Deux barons ?

- Ben, ouais. "

Background

Ceux d'entre vous qui ont joué Mass Hysteria, le scénario qui va bien (" Sympathy for the Devil "), auront déjà reconnu les initiales de la célèbre association de renégats à qui Valefor a cédé les clefs de la Marche 47. Pour les autres...

Ça passe pour cette fois, mais qu'on ne vous y reprenne plus ! Faudrait pas que ça devienne une habitude quand même. Hum... On reprend donc pour ceux du fond, gros plan sur les renégats les plus farfelus de l'histoire de la renégation... du renégisme... du renégationnisme... Enfin bref. Maître Capello reconnaîtra les siens.



Le fond du commerce

À l'origine du commencement de tout, la I.C.C. n'est rien de plus qu'une poignée de renégats angéliques déçus de Marc, Francis, Daniel et autres Jean-Luc, motivés par la simple envie de faire des trucs dans leur coin. Une fois leur couverture bien consolidée comme il faut, tous ces Anges se sont rassemblés autour d'un chef sympathique, ambitieux et plein de ressources : j'ai nommé Rémi. L'association a vu le jour dans une boîte de nuit rémoise (à Reims, quoi), le fameux " El Tigré ". Quelques pintes de bière, une série de pogos et deux ou trois blagues 100 % angéliques plus tard, la I.C.C. était née. Elle compte aujourd'hui une trentaine d'adhérents.

Les débuts de la I.C.C. sont marqués par les enquêtes des traqueurs angéliques. Les Justes de Dominique se montrent particulièrement minutieux dans leurs recherches et, sans l'intervention directe de Valefor, les renégats auraient tôt ou tard fini par disparaître dans le siphon de la grande chasse de la Justice. Dans sa grande mansuétude, le Prince des Vents... euh... l'Archange des Voleurs, se penche rapidement sur le cas de cette équipe d'indépendants qui, tout comme lui, ont pris le parti de ne servir que leur propre parti. Un an après sa création, la I.C.C. hérite donc de l'appui officieux de Valefor qui envoie un de ses avatars proposer la fameuse Marche 47 à Rémi, histoire d'accélérer les choses sans éveiller les soupçons. Nathan Always fait une petite descente au Tigré de Reims, se présente en tant que renégat de Janus (facile), lâche le morceau à Rémi et se fait rapidement accepter par le groupe de renégats. Quelques semaines plus tard, l'avatar prétexte un " gros coup " pour prendre congé des Anges et laisse la I.C.C. s'installer dans ses nouveaux locaux. L'Archange utilise régulièrement Nathan pour rendre visite à ses petits protégés et aucun des renégats ne semble avoir percé sa couverture.

Le bonheur si j'veux

Riche de ce nouveau fonds de commerce, baptisé " le Dépôt ", la I.C.C. commence à monter des opérations visant à remplir ses caisses et à s'approvisionner en matériel. Détournements de fonds, cambriolages,

placements boursiers, achats d'armes et de véhicules, Rémi fait honneur à son ancien supérieur en gérant le développement de l'association sans jamais maltraiter les humains. En un peu moins d'un an, la I.C.C. se rend coupable d'une vingtaine d'effractions spectaculaires dans les banques européennes et d'une dizaine d'opérations financières retentissantes. Et ce n'est qu'un début. Doté d'une connexion avec les sous-sols du Tigré et d'une sortie dans les rues de la capitale, le Dépôt s'avère un quartier général de première et permet aux renégats de prospérer en toute tranquillité (avec un petit coup de pouce princier de temps en temps, bien sûr). De cinq, l'association passe vite à dix, puis vingt membres actifs, mêlant Anges, Démons et humains. Le bureau exécutif est composé du président/trésorier Rémi, du vice-président Gérald et du secrétaire général Greg. Yann et Big Tom, les deux derniers membres fondateurs restants, sont respectivement chargés des stocks de matériel et de la sécurité de l'association. Ces cinq renégats sont en très bons termes avec tous les autres membres de la I.C.C. qui, moyennant une participation symbolique aux frais de fonctionnement, bénéficient de la protection de la Marche, participent à différentes activités illégales et vident quelques verres entre gens de bonne compagnie.

Un vrai petit Paradis portable...

J'ai dit : " Pas de baskets ! "

Il est bien évident que les responsables de la I.C.C. font tout pour assurer la sécurité de leurs adhérents face aux assauts des nombreuses équipes angéliques et démoniaques lancées à leur poursuite. Les coordonnées de la Marche 47 sont toujours inconnues des services angéliques, la I.C.C. bénéficie d'une solide couverture, les connexions terrestres du Dépôt restent parfaitement protégées et seul le parrainage d'un membre actif permet de venir boire un coup sur la Marche. Chaque renégat fait l'objet d'un mandat de recherche en bonne et due forme, mais aucun rapprochement n'a encore été effectué entre les activités terroristes, les membres fondateurs de la I.C.C., les rumeurs qui courent sur une marche intermédiaire gérée par des mercenaires et l'implication de Janus/Valefor dans l'histoire. Il faut dire que le Prince veille au grain. À ce jour, seul un imprudent renégat de Novalis s'est fait intercepter par une patrouille de Justes de Dominique.

S'il suffit
gatoirement
être accept
devenir "
Démons on
nez l'ambia
joindre au
période d'a
qu'à une
Daniel sup
femme ave
rence et la
Message p

Par ici

La Marche
mière déb
Marais, so
fond de la
porte aux
" petit coi
La deuxiè
salle de co
la boîte. L
accueillir
concerts.
Caveau, p
le. Une
Dépôt de
durant les

La troisiè
renégats,
SNCF de
de l'Euro
d'un gig
l'Europe.
dement le
ultra secr
prunter à

À l'intéri
sur enviro
large et v



S'il suffit d'être parrainé pour entrer au Dépôt, il faut obligatoirement répondre à un petit examen de conscience, être accepté par le bureau exécutif et... être renégat, pour devenir "adhérent" de l'association. Plusieurs Anges et Démons ont bien leurs petites habitudes au Dépôt (imaginez l'ambiance !), mais aucun d'entre eux n'est invité à se joindre aux activités officielles de la joyeuse équipe. En période d'affluence, le bar de la Marche peut accueillir jusqu'à une centaine de clients hétéroclites, de l'Ange de Daniel supporter de l'OM au fonctionnaire trompant sa femme avec une Démon. Les tarifs défient toute concurrence et la sécurité est assurée par des vrais professionnels. Message personnel de Rémi : la maison ne fait pas crédit.

Par ici la sortie !

La Marche 47 compte trois connexions terrestres. La première débouche en plein cœur de Paris, dans le quartier du Marais, sous la forme d'une lourde porte blindée nichée au fond de la petite impasse des Houilliers. La ruelle ne comporte aucun système de surveillance extérieure et sert de "petit coin tranquille" à la faune nocturne du quartier. La deuxième rallie l'étage inférieur du Tigré, une petite salle de concerts baptisée "le Caveau" par les patrons de la boîte. L'accès se fait par une petite remise prévue pour accueillir le matériel des groupes de rock invités lors des concerts. De là remise, il est possible de gagner la salle du Caveau, puis l'escalier de pierre menant à la salle principale. Une caméra miniaturisée permet aux locataires du Dépôt de surveiller l'état des lieux et d'éviter les sorties durant les heures de pointe.

La troisième, qui vient à peine d'être découverte par les renégats, relie le Dépôt aux niveaux inférieurs de la gare SNCF de Lille, où se trouvent les quais d'embarquement de l'Eurostar. Cette connexion est actuellement au centre d'un gigantesque projet d'exportation (c'est beau l'Europe...) qui permettra à la I.C.C. de gagner très rapidement les quatre coins du continent. La sortie est encore ultra secrète et les renégats ne se risqueront pas à l'emprunter à la légère.

À l'intérieur ? Ah oui... J'allais oublier. Le Dépôt s'étend sur environ trois cents mètres de long, soixante mètres de large et une quinzaine de mètres de haut. La Marche ne

possède pas de véritable forme physique et ses contours ne sont délimités que par les parois des hangars et des blocs habitables qui la composent. Les rares fenêtres sont obstruées en permanence par des plaques métalliques qu'il est impossible de déplacer (pour éviter que des petits malins ne perdent trois mille points de santé mentale en jetant un œil sur le... les... enfin, sur ce qui s'étend au-dehors, quoi). Le rez-de-chaussée est occupé par la partie "bar" (seul endroit du Dépôt à accueillir les visiteurs), une pièce longue de près de cinquante mètres où trône un zinc incroyable, entouré de boxes, de tables et de tabourets très conviviaux. Le service est assuré au bar par Nathalie et Manu, deux renégats d'Andrealphus qui peignent à leurs heures perdues les toiles colorées qui tapissent les parois intérieures du bar. Deux cents personnes peuvent y tenir sans se marcher sur les pieds (mais bon, ça risque de chauffer). Au fond de la salle commune, un escalier mène à l'étage supérieur où se trouvent W-C et petits salons feutrés. Ce même escalier descend vers la porte d'accès au Tigré, mais il est généralement fermé par une serrure complexe dont seuls Rémi et Big Tom possèdent la clé. Plusieurs salons privés sont également accessibles depuis le bar. Les appartements et les hangars où les renégats vivent, dorment, jouent aux cartes et écoutent du rock ne sont pas accessibles aux simples clients. À vous de les développer, en sachant que la I.C.C. dispose d'un sacré arsenal d'armes, véhicules et coffres blindés chers au cœur de Rémi.

La I.C.C. pour le meneur de jeu

Le Dépôt et ses habitants constituent une source pratiquement inépuisable de scénarios, notamment en matière de scènes d'introduction et de rebondissements. En plus d'emmener les personnages sur la Marche et de leur faire rencontrer les renégats, il est possible d'utiliser la I.C.C. pour monter un braquage, superviser des échanges clandestins, justifier les recherches de traqueurs, déclencher un conflit entre deux Princes (ou deux Archanges), etc. L'implication de Janus/Valefor peut également être exploitée de bien des façons, étant donné le nombre d'enquêtes en cours et la vigilance de Dominique et d'Andromalius. Il est quand même important de souligner que personne, Archanges et Princes-Démons confondus, n'apprécie que l'un d'entre eux utilise des renégats des deux camps pour faire joujou dans la rue... Des anciens



membres du Bureau peuvent également décider de finir leurs jours au sein de la I.C.C. ou ouvrir une brèche dans la couverture de l'association en s'approchant trop régulièrement du Dépôt. Quelles que soient les pistes que vous privilégiez, n'oubliez pas que Valefor protège ses investissements et qu'il ne restera pas inactif en cas de coup dur. L'existence même de l'association est toujours inconnue des services de renseignements angéliques et démoniaques. La Marche 47 n'est pas la seule à ne pas apparaître dans les registres. Au total, on compte près d'une vingtaine de Marches disparues, non recensées ou gérées par des Archanges et Princes-Démons qui usent de leur influence pour éviter l'intrusion de fouineurs.

La I.C.C. pour les joueurs

Les options les plus évidentes sont la rencontre entre les personnages et les renégats de l'association, suite à un parrainage ou une enquête, ainsi que la visite de la face visible du Dépôt. Qu'ils soient Anges ou Démons, les personnages ne seront pas les seuls à venir boire un coup sur la Marche et une petite virée de ce genre pourra les amener à faire toutes sortes de rencontres, susceptibles d'amorcer des scénarios variés. L'entrée des personnages au sein de la I.C.C. n'est pas envisageable, puisque seuls les renégats et les humains sont admis en qualité de membres actifs. Par contre, il est possible de concevoir des actions communes et des missions auxquelles les renégats pourront participer, aux côtés des personnages, dans l'ombre comme dans le camp adverse. Il n'est pas impératif de présenter les renégats de la I.C.C. comme de sympathiques compagnons de jeu...

En termes techniques

À bord de la Marche, le temps s'écoule légèrement plus vite que sur Terre : 55 minutes passées à boire au Dépôt correspondent à une heure passée à boire partout ailleurs (et quand je dis boire, c'est également valable pour les matches de foot, les séances d'UV et tout ça). Un petit décalage qui risque de créer des situations plutôt sympathiques à l'occasion de poursuites, de visites ou de séances de planque devant l'une des sorties terrestres. De plus, les petits malins qui fréquentent le Dépôt récupèrent leurs points de pouvoir nettement plus vite que sur Terre.

Cinq minutes en plus par heure, ça fait quand même deux heures de plus par jour ! Ce doit être pour cette raison que Rémi se fait grassement payer par des Anges et des Démons qui profitent de la Marche pour se reposer et laisser passer la tempête plus vite que ceux qui la créent (en clair, pour récupérer des PP et soigner des blessures pendant que des méchants se gèlent devant la porte). Les renégats sont cependant très vigilants et ne laissent jamais entrer des individus susceptibles de causer leur perte.

À Reims, si personne n'est au courant de l'existence du Dépôt, plusieurs habitués du Tigré commencent à se poser des questions sur les " drôles de types bizarres " qui fréquentent l'établissement depuis quelque temps. Les patrons ne se doutent de rien, les clients pensent qu'il s'agit de " gros bœufs de Parisiens venus faire chier leur monde ", les autorités ne déplorent aucun incident notable (pour le moment), mais plusieurs équipes de surveillance (Anges et Démons) ont déjà été envoyées en reconnaissance sur les lieux. Il est en effet bien étrange que des serviteurs se fassent régulièrement remarquer dans cette ville réputée calme et tranquille (voire carrément chiant à mort).

Comme Valefor utilise régulièrement les services de la I.C.C. pour envoyer les renégats sur des coups, par l'intermédiaire de Nathan Always ou d'agents variés, il se doit donc d'assurer de son mieux la sécurité de l'endroit. Les actions du Prince pour éviter la découverte de la Marche n'ont pas vraiment de limites. On considère qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour préserver la quiétude de ses pensionnaires et qu'il pourra même intervenir en personne pour calmer certains esprits. Aucun de ses agents n'est officiellement au courant de l'existence de la I.C.C. en tant qu'alliée de Valefor, même s'il arrive à certains de ses Anges et Démons de se rendre au Dépôt pour négocier avec les renégats.

I.C.C. Managers

Rémi

Grade 2 renégat de Marc

La trentaine, 1,75 m, 75 kg, cheveux châtons, yeux clairs, toujours bien rasé, Rémi est le président de la I.C.C. et l'heureux propriétaire du Dépôt depuis bientôt huit ans. Sympathique et souriant, ce renégat de Marc met un point d'honneur à satisfaire ses clients, tout en tirant le meilleur parti de chaque situation. Avec lui, l'association est sûre de prospérer. Il a choisi de quitter Marc pour se mettre à son



propre compte, sans reverser de pourcentage, et se montre très ouvert d'esprit. Il sera un excellent interlocuteur, poli et tout, tant que les visiteurs respecteront les règles en vigueur au Dépôt : pas d'embrouille, pas de baston, pas d'indiscrétion et surtout pas de crédit.

Citation typique : " Ah ben ça s'refuse pas... "

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

Talents : voiture (2), baratin (4), discussion (5), séduction (3), savoir-faire (2), corps à corps (2), esquive (2)

Pouvoirs : attaque sonique (2), champ de force (2), détection du Mal (4), immunité aux maladies et poisons, dialogue mental (2), invisibilité (3)

Limitations : mégalomanie, kleptomanie

Gérald

Grade 2 renégat de Jean-Luc

La trentaine, 1,85 m, 85 kg, crâne rasé, yeux gris, toujours souriant, Gérald est l'homme à tout faire de l'association. Bricoleur, cuisinier, agent d'ambiance, garde du corps personnel de Rémi, ce renégat de Jean-Luc a toujours été très proche des humains et des plus " faibles ". Comme son vénéré patron, il n'a rien contre personne tant que personne n'a rien contre lui. Et encore, il en faut beaucoup pour l'énervier... Sa présence lors des soirées se veut rassurante, même s'il n'hésite pas à " sortir " les clients trop dangereux, pour les confier aux bons soins du docteur Tom.

Citation typique : " Avec ta gueule de morbac, tu dois galérer quand tu prends l'bus ! "

FO	VO	PE	PR	AP	PP
5	4	4	5	4	3
					22

Talents : survie en milieu urbain (2), corps à corps (4), esquive (2), armes de poing (3), discrétion (2)

Pouvoirs : absorption de colère (2), armure corporelle (4), paralysie (2), détection du mensonge (3), déplacement temporel (2), attaques multiples (3), bénédiction " guérison de phobies " (2)

Limitations : interdit " armes à distance ", interdit " sommeil "

Greg

Grade 2 renégat de Francis

La vingtaine, 1,70 m, 65 kg, cheveux châtain très courts, yeux clairs, Greg est le schtroumpf moralisateur déjanté de l'association. Ses interminables tirades politico-sociologico-psychologiques et son goût inégal pour la musique disco en font un compagnon imprévisible, intéressant et souvent incompréhensible. Au sein de la I.C.C., il fait office de négociateur et d'intermédiaire, ainsi que de tacticien. Ses talents de stratège ne sont plus à démontrer et c'est souvent lui qui prépare les assauts de la I.C.C. contre des banques, des forteresses et des convois blindés. En soirée, il s'arrange toujours pour s'entourer d'Ange et de Démons dans le hut de tester leurs convictions, au risque de provoquer des bagarres généralisées. Depuis quelque temps, Rémi soupçonne même Greg d'organiser volontairement des " petits incidents " susceptibles de faire lâcher un peu de lest à Big Tom, en échange de cd discos. Citation typique : " Messieurs, l'heure est grave : Boney M sort un nouvel album. "

FO	VO	PE	PR	AP	PP
2	6	5	4	3	4
					23

Talents : baratin (2), discussion (5), musique (disco) (3), danse (2), chimie (2), arme de poing (2), esquive (3), savoir-faire (3), stratégie (3)

Pouvoirs : éclair (4), alliance (4), absorption du Mal (2), volonté supranormale (2), détection du mensonge (4), psychométrie (2), passe-muraille (2)

Limitations : interdit " acte sexuel ", monomaniaque " devenir une star du disco "



Yann

Grade 2 renégat de Novalis

La trentaine, 1,65 m, 60 kg, cheveux bruns et courts, yeux marrons, petites lunettes rondes, bouc, béret vissé sur le crâne, Yann est l'archétype du bon vivant écolo qui n'en a sous la casquette. Renégat de Novalis, il a conservé quelques habitudes " végétales ", un flegme plus corse que grandbreton et un sens de la répartie qui fait le bonheur des longues soirées d'hiver. Il a rallié la I.C.C. pour rejoindre Rémi, compagnon de longue date, et fait office de technicien multifonctions spécialisé dans l'armurerie, l'électronique et les jeux de lumières. Et quand les rats quittent le navire, on peut toujours compter sur Yann pour ouvrir la porte du Dépôt et servir un coup à boire, vite fait, sur le coin du bar, et taper une petite causette enfumée.

Citation typique : " C'qu' y a d'bien avec les chaussettes... j'veux dire, contrairement aux chaussures... c'est qu't'as pas à chercher la gauche et la droite pour avoir chaud aux pieds. Eh ! Tu comptes vraiment t'endormir sur le pet' ? "

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

Talents : électronique (4), armurerie (4), survie en milieu urbain (3), botanique (3), chimie (1), corps à corps (2), arme de poing (4)

Pouvoirs : pollen (4), esquive acrobatique (3), attaque télékinétique (3), bénédiction " guérison de maladies " (4), champ magnétique (2), lire les pensées (3), bond (3)

Limitations : paresse, tic " se gratter la bedaine ", paranoïa.

Big Tom

Grade 2 renégat de Daniel

La trentaine, 2,10 m, 130 kg, cheveux châtain très courts, yeux noisette, bouc, costume noir, Tom est grossièrement aussi large et souriant que la porte auprès de laquelle il passe le plus clair de son temps. Portier attiré du Dépôt, ce renégat de Daniel a préféré la liberté de mouvement à l'obéissance servile et la compagnie de renégats à l'ambiance primitive de ses anciens collègues de travail. Très à cheval sur les principes, Big Tom n'est pas du genre à fermer les yeux sur une faute de goût vestimentaire, un écart de tenue ou un manque de respect. Au sein de la I.C.C., il fait également office de " général des armées " et d'agent de terrain particulièrement efficace. Le genre de gros bourrin qu'il vaut mieux ne pas chercher...

Citation typique : " Eh, ducon ! D'abord tu m'rentres cette chemise dans l'pantalon, ensuite tu fermes ta gueule, et après on cause. "

FO	VO	PE	PR	AP	PP
6	4	3	5	3	3
21					

Talents : corps à corps (5), arme de poing (4), arme lourde (2), esquive (2), discrétion (2), stratégie (2), savoir-faire (4)

Pouvoirs : chair en pierre (3), prise (4), peur (2), armure corporelle (3), volonté supranormale (2), détection du Mal (4), détection du danger (2), vitesse (3)

Limitations : accès de colère, restriction vestimentaire





Hécate Fantastique

" Vds cause décès Étoile Noire TDI très peu servie. Prix à débattre. "

- " T'es sûr de ton coup, Gros ?
- T'inquiète pas Petit, c'est du gâteau.
- C'est bien ce qui m'inquiète, tu vois. Y a des jours où ça rassure pas de bosser avec un estomac. "

Petit n'était pas vraiment du genre trouillard. En fait, depuis six ans qu'il travaillait à Hécate, c'était bien la première fois qu'il hésitait avant d'entrer en scène. Des coups, il en avait fait. Et pas toujours des faciles. Saboter des porte-avions, voler des fichiers informatiques, paralyser des aéroports, enlever des hommes politiques... Ça demande quand même une sacrée maîtrise ! À raison d'une opération par mois, ça commençait même à chiffrer sérieusement...

- " Eh Petit, tu dors ou quoi ? C'est pas l'instant d'te planquer dans ton falzar, tu sais. Belle et Grand sont déjà installés, alors faudrait voir à bouger son cul dans pas longtemps... Tu vas pas déconner, hein ?
- Nan Gros, lâche-moi un peu. J'étais juste en train de penser au nombre de hamburgers que t'allais t'enfiler en rentrant. T'imagines un peu ?
- Putain, t'es lourd, mec.
- Ouais, ça t'a bien de dire ça... "

Des récupérations, l'équipe-en avait effectué des dizaines. Mais là... Comment dire ? Il la sentait mal, quoi. Déjà, le bunker : carré, bétonné, perdu dans la campagne, à peine plus grand qu'une pissotière publique... Forcément, ça rassure pas. Ensuite, l'objectif : " Vous verrez sur place ". Tu parles ! Si ce truc est vide, pourquoi on nous envoie tous les quatre ? Ça pue l'Ange, c'est moi qui te l'dis ! Et Gros qui m'fait son numéro d'adjudant-chef...

- " C'est parti ?
- Ça roule, Gros.
- Putain, t'es vraiment con. "

L'approche ne posa aucun problème. Grand était couché sur le toit, Belle préparait son matos, Gros mâchouillait son chewing-gum en rampant le long de l'enceinte... Bref, tout semblait tranquille. La porte fut ornée d'une jolie ouverture circulaire sans le moindre bruit et, mis à part une helette noctambule, personne n'avait dû remarquer la petite flamme bleutée du faisceau thermique. Grand jeta un dernier regard à son capteur de mouvement et aida Belle à grimper sur le toit avant de se laisser glisser à terre. D'un clin d'œil, il désigna le sas et se positionna quelques mètres en arrière, les doigts rivés sur la gâchette de son fusil à éléphant.



" J'la sens pas, j'la sens pas... "

En se faufilant dans l'ouverture, Petit pensait aux hamburgers qu'il ne mangerait jamais avec Gros, vu que cette mission pourrie allait forcément foirer d'ici deux secondes. Il fut à peine soulagé lorsqu'il reposa le pied de l'autre côté, en sentant sa semelle s'enfoncer dans une terre molle comme une bouse caramélisée. Pas de bruit ? Pas de " Hép, connard " ? Un, deux, toujours en vie ? Petit porta la main à ses lunettes infra et balaya la pièce... Qu'est-ce que... Des guirlandes ? Un point rouge ? Merde, ça clignote...

" Eh les mecs on s'est fait... "

Petit n'eut pas le temps de finir sa phrase. La pièce fut parcourue par une onde de choc dévastatrice et un flash lumineux aveugla ses jumelles... Que ? Des confettis ? Un gâteau ?

" Happy birthday to you ! Happy birthday... "

" Putain, vous êtes vraiment cons ! "

Background

Valefor on Ice

En marge de ses petits renégats, Valefor utilise les services d'une bande de voleurs spécialisés dans le sabotage de projets angéliques, au grand dam de tous les Archanges un tant soit peu impliqués dans le développement de l'espèce humaine. Leur règle d'or est simple : tout ce qui est fabriqué, financé, conçu ou soutenu par les forces du Bien doit être récupéré ou, au moins, neutralisé. La joyeuse bande d'Hécate est responsable d'un grand nombre de vols, de sabotages et d'enlèvements qui ont causé de véritables ravages dans l'économie et l'évolution scientifique des hommes. On leur doit notamment l'échec de Deep Blue face à Kasparov, les ratés de nombreux lanceurs spatiaux, les tonneaux de la Classe A première génération, les problèmes de fonctionnement de certains services informatiques, etc. Moins connues du grand public, les disparitions de nombreux savants et prototypes industriels ont également fait le bonheur de Valefor qui, dans la moitié des cas, poussait le vice jusqu'à s'approprier la remise en état d'appareils détruits ou la découverte de personnalités enlevées... Aujourd'hui, six ans après sa création, l'équipe de Valefor est toujours gardée secrète, même si de nombreux Princes et Archanges commencent à en avoir ras la

patate (pour reprendre l'expression consacrée). C'est sans doute pour des raisons de sécurité que le Prince des Voleurs ne sort ses atouts du placard que pour de grandes occasions (c'est-à-dire pas pour piquer les économies de mémé).

Belle et ses Bastards

Hécate est composée de quatre grade 3 de Valefor : Belle, Grand, Petit et Gros. Si l'équipe ne possède pas vraiment de chef, c'est généralement Grand qui sert de relais entre Valefor et les autres membres du team lorsque le Prince est trop occupé pour descendre personnellement. Les quatre agents d'Hécate ont toujours travaillé sous les ordres de Valefor, même si officiellement, ils sont morts depuis sept ans...

L'équipe dispose de gros moyens logistiques et d'un soutien technique assuré par des serveurs de Valefor de grade inférieur. En termes de jeu, Hécate a accès à tout ce que vous jugerez nécessaire pour effectuer une mission. Le matériel dont disposent les voleurs vaut largement celui des corporations qui emploient des preneurs de tête et les agents de Valefor envoyés sur les missions Hécate sont toujours aussi compétents que motivés. Aucun de ces Démons ne connaît officiellement l'existence du team, bien que de nombreux bruits circulent dans de nombreux couloirs.

Les cibles prioritaires du team sont les prototypes et les créations technologiques des laboratoires appuyés par les forces angéliques, Jean en tête. La position de Janus aide considéra-



blement Valefor (schizophrénie, quand tu nous tiens) à guider ses agents préférés vers les joujoux les plus "in" du moment. Il y a deux mois de cela, le Prince s'est même risqué à envoyer Hécate voler deux prototypes militaires de la section Galilée de Jean (cf. "Le guide des anges"), une tenue Caméléon et un générateur d'arcs électriques très pratique pour neutraliser des humains sans les tuer. Parce que voleurs, oui, assassins, non. Comme la majorité des agents de Janus/Valefor, les membres d'Hécate rechignent à tuer des humains. Il semble même que les quatre fantastiques prennent un malin plaisir à éviter de tuer les Anges qu'il leur arrive de rencontrer, histoire d'enfoncer encore plus le clou.

Note d'Andromalius

"Ils sont forts, c'est vrai. Obéissants, efficaces, rusés... J'avoue qu'ils ont même réussi à me décrocher un sourire le jour où le "fleuron de la marine française" est rentré à quai suite à une série de "problèmes techniques". Mais ça n'excuse pas Valefor. S'il continue à cacher ses sources, je vais être obligé de fouiller dans ses petites affaires. Babe, tu notes ? Fais-moi penser à envoyer Jazz et Tango sur le coup."

Petit

1,60 m pour une petite soixantaine de kilos, Petit affiche la jeunesse éternelle d'un adolescent jovial, souriant, cheveux au vent et mains dans les poches. Son entrée au sein d'Hécate est pour lui une occasion de prouver sa valeur et de mettre à profit ses talents d'acrobate, son gabarit passe-partout et son goût de la mission toute en finesse. Il est fidèle à Valefor, avec lequel il entretient une correspondance régulière (le Prince le considère presque comme un ami) et se veut profondément loyal envers les autres membres de l'équipe. En secret, il rêve de faire plus ample connaissance avec Belle, qui porte son nom aussi bien que les petites robes d'été qui virevoltent, fouettées par les brises marines, comme autant de pétales colorés où... Mais bon, c'est pas encore fait.

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	4	5	6	4	3
32					

Talents : acrobatie (4), discrétion (4), manipulation (3), corps à corps (3), esquive (4), arme de contact (3), faire les yeux doux à Belle (2)

Pouvoirs : attaque télékinétique (3), choc électrique (4), anaérobiose, ouverture (2), non-détection (6), augmentation temporaire d'agilité (3), déphasage (4), détection des créatures invisibles (2), dialogue mental (2)

Limitations : timidité, gentillesse

Grand

Avec sa carrure d'athlète, ses épaules larges et sa musculature de boxeur, Grand est l'homme des situations les plus délicates. Combattant émérite, tacticien de génie, expert en armes à feu, Grand fait office de "chef de bande" depuis la création du département Hécate. Sa fidélité à Valefor n'a d'égale que la limitation (pas de sexe !) qui l'empêche de répondre aux avances de Belle. Même s'il ne fera jamais passer ses intérêts personnels avant ceux du team, Grand voue une haine particulièrement virulente aux humains dotés de pouvoirs mentaux, psis et autres sorciers, auxquels il doit une sérieuse limitation (phobie des psis) depuis un incident survenu lors d'un casse nocturne. Belle et Petit s'en doutent, mais Grand ne laisse rien paraître pour éviter de se faire écarter de l'équipe.

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

Talents : moto (2), voiture (3), tactique (4), discrétion (3), arme de poing (4), corps à corps (4), arme lourde (3), esquive (3), prévoir des plans qui se déroulent sans accroc (4)

Pouvoirs : paralysie (4), absorption de violence (2), armure corporelle (4), volonté supranormale (2), conversion physique (3), augmentation temporaire de force (3), rebond (4), invisibilité (4), détection du futur proche (4), détection du Bien (4), déplacement temporel (2), chevalière (immunité (2), champ magnétique (2))

Limitations : peur des psis, loyauté, peur du sexe

Belle

Comment décrire cette belle plante sans parler de sa tige élancée, de ses feuilles rondes et harmonieuses, de ses pétales colorés, maquillés selon les circons-



tances, de son parfum capiteux et... de ses épines, tu touches t'es mort, qui ont fait la réputation de Belle au sein de l'équipe, des rangs de Valefor et de la plupart des dossiers angéliques ? En plus d'être sculpturale et féroce, Belle est spécialisée dans les systèmes de sécurité, l'électronique et l'informatique. Une tête bien pleine dans une tête bien faite, qui a maintes fois contribué au succès des opérations Hécate.

FO	VO	PE	PR	AP	PP
3	4	3	5	4	6
34					

Talents : informatique (4), électronique (4), systèmes de sécurité (5), séduction (5), arme de poing (3), corps à corps (2), esquive (4), rendre les femmes jalouses (6)

Pouvoirs : griffes (4) (5 cm), jet d'énergie (3), charme (6), régénération (2), non-détection (3), champ de force (4), caméléon (3), détection des ennemis (4), détection du danger (4), lire les sentiments (4)

Limitations : kleptomanie, pitié

Gros

À la limite de la caricature, Gros est l'emblème d'une génération nourrie au hamburger, au football américain et au lance-roquettes. Beaucoup moins fin que ses collègues,

qu'il considère comme sa seule et unique famille, cet agent très spécial de Valefor utilise sa force exceptionnelle et ses talents de démolition lors des opérations musclées. Il fait tacitement office de garde du corps pour l'ensemble de la bande et joue souvent un rôle décisif dans les missions minutées. C'est bien connu, aucun coffre ne résiste longtemps à Gros, surtout s'il abrite de la nourriture (même si c'est pas vrai, hein, il est pas censé le savoir après tout).

FO	VO	PE	PR	AP	PP
6	4	4	5	3	3
30					

Talents : camion (3), manipulation (3), démolition (5), arme d'épaule (4), arme lourde (5), arme de poing (4), arme de contact (3), corps à corps (6), esquive (3), finir les assiettes des autres (6) (c'est pas humain, ça)

Pouvoirs : cornes (4), peur (4), étouffement (6), augmentation temporaire de force (2), détection du Bien (4), détection des ennemis (4), vitesse (2), arme à distance mobile (un pistolet-mitrailleur, baptisé Pépita, dont Gros ne se sert qu'en cas d'extrême nécessité)

Limitations : naïveté, monomaniaque (gagner le concours du Big Big One de Seattle en avalant la Big Big Hamburger Tower en moins d'une minute trente)





VAPULA

Génome 666

" Plus humain que l'humain, telle est notre devise "

- Blade Runner

Les trois ados s'agitaient comme des fous devant l'ordinateur. Ils avaient dû prendre de la coke et des exta avant de venir car leurs corps étaient parcourus de convulsions.

" Alors, on se fait qui cette fois ?

- Je sais pas. Si on commençait par une méga salope ?

- Ah ouais cool, cool. Avec des gros shoobs...

- Bon alors je te propose de lui donner les seins de Claudia, le cul de Cindy et les jambes de Julia Roberts dans " Pretty Woman " ... et puis la bouche à pipe de la Française là, Béatrice Dalle...

- Ah ouais cool, cool. Avec des gros shoobs...

- O.K. mais Julia Roberts c'est pas ses jambes, elle se fait doubler.

- Bon alors on met Demi Moore.

- Ah non, elle est toute refaite. Pourquoi pas Cher, tant que t'y es, ou Janet Jackson...

- Je sais : on a qu'à foutre les tiges à Mari Jo Péroo.

- Non elle est super con, ça va tout gâcher. Pourquoi pas la Jamaïcaine Marlene Ottey, elle est honnasse.

- Ah ouais cool, cool. Avec des gros shoobs...

- T'es con toi, tu dis tout le temps la même chose... Pour le côté psychologique faut éviter Mère Térèse, c'est pas trop dans le ton. Je pense plutôt à un petit mélange d'allumeuse comme Marilyn et Brigitte et puis côté cul, deux trois bonnes chiennes du X comme Tabatha Cash et Zara White et puis on pourrait aussi mettre un peu de charme...

- Ah ouais cool, cool. Avec ...

- Ouais on sait, des gros shoobs, t'es vraiment con. Alors on finit par une touche de Lady Di ?

- O.K., à trois on appuie ensemble sur Enter.. "

L'écran se mit à clignoter pendant que le curseur se transformait en sablier. Puis une barre de chargement afficha un compte à rebours : trente-cinq minutes d'attente...

" Ça fait chier. Si on se refaisait une petite ligne ?

- Ouais, mais reconnaissez que c'est super de la balle ce labo de mon oncle. Je suis sûr qu'on va se fendre la gueule. Allez, chacun se met derrière un écran et fait son humain idéal, je suis sûr qu'y a des super truos en stock... Imaginez : mon oncle me racontait qu'une de ses équipes avait même volé un bout de cheveu de Lénine pour avoir son code génétique. Y'a même un bout de Gengis Kahn ! Mais je sais pas d'où ils l'ont eu.

- O.K., c'est parti et le plus beau se tape la salope qui sort dans trente-trois minutes.

- Ça marche. "



Billy " fan des gros shoobs " réfléchit une trentaine de secondes, puis se mit à taper frénétiquement sur les touches en poussant de petits grognements. Il termina en sueur par une phrase bien sentie : " Toi mon pote, t'es le champion des champions, tu vas maraver à donf. "

Puis fier de lui il appuya sur la touche Envoi.

Franck, l'intello du groupe, se concentra près d'une minute, les yeux dans le vide. Puis d'un trait il se mit à pianoter. Alors qu'il allait envoyer l'ordre, il se ravisa soudain et comme soulagé ajouta : " J'ai failli oublier Sigmund et Albert... "

Puis heureux il poussa le bouton.

Andy qui avait toujours été le plus bizarre de la bande se remit deux lignes pour la route puis prit deux pilules et un coup de Super Bull, l'aphrodisiaque des taureaux. Puis il se mit à sélectionner soigneusement ses candidats. Petit à petit, un sourire se dessina sur ses lèvres fines et l'œil brillant et camé, il envoya l'ordre à la cuve.

" Dis, tu crois que ça va vraiment marcher toutes ces merdes à la Frankenstein ?

- Ben ouais, normalement mon oncle m'a dit qu'ils commençaient les expérimentations demain. Heureusement que je lui ai tiré les clefs et les codes...

- Ah ouais cool, cool. Avec ...

- Toi t'es vraiment un connard néfaste, t'es même plus con que t'en as l'air. "

Alors qu'ils allaient se foutre sur la gueule, la première cuve s'ouvrit dans un grand " pssshhiit ", en dégageant une épaisse fumée rosâtre. De la brume sortit une merveilleuse créature en tenue d'Ève qui ouvrit de grands yeux innocents et purs sur les trois ados. La baye aux lèvres et la gaule au froc, la même phrase sortit de leur trois poitrines... " Ah ouais cool, cool. Avec des gros shoobs... "

La deuxième cuve s'ouvrit alors. Un immense athlète à l'éclatante chevelure de surfeur en sortit. Une caricature bodybuildée, un véritable Hercule fait de muscles et de grâce. Billy se mit à expliquer : " J'ai mis Jordan, Keanu Reaves, Schwartzy et toute l'équipe de France du Mondial et aussi Brad Pitt... Et puis je lui ai mis la pine de Rocco... Elle est trop cool ! "

L'Apollon des bacs à sable se tourna vers la *bimbo* et le membre de Rocco se tendit également dans sa direction.

Les portes de la troisième cuve s'écartèrent alors laissant s'échapper son occupant. Franck, le cœur battant, murmurait le nom des génies et des princes qu'il avait sélectionnés : " Alexandre, César, Charlemagne, Napoléon, Mitterrand... " Tous ces conquérants le contemplaient du même œil. Il posa alors son regard sur la nymphe qui fut comme attirée vers cet être au magnétisme irrésistible.

La dernière cuve libéra son occupant. Il était bien moins impressionnant que les autres. Aucun signe particulier ne le caractérisait, sauf peut-être sa petite moustache. D'un pas décidé, il se dirigea vers la Vénus et d'un



geste précis la chopra à la gorge, ce qui lui arracha un cri de douleur. Les trois ados étaient comme tétanisés par la scène. Le Musclor se précipita au secours de la femme mais le dernier venu esquiva son premier coup et lui chopra le bras. Avec une force prodigieuse et insoupçonnable au vu de son gabarit, il lui asséna un terrible coup dans le ventre en lui enfonçant sa main dans la chair. Il en ressortit une côte cassée qu'il lui planta dans l'œil. Puis, dans le même élan, il chopra le politiciard et lui éclata la face contre la tête de la bimbo. Il y eut un bruit d'os broyés. Les deux corps flasques et sans vie retombèrent au sol.

C'est ce moment que choisirent les trois ados pour sortir de leur torpeur et se précipiter vers la sortie, poursuivis par le meurtrier.

" Qui t'as mis dans ton cocktail, Andy ?

- Que des gens que j'admire : Charles Manson, Jack l'Éventreur et Lucrèce Borgia... "

À leurs trousses, le résidu de laboratoire rattrapa Billy et lui creva les deux yeux d'un coup bien ajusté sans même s'arrêter de courir.

" Et c'est tout ?

- Ouais je crois... Non attends : j'ai encore mis un mec à la fin...

- Qui ?

- Voilà, je me souviens : j'ai mis Bruce Lee... "

Background

humain

humain, e adjectif

(latin *humanus*)

1. Qui a les caractères, la nature de l'homme ; qui se compose d'hommes. *Être humain. Espèce humaine.*

2. Qui est relatif à l'homme, qui lui est propre. *Corps humain. Nature humaine. L'erreur est humaine.*

3. Qui concerne l'homme, qui a l'homme pour objet. *Géographie humaine.*

4. Qui est à la mesure de l'homme. *Une ville à dimensions humaines.*

II. Qui est sensible à la pitié ; compatissant, compréhensif ; qui témoigne de ce caractère. *Un magistrat humain.*

Le savoir est une arme

Génome 666 est le nom d'un projet ultra secret lancé par Vapula, il y a déjà trois décennies, en 1966. Il regroupe un petit nombre de chercheurs qui coordonnent et mettent au point les progrès de la génétique dans le monde. Le but est simple : il faut comprendre la vie, œuvre de Dieu, pour être capable de la contrôler et de la modifier à volonté. Inutile de dire que ce groupe est particulièrement mal vu par les Anges qui considèrent que son action est contraire aux règles du Grand Jeu. La hiérarchie démoniaque ne voit pas tout ça d'un très bon œil, mais comme ça fait super

chier les Anges, elle ferme les yeux. Il ne faudrait pas non plus que Vapula commence à avoir la grosse tête. En pratique, le Génome a permis pas mal d'avancées remarquables. Il a identifié les gènes et commence à mettre au point des techniques pour modifier le patrimoine génétique. Les possibilités envisagées sont immenses : clonage, êtres synthétiques, eugénisme, cyborgs, croisements d'humains et d'animaux... À tel point que Vapula mute total dans son slop. Chaque année, il augmente les crédits et consacre personnellement plus de temps à ses recherches.

Ta maman elle est tout en verre, c'est une éprouvette

Génome 666 est également actif au niveau médiatique. Bien défendues par des Baalberith, les idées neuves se répandent à vitesse grand V dans les pays industrialisés. Sous prétexte de lutter contre l'hémophilie ou la myopathie, de ralentir les effets du vieillissement et du gâtisme, toutes les idées s'imposent petit à petit, à tel point qu'aujourd'hui, la contraception est passée dans les mœurs et qu'on bouffe tous les jours des plantes et des animaux transgéniques (tu savais pas ?). Preuve est



faite qu'ils font bien leur boulot. Le Créateur a utilisé des codes pour former la vie. À pas de fourmi, les savants établissent une classification. En toile de fond, Génome 666 fait circuler l'info et lutte pied à pied avec des Anges qui voudraient éviter que les humains ne mettent la main sur un certain nombre d'info classées top secret.

eugénisme

eugénisme nom masculin ou *eugénique* nom féminin (grec *eu*, bien, et *gennân*, engendrer)

Ensemble des méthodes qui visent à améliorer le patrimoine génétique de groupes humains, en limitant la reproduction des individus porteurs de caractères jugés défavorables ou en encourageant celle des individus porteurs de caractères jugés favorables ; théorie qui préconise de telles méthodes.

Dolly, la brebis à quatre culs

Le progrès de la science est *a priori* une chose positive. Seulement voilà : dans les mains des Démon, il est utilisé pour pousser au Mal. Ainsi, très subtilement distillée, l'information scientifique devient une arme et un instrument de pouvoir. Et voilà comment reviennent sur le tapis toutes les conneries sur les surhommes, les races supérieures et inférieures et autres bonnes blagues à la con. Mais le problème, c'est que le Génome 666 compte bien exploiter son savoir pour foutre la merde un bon coup et éliminer toute croyance religieuse au profit d'un fanatisme scientifique sordide.

Elle se propose en particulier de faire des super humains qui n'auraient plus tous les défauts que nous avons. Des êtres parfaits qui choisiraient toujours le bon camp, c'est-à-dire celui de la science... Tout un beau programme qui n'arrange pas du tout les Anges. Aussi le Génome est-il une des priorités de la lutte angélique. Une des raisons pour lesquelles la guerre entre les deux camps s'est accrue ces dernières années. La bataille des labo est de plus en plus sanglante.



Anatomie comparée

Génome 666, très combattu et assez peu soutenu par son propre camp, est particulièrement perturbé. Ses membres vivent dans la paranoïa la plus complète. Les Anges n'ont en effet pas à chercher bien loin pour mettre leur nez dans les trois ou quatre grands centres de la génétique mondiale. Le Génome a donc été obligé de se relocaliser. Il possède plusieurs laboratoires secrets partout dans le monde et duplique toutes les bases de données en les rendant publiques sur le Net. Pour favoriser les recherches, l'organisation a fait disparaître pas mal de scientifiques qu'elle emploie plus ou moins contre leur gré dans ses locaux. Une bonne partie de l'élite scientifique soviétique est passée



sous son contrôle depuis les troubles de la dernière décennie. Les recherches prennent du temps mais finiront par porter leurs fruits. Dès aujourd'hui, un certain nombre de modifications génétiques sont déjà expérimentées sur des cobayes humains.

Intérêt pour les joueurs

Le Génome 666 peut avoir de nombreuses utilités pour les joueurs. Ils peuvent recevoir du matériel expérimental. Subir des modifications de leur métabolisme. Recevoir des équipes de serviteurs génétiquement modifiés et toutes ces sortes de choses qui mettent l'ambiance au barbecue du dimanche.

Il est en revanche peu probable qu'un Démon fasse partie du projet car il passerait la totalité de son temps à travailler dans un laboratoire. Les joueurs peuvent cependant avoir connaissance du projet s'ils connaissent très bien des serviteurs du Prince de la Technologie. L'essentiel est que la réelle étendue des recherches ne cesse de s'accroître. Ce qui était de la S.F. un jour est déjà obsolète le lendemain.

Intérêt pour le maître de jeu

Le MJ doit pouvoir tirer un maximum de ce projet ambitieux. Dans chaque laboratoire, des expériences hasardeuses sont tentées tous les jours. Les joueurs peuvent servir de cobayes. Ici clonage, là modification génétique, ailleurs découverte de zones inexploitées du cerveau. Vous devez vous sentir libre d'introduire les idées les plus zarbes dans vos scénarios.

De plus, les Anges sont particulièrement actifs pour traquer les bases de recherche. Ils n'hésitent pas à utiliser les grands moyens pour arrêter les travaux en cours, ayant recours, au besoin, au bazooka comme aux éclairs. La guerre est ouverte, elle ira jusqu'au bout.

Groupe de familiers

de combat génétiquement modifiés

Entre cinq et dix super soldats. Tous ont la même gueule parce qu'ils sont sortis du même moule.

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

Pouvoirs : jet d'énergie (2), champ de force (2)

Talents : arme de contact (3), arme d'épaule (3) courir en zigzag (2), chants bavarois (3), prendre des douches ensemble (3)

Équipement : jolis treillis, cirage de camouflage, armes diverses, tubes de vaseline

En termes de jeu

Les possibilités du génie génétique mis en lumière par les travaux du Génome 666 n'ont virtuellement aucune limite. Les individus modifiés peuvent être plus forts ou plus malins. Ils peuvent résister naturellement à certaines maladies ou poisons. Ils peuvent aussi être beaucoup moins sensibles aux conditions extrêmes comme le froid ou la forte chaleur. Il se peut aussi qu'ils acquièrent des propriétés mentales exceptionnelles.

La seule limite que nous vous conseillons est l'équilibre de vos parties. Il ne faut pas tomber dans le surgrobillisme, quoique, si ça vous amuse... Moi je ne joue pas avec vous, et je ne suis pas votre maman. Les seules vraies limites, ce sont les règles. Aucune caractéristique ne peut dépasser 6 et le MJ est seul juge. Voilà, débrouillez-vous avec ça et bonne bourre.



VEPHAR

La cité d'Atlantis

" Soyez chébran, achetez-vous une méduse d'aquarium ! "

Au début, elle n'était pas plus grosse qu'une crevette. Ginette l'avait mise dans son aquarium, au milieu des algues en plastique et d'une multitude de poissons multicolores. Ces derniers avaient mal supporté la cohabitation. Victimes d'une étrange maladie, ils succombaient les uns après les autres. Et puis un jour, Ginette avait surpris la méduse en train de les attaquer pour les manger.

" Pauvre petite bête, avait-elle dit (Ginette pensait toujours à voix haute), je ne la nourris pas assez. "

Quelques mois plus tard, après avoir dévoré tous les poissons, la méduse avait tellement grossi qu'elle ne tenait plus dans l'aquarium. Ginette avait dû la transférer dans sa propre baignoire et la nourrissait de steaks et de côtes de bœuf, quand ce n'étaient pas des jambons entiers ! Cela ne suffisait visiblement pas. L'appétit de la méduse semblait insatiable, et Ginette y laissait toutes ses économies. Pourtant, quand elle la regardait, si douce, si tendre, Ginette sentait les larmes lui monter aux yeux. Elle était attendrie par la beauté et l'innocence que dégageait cette magnifique créature. La voir ainsi affamée lui fendait le cœur.

Cela faisait maintenant cinq jours que la méduse occupait la baignoire, qui commençait d'ailleurs à être un peu juste. Il fallait songer à...

Toc ! Toc ! Toc !

" Tiens, qui ça peut bien être ? Ah, mais j'oubliais que c'est mercredi aujourd'hui. C'est la visite de Julien ! "

Ginette ouvrit la porte à son petit-fils, qu'elle embrassa affectueusement.

" Tu vas bien, mon petit Julien ? "

- Très bien, mamy. Même si j'ai été embêté par un vieux monsieur en venant ici. Il voulait me donner des bonbons. Mais j'ai refusé !

- Tu as bien fait, Juju, on ne sait jamais, avec tous ces vieux lubriques. C'est que, des disparitions de petits garçons ou de petites filles, il y en a chaque année... Enfin, parlons d'autre chose ! Tu es venu prendre ton goûter, alors file te laver les mains. "

Interpellant le jeune garçon qui courait déjà vers la salle de bain, Ginette ajouta :

" Au fait, Julien, combien pèses-tu ? "

- Vingt-cinq kilos, mamy. Pourquoi ?

- Pour rien, mon petit, pour rien... "

Background

Il serait surprenant d'imaginer que la résidence terrestre du Prince des Océans puisse se trouver à Vaulx, en Haute-Savoie, ou même autre part sur la terre ferme.

Eh bien rassurez-vous, ce n'est pas du tout le cas !

Vephar occupe bel et bien une demeure maritime, et a même poussé la logique jusqu'au bout. En bon mégalo, aidé de Vapula, il a bâti un extraordinaire complexe sous-marin baptisé Atlantis, du nom d'une ville antique située sur un continent que, jadis, il engloutit. Cette cité sous-marine moderne est située en plein cœur de la Méditerranée.



même
dé de
n-bap-
conti-
derne



Pourquoi la Méditerranée ? D'abord, parce qu'il s'agit d'un site éminemment stratégique, reliant l'Europe méridionale, l'Afrique du Nord et l'Asie occidentale. Être basé en Méditerranée, c'est l'assurance de pouvoir agir facilement et rapidement dans un grand nombre de pays : France, Espagne, Italie, Croatie, Yougoslavie, Grèce, Turquie, etc. sans oublier les pays du Proche-Orient et du Maghreb. La Méditerranée est également une mer dont la réputation est mondiale et qui attire énormément d'estivants. Comme le trafic maritime local est très dense, les possibilités d'actions pour des Démons y sont donc nombreuses.

Que la cité d'Atlantis soit située dans cette mer ne signifie pas que l'influence de Vephar se limite à la Méditerranée. Le Prince des Océans agit dans toutes les mers et tous les océans du globe, et notamment assez souvent dans l'océan atlantique.

Atlantis, centre de pouvoir de Vephar

Atlantis, cité sous-marine " sous cloche ", est située au large de la Méditerranée, entre la Sardaigne et les Baléares. La forme de cette ville évoque un plateau circulaire sur lequel on aurait bâti de nombreux bâtiments aux formes futuristes, le tout protégé par un énorme dôme de Plexiglas. Vephar a veillé à ce que les dimensions de sa ville demeurent relativement modestes (environ cinq cents mètres de diamètre), pour éviter d'attirer l'attention des hommes. Bien entendu, des brouilleurs de radars et autres gadgets technologiques fournis par Vapula offrent au Prince des Océans une protection efficace contre la plupart des applications technologiques humaines de détection. Cela dit, Atlantis reste suffisamment grande pour permettre à Vephar de donner libre cours à la plupart de ses fantasmes :

Ainsi, le port d'Atlantis, ultramoderne, sert de base de lancement à d'énormes vaisseaux sous-marins, ressemblant un peu au Nautilus de " Vingt mille lieues sous les mers ", avec leurs gros rivets, leurs tubulures et leurs excroissances métalliques. En plus de l'équipage et des passagers - Démons ou familiers -, ces navires peuvent acheminer les mini sous-marins (cf. juste après) sur les sites des opérations spéciales décidées par le Prince-Démon.

Atlantis compte également un nombre élevé de

minuscules sous-marins, au design à mi-chemin entre la petite fusée et le hors-bord. Congus pour accueillir une ou deux personnes, ces petits navires servent à accomplir des missions maritimes discrètes, comme poser des mines sur les pétroliers, faire couler les bâtiments de Greenpeace, faire sombrer quelques yachts ou des bateaux de plaisance, etc. Ils peuvent être transportés par l'intermédiaire des gros sous-marins cités précédemment, ou être directement lancés à partir de la base d'Atlantis.

Un grand nombre de bâtisses de la cité servent de lieu de repos et de loisir pour les Démons spécialement invités par le Prince, en attendant d'être briefés sur une mission.

Enfin, toute une partie de la ville est constituée de bassins conçus pour des élevages de " monstres marins " : pieuvres, anguilles géantes, raies manta et, plus classiquement, grands requins blancs. Ces monstres sont relâchés en mer un peu partout dans le monde, au moment où les plages sont bondées (en juillet et août, essentiellement).

Le projet Octopus

Octopus est le nom donné par Vephar à une pieuvre énorme dotée de pouvoirs démoniaques, ce qui est contraire aux règles édictées par la hiérarchie démoniaque. À l'origine, la pieuvre (relativement intelligente par ailleurs) était censée protéger l'accès au complexe sous-marin contre les éventuels intrus. Malheureusement pour Vephar, la créature s'est échappée. Depuis, le Prince des Océans lance des hordes de Démons pour tenter de la rattraper, en vain jusqu'à présent. Son principal souci n'est pas seulement de retrouver rapidement la bête, mais surtout de cacher son existence aux Démons et aux Anges. Il ne faut surtout pas que cette histoire arrive aux oreilles de Satan, qui n'apprécierait certainement pas l'initiative. Or, Démons comme Anges sont tout à fait capables de faire chanter Vephar, ou de manquer de discrétion, s'ils venaient à découvrir l'existence de la pieuvre géante démoniaque.

Octopus est bien loin de tous ces soucis. Sa principale préoccupation reste la quête de nourriture (sa dernière victime célèbre étant Éric Tabarly), tout en échappant à ses chasseurs, les Démons de Vephar.



Mieux que le poisson rouge, la méduse tachetée !

Des créatures de Vephar, on en trouve aussi dans les villes. La méduse tachetée a fait son apparition dans les aquariums à la suite d'une opération publicitaire lancée conjointement par Vephar et Nybbas, Prince des Médias. Ce dernier a réussi un tour de force en lançant une véritable mode pour la méduse d'aquarium. Même si l'engouement sera vraisemblablement éphémère, la méduse tachetée se révèle actuellement un animal de compagnie très apprécié de la ménagère de moins de cinquante ans. Le problème (car il y en a bien un), c'est que la créature possède une voracité incroyable. Elle double de volume tous les mois jusqu'à atteindre une taille maximale de six mètres de longueur, l'ombrelle (la tête) atteignant en moyenne les deux mètres de diamètre !

En général, les gens — intelligents — s'en débarrassent après une ou deux semaines. Mais certains fanatiques, subjugués par l'étrangeté de cette créature ou influencés par ce qu'on leur a raconté à la télé, gardent leur méduse le plus longtemps possible, allant même jusqu'à la faire transférer dans une piscine ou un bassin privé, quand ils en ont les moyens. Il faut dire que l'animal présente une particularité : il n'attaque pas le maître qui l'a nourri depuis sa naissance. Tout autre individu, en revanche, est sauvagement attaqué s'il passe à proximité des filaments.

Le plus grave problème survient quand la bestiole n'est pas tuée mais jetée dans les toilettes, dans les égouts ou dans un fleuve. La méduse tachetée est en effet très résistante, et survivra à partir du moment où elle trouve une source de nourriture. Cela commence à poser de réels problèmes dans les égouts de certaines grandes agglomérations.

Intérêt pour le MJ

Vephar est l'occasion idéale de faire vivre des aventures dépayssantes aux joueurs, que ce soit, sur la plage, en pleine mer, ou dans les égouts.

Si les PJ sont en vacances, au bord de la mer, vous pouvez leur faire découvrir Octopus, de manière progressive, bien sûr. Ça et là, des témoignages évoquent un "monstre" marin. Mais quand les PJ veulent parler aux témoins, soit

ils ont disparu, soit ils se sont rétractés. Tout s'explique par le fait que des Démons de Vephar, à l'affût des moindres nouvelles de ce genre, se rendent rapidement sur les lieux pour éliminer les témoins gênants, ou les convaincre par tous les moyens (mise en scène ou menace) qu'ils se sont trompés, qu'ils n'ont pas vu "Octopus". Les Démons de Vephar ne vont donc pas faciliter la tâche des PJ, et nul doute que ces derniers ne résisteront pas à la tentation d'en apprendre plus sur cette affaire. Pour compliquer le tout, vous pouvez fort bien ajouter un groupe d'Ange, ayant eu vent de ces étonnants témoignages.

Si vous voulez rester dans l'urbain, vous disposez également d'un thème de scénario rigolo avec la méduse tachetée. Cette dernière sévit dans les égouts, se nourrissant notamment d'égoutiers, voire de Familiers affectionnant les lieux. Des Anges de Michel ont récupéré des images filmées dans les égouts par des robots nettoyeurs de la ville. Après avoir rassuré la mairie, les Anges se sont lancés dans une expédition armée pour comprendre de quoi il retourne et éliminer la menace. Ils risquent, bien évidemment, de croiser les PJ.

À Paris, on trouve actuellement une forte concentration de méduses tachetées sous l'opéra Garnier, où, on le sait, il y a beaucoup d'eau.

Intérêt pour les joueurs

C'est avant tout le plaisir de découvrir l'existence de l'extraordinaire complexe sous-marin de Vephar. Ainsi, pour leur confier leur prochaine mission, leur contact invite les PJ à prendre un paquebot traversant la Méditerranée, qu'ils doivent quitter à une heure précise de la traversée (soit à bord d'un petit canot de sauvetage, soit en plongeant directement dans l'eau).

Après quelques minutes, les PJ auront la surprise de découvrir de petits appareils sous-marins, qui les recueilleront, avant de les emmener directement dans la cité d'Atlantis. Contrairement à certains autres lieux de pouvoir démoniaques, celui de Vephar est particulièrement beau et il y fait bon vivre. Indéniablement, Vephar a des goûts de luxe, et cela se voit.



Système de jeu

Deux "monstres" de Vephar sont décrits dans ce chapitre. Le premier, la pieuvre Octopus, vit exclusivement en milieu marin. De plus, et c'est là une grave violation de la loi de Satan, Vephar a doté la créature de pouvoirs démoniaques. Le second monstre, la méduse tachetée, pourra, lui, être rencontré en milieu urbain (dans les égouts). Très puissant également, il ne possède, en revanche, aucun pouvoir surnaturel.

Octopus, la pieuvre

Cette pieuvre est véritablement énorme, puisqu'elle dépasse les dix mètres de long, tentacules compris, le diamètre de sa tête étant d'environ deux mètres. Octopus est, en outre, dotée de pouvoirs démoniaques dont elle se sert instinctivement pour capturer ses proies. Essentiellement carnivore, elle se nourrit de poissons, de phoques, et ne crache pas sur la chair humaine. Très fûtée, la créature a appris à se camoufler pour échapper aux prédateurs humains, tels que les Démons envoyés par Vephar.

						
FO	VO	PE	PR	AP	PP	
6	3	3	5	4	3	20

Talents : grimpé (2), nage (5), survie en mer (6), discrétion (1), esquive (3), corps à corps (5)

Pouvoirs : jet d'acide (3), peur (2), poison (4), étouffement (5) armure corporelle (2), régénération (1), caméléon (3)

Attaques : Tentacules : Puissance +3

Protection : Peau épaisse : 2. De plus, du fait de sa nature démoniaque, la pieuvre Octopus bénéficie également d'un facteur de réduction de 2 contre les dommages.

Remarques : Octopus est dotée de huit tentacules, et peut en utiliser jusqu'à quatre simultanément pour atta-

quer (quatre attaques par tour donc). Lors d'un combat, considérez que chaque point de Force ôté à la créature équivalait à avoir tranché un de ses tentacules.

La méduse tachetée

La méduse tachetée qu'on croise dans les égouts est généralement de taille adulte. Elle n'a, en effet, pas trop de mal à trouver de la nourriture, qu'il s'agisse de déchets, de déjections, de rats ou encore d'égoutiers. Rouge, tachetée de blanc, elle dépasse fréquemment les six mètres de longueur au maximum (de son ombrelle à ses filaments), ce qui la rend particulièrement impressionnante. Sa nature gélatineuse lui permet de se déformer à l'extrême, et donc de se faufiler dans de petites ouvertures ou des tuyaux. Extrêmement vorace (sauf avec la personne qui l'a élevée), elle attaque tout ce qui bouge dans le seul but de se nourrir.

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

Talents : acrobatie (2), grimpé (2), nage (6), survie en égouts (4), survie en eau douce (5), survie en mer (6), discrétion (3), esquive (3), corps à corps (5)

Attaques : Filaments urticants : Puissance +2 (laisse une grosse trace rouge sur la peau)

Protection : nulle, mais du fait de sa nature gélatineuse, la méduse bénéficie du même facteur de réduction que les Démons, à savoir que tous les dommages qu'elle subit sont divisés par 2.

Remarques : à l'aide de ses filaments, la méduse tachetée peut effectuer jusqu'à trois attaques simultanées.



SATAN



Il longea le Louvre par cette belle après-midi de juin. En rajustant sa casquette House Of Pain pour se protéger du soleil, il se demanda quand tout cela allait finir.

Les deux vieux l'attendaient au café, devant la statue de Jeanne d'Arc. Il n'avait jamais douté de leur ponctualité. Partout autour d'eux des touristes jacassaient en italien et en japonais.

" Bonjour Sam, lui dirent-ils en même temps.
- Salut ".

Pendant toute la conversation qui suivit, seul celui qui portait des lunettes parla, l'autre se contenta d'écouter ce que disait son frère en regardant sa montre de temps en temps.

" Alors c'est sûr, tu as gagné. "

- Au beau milieu de la chute de la civilisation occidentale, j'ai gagné grâce à la science en les détournant de Lui. Nous vivons aujourd'hui le suicide d'une époque et d'une pensée, il est clair que le Vieux n'avait aucune chance. Vous le saviez depuis le début de toute façon, non ?

- Qu'est-ce que vous allez faire maintenant ?

- Un peu de tourisme sexuel en Asie, je ne sais pas trop en fait, le championnat du monde est mi-août à Tokyo... Non je déconne, en fait la seule chose qui me surprenne encore parfois, c'est l'humanité, elle est tellement riche... "

Les vieux eurent tout à coup l'air terriblement mélancolique.

" Ce n'était pas ma question. "

Sam parut ennuyé.

" Il faut que je réfléchisse. Depuis quelque temps, je suis convaincu qu'Il a tout manigancé. Mais le plus curieux c'est qu'Il ait perdu comme ça, Lui qui aime toujours avoir le beau rôle... Ça me fait penser à la puissance du vide, de l'infini néant dans lequel doit nager son âme puisqu'Il ne croit même pas en Lui... Vous qui avez des lueurs, vous avez un conseil à donner pour une fois ?

- Tu es le seul à avoir vraiment fait changer les choses, c'est à toi de voir. "

Soudain fou de rage, Sam renversa sa chaise en bondissant en avant.

" Je ne suis pas un putain de sauveur comme l'autre bab de merde " rugit-il.

La foule prit peur un instant, mais Sam soudain calmé se rassit en retrouvant son contrôle.

" Je ne veux plus rentrer dans son jeu. Depuis ce pari stupide, tout est parti en couille, la Lumière me manque, je ne sais même plus si elle existe.

- Mais tu es la Lumière.



- Ben justement, je crois qu'il faut que j'aille Le voir pour parler... Je vais lui éclairer sa lanterne, à ce Vieux Schnock.
- Si tu te sens prêt. La dernière fois, j'ai trouvé que vous aviez un problème de communication.
- Ça dépend de ce que je ferai aux World's. De toute façon, ça peut encore pourrir, on n'est pas à une décennie ou deux près.
- Non, non, conclut celui qui n'avait encore rien dit, on a tout le temps.
- Tiens, j'ai un scoop : je vais tuer le pape. Y m'énerve ce con.
- Tu écris des poèmes paraît-il ?
- Ouais, mais y a pas de quoi les publier. Y sont bizarres, je sais pas ce que j'ai depuis que j'ai gagné, j'ai plus trop la pêche à tel point qu'à part vous deux à qui on ne peut rien cacher j'ai mis personne au courant... Je laisse tous ces veaux croire que je suis gaga comme le Vieux. Comme ça y me posent pas de questions embarrassantes. Y a que le pape qui... Ouais je crois que je vais lui arracher une couille : je les ai jamais aimés, ces nains blancs...
- Alors cette poésie ?
- Bon puisque vous insistez. "

*Quand les enfants d'Adam découvriront ma voie
Leur vie sera comblée, leur cœur s'apaisera
Nous irons promener tous ensemble et heureux
Des portes de l'Enfer, nous rejoindrons les cieux*

*Encore, trois fois encore, tu vas me pardonner
Car ce jeu est fini et si j'ai trop triché
C'est que dès le début les dés étaient pipés
Ta défaite, ma victoire, tout était programmé*

*Ton courage où est-il ? toi qui es le premier
Infidèle et félon, moi qui t'ai tant aimé
De tous tes adversaires je serai le plus beau*

*L'homme est entre nous, fragile créature
Seul je serai celui qui prépare son futur
Toi qui l'as fait rêver tu n'es que son bourreau.*

Samael se leva ensuite sans regarder Yves et Kronos, rajusta sa casquette et disparut dans une grande explosion de soufre.



Edite par ASMOTEE EDITIONS
1, route de Versailles
91100 Villiers-le-Bac
ISBN : 2-911103-38-6
Ref : IN23
Prix : 160 frs
Couverture en peau de Salade