

HABEAS CORPUS

LES DOSSIERS SECRETS
DE L'ARCHANGE DOMINIQUE

Extension pour INS/MY 3
Par J Squad

Dominique's Files.

OU

grande braderie de squelettes à tout les étages...

Dominique est aigri. Ses beaux projets d'Antéchrist et de Stella Inquisitorus avant l'heure ont lamentablement planté, le Bureau est grillé. Laurent n'a qu'une idée en tête à ce sujet et, en plus, il semblerait que d'autres Archanges soient au courant. Les Soldats de la Terre Creuse ne sont pas bien livrés en Enfer, les Archanges se mettent sur la gueule en plein Conseil, et, quand il a commandé une entrecôte et des frites à midi, on lui a servi des brocolis.

Et s'il y a quelque chose que Dominique n'apprécie pas, c'est bien les brocolis...

"Bonjour. Vous êtes sur le Serveur Vocal de l'Archange Dominique. Si vous avez quelque chose à vous reprocher, appuyez sur 1. Si vous voulez dénoncer quelqu'un, appuyez sur 2. Si vous avez un problème de foi, appuyez sur 3. Laissez-vous aller. Vous savez sûrement quelque chose... Il suffit de le dire après le signal sonore. Biiiiip."

Pas de messages... Bien entendu. Il fut un temps où il aurait projeté la machine contre le mur dans un accès de colère. Une époque révolue. Il n'a plus ce feu qui brûlait en lui, cette étincelle Divine, ce plaisir si particulier à la vingt-sixième limitation qu'il accordait dans la journée quand il rétrogradait un Ami au rang de soldat de Dieu ou qu'il l'envoyait pour 4000 ans aux archives de la Cité Eternelle.

Non, rien n'est plus comme avant. Tous le craignent pourtant encore mais Dominique n'en tire plus aucun plaisir.

Il se sent vide.

Et s'il ne lui restait qu'une chose... les souvenirs...

- Bon, fais nous un de tes trucs là... Avec les flashbacks.

- Hein ?

- Ouais, ton truc oldschool à base de "noir, lumière, obscurité, flash...", tu vois ?

- Ah, ok...

Dominique ferme les yeux. Dansent les souvenirs, comme autant de papillons attirés par la flamme du péché.

"Mais non, Jacques, pas du péché !"

Par la lumière d'une flamme en tout cas... La flamme d'une chandelle. Soufflée par le vent...

"Bien, ça fait Diana Style, là !"

Obscurité. Mémoires...

"Dieu est Mort, mais ne vous inquiétez pas, je suis là." (Dominique. les mauvais jours.)

La machine à perdre s'est enclenchée il y a longtemps, elle date de Mathusalem... Des dinosaures même. Dominique avait reçu l'ordre de les évangéliser. Mais un truc avec les dinosaures c'est qu'ils sont cons comme... des dinosaures justement.

Il avait même eu l'idée "ultime" de faire crucifier leur Messie, un certain Denver mais décidément, un mammoth, ça trompe énormément (on se comprend). Bref : échec sur toute la ligne, profil bas pendant quelques dizaines d'années et risée du Paradis. Certains en rient encore d'ailleurs.

Pourtant, quand Jésus s'est incarné et s'est fait planter sur son bout de bois, tout le monde a trouvé l'idée géniale. Ingrats !

Et depuis, c'est de pire en pire : entre les sorciers qui l'invoquent dans une tortue, les serveurs de Blandine qui pétent les plombs, les tentatives d'invasion du Paradis et le revival Celta, on peut se demander d'où viendra le prochain coup bas...

De son propre camp sûrement.

Personne ne le comprend. Il a tout tenté pour renouveler la Foi au Paradis : en cinq ans il n'avait jamais autant magouillé avec Andromalius, son frère, l'Antéchrist, les quatre cavaliers de l'apocalypse, Dieu et Satan en retraite anticipée, le camouflage des restes du Bureau (son plus beau jouet ! Et il a fallu qu'on le lui casse...)

Il y a des fois où Dominique regrette vraiment ce bon vieux Anton Jaselski, le boulanger dont il avait pris l'apparence le temps d'un séminaire. A cette époque, quelques dizaines d'humains, cinq ou six tanks et une poignée de serveurs compétents pouvaient réveiller la Foi dans le cœur des Anges.

Sa dernière chance finalement, c'est peut-être la Troisième Force. Une bonne dose d'intox pour détourner l'attention, quelques petites démonstrations de force, une discipline renforcée et tout devrait repartir comme en quarante.

Non, là, normalement, ça passe...

"Monsieur a-t-il fini son homard?"

Krâaâps était assis à une table reculée de la Tour d'argent ; il appréciait l'ambiance feutrée du lieu, les murmures discrets des dîneurs, la discrétion toute professionnelle du service, le calme hypocrite qui permettait d'oublier qu'il y avait un dehors... Au moins, ici, on ne servait pas des aliments recongelés ; de l'utilité de vérifier que son chef de cuisine ne travaille pas pour Crocell... C'est pour cette raison qu'il avait choisi le restaurant comme lieu de rendez-vous, et qu'il avait décidé de prendre quelques minutes d'avances pour goûter au calme qui l'entourait, pour réfléchir aussi...

Réfléchir... à ce qui l'amenait ici, pas seulement à cette attente - la plus importante de toute une vie - et au choix qu'il devrait faire, mais aussi à l'enchaînement de circonstances, de décisions, de compromis même qui l'avaient mis dans cette situation...

"Monsieur ?"

Tout avait commencé huit mois plus tôt : après une carrière exemplaire, sans une limitation, sans même un reproche de ses supérieurs, tout avait basculé...

Il se promenait dans le vent glacé d'une nuit de janvier quand il était tombé, presque littéralement, sur un petit groupe de six personnes qui se disputaient sur la façon de forcer une serrure. C'est quand l'un des hommes passa à travers la porte, dans le but évident de la déverrouiller de l'intérieur que Krâaâps décida de lancer une détection du bien, par acquis de conscience : la présence d'un grand skinhead avec un joli tatouage de crucifix sur l'épaule étant déjà un indice de poids...

Banco ! Des Anges. Six Anges, contre un seul démon, et peu doué pour le combat qui plus est. Il allait tenter une invocation du boss pour rétablir l'équilibre quand ce qu'il vit fit mourir son appel au fond de sa gorge.

Le visage d'un des hommes lui était étrangement familier...

C'était quelqu'un avec qui il avait déjà travaillé, un type aux ordres d'Andromalius, un grade trois.

Krâaâps voyait mal ce qu'un tel intégriste, dont la réputation tendait à rejoindre celle de son Prince, pouvait bien foutre avec des YouYous ; par contre il voyait très bien, tandis que le groupe s'avançait à sa rencontre, qu'il était dans la merde jusqu'au cou.

- "Eh, toi, le gros con rasé, je parie que t'es même pas cap' d'éclater la gueu..." commença-t-il à dire avant d'être interrompu par un magistral coup de batte de base-ball qui lui fracassa la moitié de mâchoire...

L'Ange levait déjà le bras pour lui donner le coup de grâce, quand Krâaâps articula vaguement avec ce qui lui restait de dent : "Fi tu me tue, je fais faire un ramdam monfire dès que je suis arrivé en Enfer. Des démons et des Anges qui boffent ensemble, fa va barder pour vos matricule..."

Un bluff, un pari, au dernier moment, le pile ou face qui tue, pile je gagne, face tu perds.

C'est comme ça qu'il avait été engagé au bureau.

"Monsieur ?"

"Pardon ?" , répondit Krâaâps au serveur qui lui parlait depuis quelques minutes maintenant sans qu'il ne l'ait vraiment noté...

"Monsieur est souffrant ? Un problème avec le homard peut-être ?"

"Non, non, tout va bien... quelle était la question déjà ?"

"Monsieur, je demandais à Monsieur s'il avait fini son homard"

"Oui, merci."

"Très bien Monsieur. Ah, et quelqu'un a demandé à parler à Monsieur à l'accueil..."

Krâaâps n'attendit pas que le serveur poursuive et se précipita vers l'entrée du restaurant. Trois hommes en costume cravate noir et lunettes de soleil l'y attendaient.

"On viens de la part d'Angela", dit le plus petit des trois.

Le bureau était une organisation dans laquelle on n'entrait pas sans de solides références. Après un examen minutieux de son dossier immaculé, Krååps fut admis dans la légion étrangère pour une période probatoire d'un an, au sein d'une équipe de trois autres personnes, un démon aux ordres de Kobal, un Ange de Michel barbu. Et Angela...

Un vrai cliché : le pauvre Krååps était tombé amoureux d'un Ange qui s'appelait Angela... Au début, leurs relations avaient été pour le moins tendues, mais après s'être mutuellement sauvés la vie et après avoir appris à se connaître, des liens s'étaient créés et le démon était tombé amoureux comme un collégien.

Et Angela et Krååps avaient filé le parfait amour, un amour purement platonique qui plus est: il n'avait pas essayé une seule fois de la toucher. Pis, même les autres femmes le laissaient indifférent... pitoyable, comme disait Marco, le démon de Kobal.

Et Angela lui avait demandé de rejoindre les rangs des Anges. Un choix cornélien comme on dit, quand devoir et sentiments s'entrechoquent dans le cerveau en un joyeux merdier. Mais Krååps n'avait pas sauté le pas, il ne s'en sentait pas capable, et restait attaché à son camp par la certitude que le Mal avait une utilité, qu'il était même primordial et que Dieu le voulait tel quel. Et que le vieux n'avait qu'à accepter que ses Anges et ses Démons s'aiment puisqu'il autorisait un travail commun...

Krååps en était là de ses réflexions quand la nouvelle était tombée : le bureau était dissous, ordre à tous de se disperser et de tout détruire derrière eux. Angela avait eu le temps de lui donner rendez-vous à leur restaurant préféré et ils avaient dû se séparer. Et Krååps avait vécu les 24 heures les plus angoissantes de sa vie...

"Vous êtes qui vous?" demanda péniblement le démon.

"Des amis on te dit, grouilles-toi, elle t'attend de l'autre côté du pâté de maison."

Ils sortirent du restaurant et commencèrent à contourner le bâtiment. Un frisson parcourait le dos de Krååps, il pouvait sentir le piège à plein nez, mais cela pouvait aussi être une précaution d'Angela, pas tout à fait inutile dans ces circonstances. Et il pouvait toujours se téléporter - un petit truc qu'il avait obtenu récemment - si les choses devenaient trop dangereuses.

Arrivés dans une ruelle mal éclairée, les hommes s'assurèrent que celle-ci était bien vide et l'un d'eux sortit lentement une sorte de télécommande bizarre et démesurée, boursoufflée de câbles et de voyants, d'une sacoche en cuir. Il tapa quelque chose sur les boutons et le mur devant lui commença à miroiter, une porte se dessinant lentement à l'endroit ou l'instant précédent se tenait seul le béton nu...

"C'est la merde, je me casse", pensa Krååps et il se téléporta.

Sauf que non. Il n'avait pas bougé d'un centimètre. Et les trois essais suivants ne furent pas davantage concluants...

La porte était à présent bien nette et un des hommes l'ouvrit précautionneusement. "Après toi" dit-il à l'adresse de Krååps qui sentit son estomac se contracter en un spasme de panique.

Il pénétra sur le seuil.

"Face tu gagnes, pile je perds, ça m'apprendra à faire des paris à la con".

Il y eût d'abord une sensation de chute.

Puis une horrible douleur dans le crâne, aux tréfonds du cerveau, tandis que les souvenirs d'une vie entière, même de plusieurs en l'occurrence, lui revenaient, les uns après les autres, dans un orage douloureux de pensées, d'espoirs, de rêve brisés, de doutes et de joies.

La dernière chose qu'il vit fut le visage d'Angela.

Puis tout devint gris.

Noir clair, dans tout l'univers...



Dossier 1

Lion de Juda

*"By the rivers of Babylon
Where we sat down
There we wept
When we remembered Zion"
Reprise par Boney M dans "Nightflight to Venus"*

Roots & culture

Rapport 4555-6AX-912

De : Huttinne, Ami des Tortionnaires

A : Joseph, Archange de l'Inquisition

Sujet : Origines du Rastafarisme

Cette secte semble être née en Jamaïque suite à une coïncidence pour le moins ridicule. Dans les années 20, un agitateur noir du nom de Marcus Garvey annonce le couronnement d'un roi noir en Afrique, supposé être le rédempteur de tous ses frères. En 1930, le négus d'Ethiopie, un certain ras Tafari Makonnen est imposé par les européens comme régent officiel du pays. Il est baptisé par l'orthodoxie éthiopienne, une branche de l'église copte. Son nouveau nom sera Haïlé Sélassié ("pouvoir de la trinité"), Negus negusti ("roi des rois"), Lion conquérant de la tribu de Juda. En Jamaïque, l'audience de Garvey y voit la réalisation de sa prophétie. Adoptant le Negus comme messie, ces rastafariens (de ras Tafari) fuient la ville pour les collines fortement boisées de l'est de l'île. Ils y vivent en communauté, s'estimant tous enfants de Juda, membres de la cinquième tribu d'Israël.

Pour vivre heureux, vivons cachés !

Pour l'humain moyen, le rastafarisme ne signifie pas grand chose. Les mélomanes y voient une sorte de philosophie baba-cool consistant à jouer du reggae et "se regarder pousser les locks tout en fumant benoîtement sa ganja" (Hélène Lee, Libération). Il en allait de même pour les autorités angéliques jusqu'au jour où Harten, un haut gradé de Joseph, assista par hasard au service funéraire donné à la mémoire d'un certain monsieur Marley à Kingston, Jamaïque.

Une assemblée hétéroclite, constituée d'hommes politiques en costumes, de rastas en guenilles et de mères de famille en pleurs, semblait pratiquer une forme abâtardie de christianisme. Pas de Jésus ni de Marie, mais des représentations d'un homme noir, affublé des titres bibliques les plus divers.

La ferveur de la foule et la journée de deuil national qui suivit confirmèrent ses

soupçons. Un pays entier sombrait dans l'hérésie! Harten se fendit donc d'un rapport alarmiste aux autorités de Notre-Dame.

Les services de Joseph, paranos comme à leur habitude, prirent la menace au sérieux. Ils alertèrent leurs collègues de Dominique et dépêchèrent un squad d'enquête à Kingston. Le mot d'ordre était simple : prouver la nature hérétique du rastafarisme.

Haïlé Sélassié

Selon le rasta interrogé, Haïlé Sélassié est le messie, la nouvelle incarnation du Christ ou tout simplement Dieu sur Terre. Il serait un descendant direct de Moïse par le roi Salomon. En effet, la reine de Saba qui régnait à l'époque sur le Yémen et l'Ethiopie aurait été convertie par Salomon lors d'une visite à Jérusalem. Le fils qui naquit de leur union, un certain Ménélik, apporta le judaïsme dans l'empire de sa mère. 1000 ans plus tard, les docteurs de la loi juive auraient ensuite été convertis au christianisme par l'apôtre Paul.

Note de Dominique : ces conversions successives ne font partie d'aucun des projets "Peuple élu" - à vérifier.

Mémo de Dominique à Joseph : Renseigne-toi sur ce Ménélik fort médiatique. Si besoin, transmet à Walther.

Mémo de Joseph à Dominique : Sujet Ménélik soumis à la Question. Volonté inférieure à la moyenne humaine. Imposteur ignare et inoffensif. L'avons relâché.



Bob Marley

Rapport n°544-A-897

De: Noun, Ami des êtres purs

A: Dominique, Archange de la Justice

Sujet: Prophète du mouvement rasta.

Mondialement connu pour sa carrière musicale, Nesta Robert Marley n'adopte la philosophie rasta qu'à l'âge de 21 ans. Ses paroles, qui faisaient jusqu'alors référence aux conditions de vie dans les ghettos de Kingston et à des sujets plus légers, tournent rapidement au rastafarisme militant. Il mélange imprécations politiques véhémentes à l'encontre de l'occident et glorification de Dieu sous le nom de Jah. Son oeuvre propage l'image du rastafarisme à travers le monde, même si cette secte n'a jamais bénéficié d'une quelconque organisation internationale. Le nombre de pratiquants en dehors de la Jamaïque reste marginal. Pourtant, les origines de Bob Marley sont pour le moins étranges. Sa mère, Cedella Booker, appartient à une vieille lignée de pratiquants du vaudou local, l'obeah. Sa famille semble se cantonner à un rôle de myaman (le béké main gauche des Antilles francophones), une sorte de guérisseur. Le jeune Marley est donc élevé dans une ambiance de superstition et de mysticisme. Tous ses proches parlent d'un enfant "différent", lisant avec une précision stupéfiante dans les lignes de la main. Il manifeste également un caractère rêveur, à la fois serviable et renfrogné à l'extrême. Ces détails passeraient inaperçus s'il n'y avait l'origine de son père, le capitaine Norval Marley, un jamaïcain blanc employé par le gouvernement colonial. Suite à des recherches plus poussées, il semble qu'entre 1942 et 1944, son comportement devient complètement aberrant. Délaissant son travail administratif, il décide de pousser les paysans locaux à s'installer dans les maquis en friche de la Jamaïque pour y diversifier la flore. Lui-même se fait construire une maison par le grand-père de Cedella Booker. C'est là, qu'à cinquante ans, il la séduit et l'épouse. Mais dès le lendemain du mariage, Norval Marley quitte sa femme, ne supportant plus de se déplacer à dos de mule dans la campagne jamaïcaine et devient contremaître dans les travaux publics. Pourquoi un officier chrétien de cinquante ans irait-il s'enterrer dans la campagne jamaïcaine pour y épouser une fille imprégnée de traditions vaudous ? J'y vois clairement un cas de possession surnaturelle. Mais Ange, Démon, esprit vaudou ? Monseigneur, sans vouloir influencer votre conduite, le service des incarnations du Paradis se fera sans doute une joie de répondre à vos questions.

Plus sérieusement, Haïlé Sélassié n'a rien d'un "lion conquérant". Il fut renversé par Mussolini en 1935, réinstallé au pouvoir après la guerre par les occidentaux, puis une fois de plus renversé par des généraux communistes. Il n'a jamais clamé son statut de "Dieu vivant". Cette situation le mit plutôt mal à l'aise.

Lors de sa visite diplomatique en Jamaïque (avril 1966), accueilli par des milliers de rastas, il prit peur et ne descendit de son

avion qu'au bout d'une heure de palabres avec un des chefs du mouvement religieux.

Mais cette visite fut un réel catalyseur pour la foi rasta. Le nombre de pratiquants grandissant, de nouvelles communautés se créèrent jusque dans les bidonvilles de Kingston. Trente-trois ans plus tard, les rastas sont encore assez mal vus par les Jamaïcains. Ils traînent une réputation allant du dealer au clochard illuminé. Leur nombre actuel est estimé





à environ 150000 personnes. Hélas, ce culte a pris une dimension mondiale par la faute d'un seul homme, le dénommé Bob Marley.

Extrait des Chroniques d'Yves

Ange au service de Jordi depuis la création de la Cité-Eternelle. Novalis et son patron ne se sont jamais vraiment compris. Ils partageaient tous deux avec Daniel, à l'époque Ange de Georges, un attachement absolu pour la Création. Ils admiraient la Terre, chacun ayant son petit faible, que ce soit les plantes, les animaux ou les intrusions de granit dans une pénélaine sédimentaire. Tout cela s'arrêta il y a 8000 ans. Pour Jordi, l'homme était responsable de la Chute et cet animal n'avait donc plus sa place sur Terre. Dieu en décida autrement et Jordi partit bouder dans son coin tout en s'assurant que "ses" primates n'atteindraient jamais les horreurs de l'espèce humaine. Novalis le suivit dans sa retraite, tout en déplorant cette attitude. Après tout si l'homme était un animal ridicule pour Jordi, les animaux ne valaient pas mieux pour Novalis. Comment ne pas s'émerveiller devant les mégatonnes de matière vivante végétale qui poussaient dans les conditions les plus extrêmes, produisant toujours de nouvelles espèces. Et l'homme, en cela, était si différent des autres animaux. De cueilleur, il passa à cultivateur. Il choisit les plantes, leur donna des noms, en cultiva certaines sans but autre que le ravissement des yeux. Voilà ce qui devait l'amener à aimer Dieu. La beauté de Sa Création. Mais Dieu voulut Sa propre religion, être adoré directement. Et il y eut cette histoire de peuple élu. Novalis désirait offrir à d'autres humains la joie et le bonheur de servir Dieu. Il choisit un grand royaume païen, riche et civilisé, qui révérait encore Râ, le Dieu-Soleil. Là, il conseilla à Makeda, la reine de Saba, de rendre visite à Salomon, le grand roi d'Israël. Elle partit à Jérusalem chargée de cadeaux et la nature humaine fit le reste.

Makeda promit à Salomon de lier leurs deux peuples à jamais. Elle se convertit et, neuf mois plus tard, donna naissance à un fils, Ménélik. Mais Novalis, à la fois laxiste et soucieux de rester discret, ne forgea pas l'histoire religieuse du pays à grands coups d'interventions

Group : EmbuSKAdé
Subject : Re : Concert des Skatelltes
From : straighters@embuskade.net To : skatblm@zlon.org

Rigolo ton pseudo. Mais fais gaffe de pas rencontrer ton anagramme (l'original), il tient une armurerie quand même. Quant au concert, je sais que certains d'entre nous y seront. Mais on n'est pas une agence de gardes du corps, mon frère. De plus, nos déplacements en nombre n'ont jamais été discrets. Tourne toi donc vers des Jean-Luc de confiance. Essaie le site des Bulletproof Brothers ou le forum de Para Bellum.

Dossier Lion de Juda

HABEAS
CORPUS

intempestives. Il laissa Ménélik faire et les peuples d'une partie de la Perse, d'Ethiopie et d'Egypte, révérent Dieu en un melting-pot d'esotérisme égyptien et du plus pur judaïsme. Le futur archange rentra alors dans le rang et se contenta de jardiner un peu lors de l'exil des hébreux à Babylone.

Gospel Gaster

Et voilà que Jésus s'incarne sur Terre. D'abord dubitatif, Novalis est complètement sidéré par la portée de sa doctrine. Il supplie Didier de lui laisser faire la promo du message du Christ. Didier, lui, l'a plutôt mauvaise. Il s'est déjà défoncé pour les Tables de la Loi et voit mal ce qu'il pourrait tirer du fatras de doctrines bizarres que Jésus inculque aux foules. Il laisse donc Novalis agir.

Et Novalis agit. S'incarnant dans l'apôtre Paul, il décide de faire le VRP autour de la Méditerranée pour observer les premières communautés chrétiennes. Les idées de Jésus attirent mais sont souvent cantonnées dans des sortes de mini-sectes qui les interprètent à leur manière. Novalis écrit alors des lettres qui sont autant d'explications du message de Jésus et de conseils pratiques pour les communautés. Cette correspondance fait un tabac. Il se dit que cette fois, c'est la bonne.

Il retourne en Ethiopie, toujours incarné dans Paul et y convertit les autorités religieuses. Mais certains ne l'entendent pas de cette oreille. Ils ne reconnaissent pas en Jésus Christ le messie que tous les juifs attendaient. Ils seront les seuls juifs noirs, les falachas, actuellement réfugiés en Israël. Les convertis formeront, quelques siècles plus tard, les chrétiens coptes. Satisfait de cette étude de marché, Novalis s'installe dans un champ de papyrus et finalise le produit. Il écrit ainsi quatre versions des aventures de Jésus et de son gang.

Pour se chauffer, et sous le pseudonyme de Marc, il pond un premier volume destiné aux citoyens de l'empire romain non-juif. D'abord parce que maintenant c'est officiel et Dieu l'a dit, tout le monde à droit à son Evangile :

ensuite, car ça représente un public assez énorme. Il laisse la parole se répandre puis réitère avec une version plus littéraire, plus agréable à lire, destinée aux chrétiens pétris de culture grecque. Il la signe Luc. Malgré les preuves flagrantes de la divinité de Jésus, de nombreux juifs se refusent encore à croire. Il prend alors le nom de Matthieu et leur fait leur petit évangile à eux, avec des justifications tout partout du genre "relisez la Torah et vous verrez que c'est bien lui !".

Enfin, et pour ne pas faire de jaloux, il décide de pondre son chef d'oeuvre, le beau, l'officiel pour les chrétiens palestiniens (ce sont les derniers témoins oculaires survivants et il ne faudrait pas les décevoir). Il va voir l'apôtre Jean sur son lit de mort, récupère le plus d'anecdotes possible et truffe le bouquin de paraboles jardinières (sur la vigne, les grains de moutarde...).

Malgré tout ça, il subsiste encore quelques esprits grincheux, des impatients qui trouvent que le jugement dernier se fait attendre, que le service après vente laisse à désirer etc... Pour en avoir longuement parlé avec Jésus, Novalis sait que le fils du barbu ne reviendra pas de si tôt. Alors, pour donner le change et marquer les esprits, il pond un pur délire fantastico-psychédélique, inspiré des légendes juives, païennes et de ses souvenirs du Paradis : c'est l'Apocalypse selon Saint Jean. Il y place nombre d'expressions codées, de symboles plus ou moins fumeux, du genre Lion conquérant de la tribu de Juda, ça pourra toujours servir. Apportant un souffle nouveau à un genre déjà très en vogue à l'époque, le bouquin se vend comme des petits pains.

Estimant qu'il a enfin fait le tour de la question, Novalis présente son bilan à Jordi, qui s'en tape comme de sa première mue. Il se tourne alors vers Didier. Celui-ci, devant les effets de la tâche (des milliers d'humains convertis par une poignée de livres) commence à trembler pour son poste. Il le fait quand même monter au Paradis et le présente comme son poulain devant le Conseil des Archanges. En 90 après son pote, Novalis devient Archange des Fleurs.



Group : x&jez
Subject : PACS Romana
From : bonthead@daniel.org To : jeanxav@david&jonathan.org

Mais ça va pas les gars ? On veut bien être ouvert (:-P ça va hein) mais jusqu'à un certain point ! Je sais pas d'où vous sortez ni en quoi consiste votre délire mais la Bible est claire là-dessus. Lévitique 18 : 22 " Tu ne coucheras pas avec un homme comme on couche avec une femme ; ce serait une abomination. " et Lévitique 20 : 13. c'est carrément la peine de mort ! Alors on se calme !

Une église rasta ?

L'église copte est un mélange hasardeux d'ésotérisme égyptien, de judaïsme orthodoxe et de christianisme primitif. C'est, pour les rastas, la seule organisation religieuse valable sur Terre. Pourtant, elle n'a jamais proclamé ni soutenu une quelconque foi en la nature divine du négus d'Abyssinie. L'église d'un rasta, c'est donc son cœur, et sa messe tout rassemblement informel avec des coreligionnaires autour de la Bible et d'un bon splif -**Disclaimer:** un bon spliff, ça n'existe pas. Les substances psychotropes (théine, caféine, alcool, cannabis, LSD, cocaïne, etc...) sont des produits dangereux et tous nuisibles au système nerveux à des degrés variables. Alors si vous voulez rester clean, arrêtez la bière. Merci. L'église catholique romaine est vue comme un symbole de la grande prostituée Babylone, l'occident perverti par le Démon.

Flower Power

Il fit son boulot comme un chef jusque vers les années 1940. Depuis un siècle, entre révolution industrielle et explosion démographique, les chrétiens semblaient fermement décidés à en finir avec la nature. Novalis bourlingua alors un peu, histoire de voir si tous les croyants étaient devenus fous. Et il découvrit la Jamaïque. Comme toutes ses voisines des Caraïbes, l'île avait gardé un aspect sauvage qui ne lui déplaisait pas. De plus, ses habitants avaient fait leur petit mix de christianisme et de vaudou. Bref, c'était sympa. Enfin, la deuxième guerre mondiale faisait rage et Archanges et Princes-Démons avaient promis de ne pas intervenir. Il décida de prendre des vacances et s'incarna dans un certain Norval Marley. Il passa deux ans en ballade dans la forêt à enseigner le respect de la flore et de la biodiversité aux paysans locaux. Une gamine tomba amoureuse de lui et Novalis l'aima. Puis la deuxième guerre mondiale toucha à sa fin. Il rendit son corps à Norval Marley et oublia que sa femme était enceinte. Son retour aux affaires fut plutôt rude, c'était parti pour vingt ans de lutte écologique. Puis, les ricains désherbèrent le Viet Nam à coup d'agent orange. L'Archange des fleurs eu soudain une petite envie de soleil.

Quelle ne fut pas sa surprise à son retour en Jamaïque : l'aéroport de Kingston était noir de morde. Il s'incarna dans un des innombrables individus chevelus et fouilla son esprit pour analyser la situation. Une visite d'un roi éthiopien, bardé de titres tirés de son

dernier bouquin ! Il alla jusqu'à l'avion. Charma Haïlé Sélassié pour que celui-ci terrorisé, accepte de sortir et fasse une tournée triomphale dans l'île. Puis il brisa le contrôle et s'informa un peu plus sur cette religion bizarre. Ça parlait de paix, d'amour, de ses expériences, de sa vie quoi ! La faune et les âmes jamaïquaines seraient sauvées. Et pourquoi pas le monde ? Il lui fallait un prophète, car, en 1966, il ne pouvait se permettre d'évangéliser tout seul comme pour le compte du fils de Dieu... C'était clair comme un pétale de lys : qui pourrait mieux répandre le message que son fils ? En Rêve, il conseilla au jeune Bob de se convertir à la foi rasta et de persévérer dans la musique. Après un petit coup de pouce, la carrière de Bob décolla, et la parole de Novalis avec.

Qu'en pensent les autres Archanges ?

Yves sait mais ne fait rien, Jordi s'en fout et Jésus ne comprend pas tout mais approuve. Par contre, Dominique ne voit pas la secte d'un très bon œil, et il estime le dossier assez chargé même s'il ne connaît pas encore le rôle de Novalis. Hélas, en 1981, une nouvelle inquisition ne passerait pas inaperçue. De plus, il n'était pas évident que le dossier passe. C'était hérétique, oui, mais pas démoniaque. Alors pourquoi ne pas mettre ceux d'en bas sur le coup ? Une fois la présence maléfique "découverte" sur l'île par une équipe d'anges innocents, il aurait carte blanche pour tout raser.

Et c'est sur qui que ça tombe ?

Group : x&jez
Subject : PACS Romana
From : ras-abc&zion.org To : bonthead@daniel.org

Nuff respect, bonthead ? Et c'est pareil pour les trav' et autres drag-queens ! Alors les mecs, révisez vos classiques avant de faire carnaval ! Deutéronome 22 : 5 ! Eboni boom imbe batq-by head ! Scalp dem !



Group : x&jez
Subject : Re : PACS Romana
From : guy2@david&jonathan.org To : bonehead@daniel.org

Dossier Lion de Juda

HABEAS
CORPUS

Mais c'est pas possible ! C'est qui cet homophobe à deux balles ? Faites gaffes à pas filer nos mails à n'importe qui les gars ! Bon, les intégristes du service là, relisez le premier livre de Samuel 18 : 1-5, 19 : 1-7, 20 : 30-42 et vous comprendrez pourquoi notre organisation s'appelle comme ça !

" - Ouaaaane stêpe biyoouooooooooonnd ! "

Des blancs, des pédés, des alcooliques, des fascistes... au bas mot cinq cent erreurs cernaient Hermann. Ses hommes, il l'avait deviné, avaient été repérés dès leur entrée dans la salle de concert. C'était imprévisible mais six mois d'entraînement au camouflage urbain avaient été inutiles : huit rastas en uniforme du Reggae Boyz Football Fan Club de Kingston auraient dû passer inaperçus dans un concert de ska.

Cela faisait déjà plusieurs mois que la dépression gagnait petit à petit Hermann Barrett, ange de Novalis, et la présente situation n'avait rien pour lui remonter le moral. La petite voix qui harcelait de plus en plus souvent ses pensées entama sa perpétuelle litanie "... c'coup ci ça va foirer... c'coup ci ça va foirer...". Son téléphone portable sonna et la voix gémissante d'un de ses hommes interrompit le cours de ses sombres ruminations :

" Mad Lion appelle Rude Lion... !!! Y a un type juste devant moi qui danse en donnant des grands coups de coude à tout le monde... J'le Calme?!"

Dans la cervelle d'Hermann, la petite voix reprit de plus belle. Il fouilla machinalement au fond de sa poche et sa main se referma sur un gros paquet de marijuana. Oubliant toutes les consignes de sécurité, il hurla dans le combiné pour couvrir les atroces beuglements du chanteur.

" - Aucune action surnaturelle sans mon autorisation! Je répète: aucune action surnaturelle avant mon feu vert! C'est bien compris Mad Lion?
- Compris Rude Lion. Dites, chef, c'est surnaturel de lui Polliniser sa sale gueule de faf ?
- Oui Mad Lion, c'est surnaturel...
- OK Rude Lion, reçu cinq sur cinq... terminé."

Incartade significative à ses habitudes de mission, Hermann attacha nerveusement ses dreadlocks, sorti sa pochette de feuilles, puis entrepris de se rouler un spliff. Partout autour de lui des adolescents en transe reprenaient le célèbre refrain du défunt groupe Madness. Il laissa la fumée emplir ses poumons et senti toute sa peur s'évaporer. Dieu bénisse l'Archange Novalis.

Enfin calmé, il ouvrit son sac de DJ et sortit le portrait robot de celui qu'il devait retrouver: trapu, type blanc comme neige, skinhead, signe particulier: jean trop court. "... c'coup ci ça va foirer... c'coup ci ça va foirer...". Hermann constata froidement qu'environ cent cinquante personnes dans la salle correspondaient à cette description, écarta une subite envie de génocide, fit flasher son aura et ouvrit grand les yeux. C'est au moment précis où ses extra-sens lui indiquèrent qu'environ 80 skin-heads venaient de tiquer que son téléphone se remit à sonner:

" - Rude Lion ici Brave Lion... y a un type qui m'regarde bizarrement... euh, non, rectification en fait ils sont plusieurs, ils approchent et je pense qu'ils mon repéré... ils veulent que j'danse avec eux mais j'me rappelle plus si la procédure habituelle c'est aïe!... Putain le con y m'a mis un coup d'doc marten's..."

" ÇA FOIRE! " . Tout en conservant un sang-froid parfaitement végétal, Hermann ouvrit de nouveau son sac et en sortit cette fois un magnifique collier de fleur qu'il fit tourner avant de le jeter vers la scène.

" - Rude Lion à toutes les unités, plan d'urgence ONE LOVE, je répète, plan d'urgence ONE LOVE... et que Jah Rastafari nous protège..."

Quelques "YES!" timides retentirent dans la salle, suivis de jets de pollen. Incrédule, le chanteur - un psychopathe réformé P5 pour incompétence - lança un "Où C'EST QUOI C'BORDEL ?" qui se voulait imposant, avant d'être de transformé ainsi que son groupe et les trois premiers rangs du public en une bande de baba-cools shootés au Tranxène.

Pendant une toute petite seconde, Hermann se demanda si, par le plus grand des hasards, il n'avait pas commis une légère erreur d'estimation quant au nombre de skins ayant repéré son aura. Sans faire trop d'attention à ces doutes de dernière minute, il continua de puiser dans la puissance divine et envoya gambader joyeusement une trentaine de brutes. Pourquoi n'opposaient-ils aucune résistance ? Il jeta encore deux colliers : des cris, des rires, la jote et l'allégresse partout autour de lui. En souvenir, il revit Novalis lui-même lui expliquer qu'exceptionnellement, les pouvoirs des anges pouvaient être altérés par une intervention de Dieu. Pour en avoir le cœur net, Hermann scruta la salle tout autour de lui. Un seul skinhead le regardait, de loin, assis au bar. Une grosse voix inconnue résonna dans sa tête "Ouais, c'est moi ton contact! Man, si vous foutez un bronx pareil à chaque début de mission, je comprends que Dominique vous en veuille !"



Group : x&jez
Subject : Re : PACS Romana
From : puppalerry@zion.org To : ras-abel@zion.org

Alors mon frère, aurais-tu oublié le plus important ? Tu aimeras ton prochain comme toi-même ! C'est simple non ? Quand à la petite quercelle de citations, on peut y rajouter, dans le deuxième livre de Samuel, 1 : 25-26. Continuez à étudier, mes frères, et n'oubliez pas la version 2.0, l'œuvre de notre seigneur Novalis !

Tête-Caillou part en Yekou

ou

De quel Rude Boy Novalis se chauffe?

Ska, skins & skunk

1968. Le flower power. Novalis exulte. Des milliers de jeunes de par le monde se laissent pousser les cheveux, cultivent le fromage de chèvre et arrêtent de se laver. C'est bien. Mais l'Archange des Fleurs n'oublie pas ses nouveaux protégés, les rastafariens. Parmi les nombreux jamaïcains qui quittent leur île pour chercher du travail en Angleterre, quelques rastas. Parqués dans les quartiers populaires de Londres, ils sont confrontés aux racailles locales: les skinheads. Ceux-ci, docs aux pieds et jeans "feu de plancher" aux guiboles revendiquent haut et fort leur appartenance au prolétariat. En quelques concerts de ska, une ou deux bières et deux ou trois spliffs, le courant passe entre les deux communautés. Jusqu'en 1975, c'est là quasi-idylle: les deux groupes se mêlèrent, s'invitèrent à leurs concerts respectifs, et certains skins, touchés par le message des rastas, acceptent d'accueillir un Ange de Novalis dans leur corps. Les premiers Rude Boys (du nom des gangsters emblématiques de Kingston) sont nés. Novalis se prend à espérer la propagation de l'idéologie rasta aux chrétiens d'Europe.

Two Seven Clash

1977. Explosion du mouvement punk. Les cartes se brouillent. La musique Oi fait son apparition. De nombreux skinheads, paumés et alcooliques sont récupérés par divers groupes plus ou moins néo-nazis. Certains punks se politisent et soutiennent les jamaïcains, d'autres s'en foutent et se contentent de mettre le bronx un peu partout. Les Démons commencent à les utiliser comme corps pour Familiers. Les skinheads tolérants vieillissent et se font de plus en plus rares. L'Archange Daniel, lui, apprécie de plus en plus ces petits jeunes aux crânes lisses comme du granit et aux goûts si prononcés pour la loi et l'ordre. En quelques années, c'est la fin du projet Rude Boy et un dur constat d'échec pour Novalis. Tant pis, il refuse d'aider les tout jeunes redskins communistes et laisse le terrain à Daniel. Une autre fois peut-être...

Rude Boy Style

Alors, que sont ces gentils neusks devenus? Un Ange ne vieillissant pas, il en reste encore quelques-uns en circulation. La plupart se sont un peu retirés dans leur monde, jouant de la basse dans des groupes de ska comme on n'en fait plus. Certains se sont même adaptés au reggae puis au ragga. On peut encore en trouver une cinquantaine en Europe, surtout en Angleterre, un peu en France et en Allemagne, où ils ont fort à faire avec les nazi-skins. En ce qui concerne la hiérarchie Angélique, ils ont très tôt eu maître des regards incrédules des secrétaires: "Vous? Au service de Novalis? Vous êtes sûr?". Ils se font donc passer la plupart du temps pour des serveurs de Daniel, histoire qu'on leur foute la paix. Daniel n'en sait rien mais n'apprécierait certainement pas s'il venait à être mis au courant. De plus, la récente "Nuit des Longues Bâtes" a ravivé les ardeurs antifascistes de certains et de nombreux Rude Boys sont repartis sur le sentier de la guerre...

Jouer un Rude Boy

Pas de problème, il suffit juste d'être discret (comme tout Ange Rasta qui se respecte) et de propager la paix, l'amour et le respect de la nature autour de soi.

Pour créer un personnage Rasta, créez un Ange de Novalis comme les autres, à une différence près: dans la table des Pouvoirs Privilegiés de Novalis, il gagne un Talent Scientifique: Exégèse à 6 à la place de Bénédiction "Rajeunissement".

Pour les PNJ, utilisez le Novalis type (p70 de Hell on Wheels) avec Talent Scientifique: Exégèse à la place du premier niveau de Bénédiction "Fertilité" (1).

Enfin, **pour les PNJ Rude Boys**, comptez Groupe Affilié: Skinheads au lieu d'Augmentation temporaire d'Apparence (1).

Sévère Babylone

un scénario In Nomine Satanis / Magna Veritas

HABEAS
CORPUS

Pré-générique

Les Anges sont à bord d'un bus blindé, plein à craquer de Soldats de Dieu en armes. Réveillés en pleine nuit il y a moins d'un quart d'heure, on les a contactés pour une situation urgente : un Démon fait du stock-car sur une portion d'autoroute et trois voitures de police y ont déjà laissé leur tôle. Le bus roule à tombeau ouvert sur l'autoroute A4 quasi désert. Le chauffeur emprunte une bretelle. Là, les attends un superbe bolide au design futuriste, violet foncé et doté d'un bouchon de radiateur en forme de crucifix. Les scientifiques de la section Galilée resserrent les derniers boulons, astiquent une dernière fois les enjoliveurs et laissent les clés de l'engin aux PJ, en les exhortant à la prudence. S'ensuit une poursuite à contre sens qui devrait s'achever par l'élimination de la voiture, qui n'est autre que Booze, un familier incarné dans une Kangoo Radio Bleue. Booze est le prototype du véhicule démoniaque: rapide, agressif et totalement inconscient.

L'autoroute n'est pas hyper-fréquentée, mais Booze n'hésitera pas à s'autodétruire en essayant de faire un maximum de dégâts. Forcez sur le caractère apocalyptique de la poursuite : les carcasses fumantes des voitures

de flics, les motards qui ne comprennent pas ce que fait une Kangoo à contre sens et le quinze tonnes qui... Marcel, le quinze tonnes, freine ! La voiture angélique est aussi rapide que le familier mais ne donnera son maximum qu'entre les mains d'un personnage talentueux. A la place du conducteur de Booze, le cadavre d'un homme d'une trentaine d'années, type rasta pur souche. Une autopsie professionnelle indiquera une mort par strangulation et pas la moindre trace d'alcool dans le sang, bien que la voiture empest le Pure Malt à trois mètres. Son réservoir est encore à moitié plein, et il contient de plus six bon litres de glace. Une fois le calme revenu, on remercie l'équipe d'une virile poignée de main et les autorise à aller se recoucher.

Lundi matin, l'empereur...

Le lendemain, ils sont convoqués à Notre Dame, dans les services de Joseph, amphithéâtre "Autodafé". La mission, exposée par un Grade 2 en robe de bure, est on ne peut plus simple. Une secte hérétique et blasphématoire a répandu le message du Démon dans les Caraïbes. Ils doivent s'informer sur elle, au besoin s'y infiltrer afin de déterminer si elle est manipulée par les Démons, en héberge ou en



Booze

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	3	3	2	1	1	6

Talents : voiture (3), corps à corps (1), esquive (1), étrangler le chauffeur avec sa ceinture (1)

Pouvoirs : vitesse (1), jet de glace (1), champ magnétique (1), charme (1)

A cela, rajoutez un léger problème : Booze est alcoolique. Il a récemment Charmé un pompiste pour un plein spécial lors de son passage à la station-service. Ce soir, Booze carbure au Whisky !

invoque. Ils ont un rapport téléphonique biquotidien ou plus si nécessaire. Dès qu'une présence surnaturelle est mise en évidence, ils doivent sonner l'alarme. On leur fournit l'adresse du QG présumé de la secte (9 Bogle Road, Saint Ann, Jamaïque) ainsi que le nom d'un des gourous (Johnny Nemerson), 10000 dollars jamaïcains et des billets d'avions Paris-Kingston-Paris. L'Ange les assure de son soutien inconditionnel et leur promet de prier pour eux tous les soirs. Et le pire, c'est qu'il est sincère.

Sa femme...

Cinq minutes plus tard, alors qu'ils s'apprêtent à quitter le QG, une charmante secrétaire au service de Dominique les bloque dans l'ascenseur : un Ange de Daniel, immobilisé à son domicile, a demandé un formulaire B-9423 de perte de serviteur de Dieu (un Hacker) et il habite justement à proximité de l'aéroport de Roissy. Les Anges ont juste le temps de passer à l'appartement lui faire remplir les papiers, ils n'auront qu'à les poster une fois complétés. L'Ange, un peu stressé, accueillera l'équipe un fusil à pompe bénit à la main et les deux jambes dans le plâtre. En bon skinhead Angélique, il finit par obéir au règlement et remplit les papiers sans trop faire d'histoire. Il leur rend leur questionnaire et bonjour chez vous. Si les PJ ont effectué des recherches sur l'identité du cadavre dans la Kangoo Démoniaque, c'est le même nom (Morrison Dekker) qui apparaît sur leur papier tout frais rempli. S'ils ont l'idée saugrenue de lire les pensées du Daniel au bon moment, l'image

correspond également. Le formulaire porte des points d'interrogation aux mentions "date et heure de la perte". Si les PJ commencent à l'interroger, il refusera de toute façon de communiquer un quelconque renseignement, prétextant un secret de mission.

...et le p'tit prince !

L'aéroport de Kingston, huit heures plus tard. Il fait beau, il fait chaud, on entend du reggae en fond sonore et des gamins se ruent sur l'équipe s'ils ont l'air un tant soit peu friqués. Poussez le cliché, ça les mettra en confiance. Un des enfants leur tend une enveloppe "Message Officiel" contenant un télégramme signé d'une certaine Marie-Thérèse Gudule Veilleur, Ange de Dominique, responsable sectoriel Antilles/Caraïbes. "Un serial killer massacre des femmes après la chorale. La police ne fait rien. Merci de venir retirer vos ordres de mission à l'hôtel Hilton, suite 111". Un taxi brinquebalant se fera une joie de les convoier à travers la ville. C'est l'occasion de découvrir un centre ville charmant, ambiance gratte-ciel et promenade plantée ainsi que l'accent jamaïcain si typique et incompréhensible du conducteur. (Si vos joueurs n'ont que des bases d'Anglais, toute communication avec un Jamaïcain des classes populaires est Très Difficile. Difficile seulement s'ils sont bilingues). Marie-Thérèse les recevra debout dans sa suite du Hilton, un téléphone portable dans une main et un verre de jus de fruit dans l'autre. C'est la mama antillaise de base, accent créole et madras orange compris. Elle leur jettera les ordres de missions (à remplir en trois exemplaires) et les expulsera de la pièce à grands coups de "allez, au t'avail, bande de va-nu-pieds !".

Bon, les voilà dans le couloir, avec deux missions sur les bras. Pour eux, les ennuis commencent. Pour vous, voici quelques explications.

Marie-Thérèse Gudule Veilleur, Ange au service de Dominique de Grade 2, 27PP.

Smile Jamaica !

Sans faire un exposé complet sur la Jamaïque, il est toujours bon de savoir que l'île est grande comme une fois et demie la Corse mais dix fois plus peuplée. Indépendante de l'Angleterre depuis 1962, la reine Elizabeth

reste le chef officiel de l'état. Côté paysages, c'est magnifique, tropical, ambiance collines verdoyantes à l'est, plantations de bananes et canne à sucre à l'ouest. Une fois sorti du central business district de Kingston, une vision un peu plus réaliste s'impose : la Jamaïque, c'est le tiers monde. Avec un taux de chômage dépassant les 30% et une économie complètement sinistrée, la situation des jamaïcains est plutôt dramatique. Et le pire, c'est que les Anges n'y sont pas vraiment pour rien.

Antichrist, try to mash up rastaman life !

Depuis 1981, Dominique et Joseph sont passés à l'action. Rappelons le but de l'affaire : prouver que le rastafarisme est une secte hérétique, démoniaque, visant la perversion du peuple jamaïcain et la ruine du pays. Le modus operandi était simple : d'abord, débaucher un Ange d'Emmanuel puissant et coopératif. Ensuite, lui faire miroiter moult promotions en échange d'une petite mission bien undercover: démasquer des Démons récemment brimés par leur hiérarchie et ayant une certaine envie de se refaire. Dominique connaissant assez bien les méthodes d'Andromalius (et pour cause), il sait que ce genre de mouton noir ne doit pas être bien difficile à dégoter. Et ça marche. L'heureux élu, un certain Matthaël, fait les choses en grand. Il repère d'abord le chef d'équipe, un Mammon grillé après l'échec retentissant d'une tentative de rachat de la banque du Vatican. Lui et ses quatre collègues (un Malphas, un Scox, un Furfur et un Nog) faillirent y passer et récoltèrent chacun une limitation pour atteinte au principe de discrétion et bêtise profonde. Quel ne fut pas leur soulagement quand Matthaël (rebaptisé Matthârk, Démon de Belial pour l'occasion) leur proposa un super plan pour se refaire, discret et loin des sales You-Yous: se planquer en Jamaïque. Il avait "quelques contacts" là-bas et ne lui manquait plus que des collègues motivés. En quelques années, grâce aux largesses financières de Dominique et aux pouvoirs de Matthaël, le petit groupe se tailla un petit coin de Paradis au soleil. Le Mammon, nommé observateur du Fonds Monétaire International, détourna discrètement quelques subsides internationaux, falsifia quelques rapports d'experts et entreprit de faire fructifier tout ça par son pote Joko, aux ordres de Nisroch (puis de Nog). Celui-ci se fit une place tranquille dans le

commerce de la ganja (cannabis) et tenta intensifier l'import et l'usage de crack. Le Malphas fit tout simplement un peu de politique intérieure, et le Scox s'intéressa au vaudou et au rastafarisme. La conspiration n'étant pas le truc du Furfur (le reggae local était une véritable agression pour ses oreilles délicates), il se contenta de jouer les producteurs. Et c'est avec l'argent du denier du culte qu'il lança quelques artistes aux voix dignes des chanteurs de grind métal de sa jeunesse, juste histoire de "secouer ces endormis" et de "mettre du rock'n roll dans le reggae". Et on entendit pour la première fois des Jamaïcains chanter la dope, la violence et la luxure.

99, année satanique

En quinze ans de perversion intense, les Démons s'en sont donnés à cœur joie. Hélas, grisé par une apparente liberté et le succès de sa mission, Matthaël pris un peu trop goût aux plaisirs interdits par son camp... Il commença par les femmes et enchaina avec la drogue : il fallait bien s'entraîner pour impressionner ses nouveaux amis, non ? Résultat, il y a trois semaines, alors qu'il faisait rôtir une pauvre victime dans une ruelle adjacente au Sunset Cove, une boîte de Montego Bay, il tomba sur une certaine Marie-Thérèse Gudule Veilleur. Celle-ci, qui zonait par là à la recherche du propriétaire de ce lieu de débauche, se mit à genoux et appela sur lui le Jugement Divin. Son crime était le Mal, la sentence fut la mort. Dominique et Joseph furent d'abord surpris : ben... c'était pas notre agent, là ? Après tout ça n'était pas plus mal, il ne fallait pas en attendre plus de la part d'un Ange d'Emmanuel. Ils mirent donc en marche la deuxième partie du plan : les personnages.

Mais revenons à nos moutons dans le couloir du Hilton. Quelle que soit la méthode choisie par les joueurs, ils risquent d'être confrontés à quelques rencontres plus ou moins errantes.

Saint Paul in the Swamp

Cette minuscule église de grade 1 est le rendez-vous des mamies du ghetto de Swamp, un des pires bidonvilles de Kingston. Le quartier ne possède ni eau courante ni voirie et doit son surnom de "marais" aux torrents de boue que constituent ses "rues" lors des averses



tropicales. L'architecture se résume à un méli-mélo de planches colorées, de tôles de récup' et du ciment quand on en trouve. La principale ressource du quartier semble être le trafic de crack, suivie de près par la prostitution et le système D en général. Malgré cela, il est toujours possible, par temps clair, d'entendre un poste de radio crachoter du reggae ou les gloussements de l'élevage de poules du voisin. L'église anglicane de saint Paul, toute en planches peintes d'un blanc étincelant, est un véritable remède à la morosité ambiante. Le pasteur Marcus Owen, petit Noir rondouillard en col clergyman quelle que soit la saison, accueille les fidèles avec une énergie et une joie de vivre toujours renouvelée. Il est toujours prêt à discuter, même avec le groupe de P.J. moyen. Ange de Daniel inclus. Il n'est bien sûr pas au courant du Grand Jeu. Pour lui, le tueur est un rasta de taille moyenne, mais qui n'est pas du quartier. Il a mené sa propre enquête de voisinage mais la police refuse toujours de prendre sa déposition au sérieux. Selon eux, les femmes ont été tuées par un quelconque bandit, si commun dans le ghetto. Mais pourquoi un simple bandit s'acharnerait-il sur les ouailles qui, tous les mardis et jeudis, viennent répéter

dans l'église sans un sous en poche ? Il sera heureux de donner les adresses des victimes aux Anges si ceux-ci ressemblent à autre chose que des militaires ou des mafiosi. Une enquête plus poussée ne donnera rien, les seuls témoins valables étant morts ou introuvables. Toutes les personnes interrogées, satisfaites par la thèse du "rasta pas de chez nous", renverront les personnages vers leurs campements dans les collines de Kingston ou l'Eglise de l'Orthodoxie Ethiopienne.

Un dernier détail : si les interrogatoires sont un peu trop musclés à votre goût, n'hésitez pas à faire intervenir le gang du coin. Deux fois plus d'individus que le nombre de joueurs, armés de revolver petit calibre devraient suffire à les faire redescendre sur Terre.

Un peu d'ordre dans tout ce Bronx !

Bon si vos joueurs sont sérieux, ils vont chercher à résoudre cette foutue histoire de serial killer. La solution la plus simple consiste à se mettre joyeusement en planque un mardi ou jeudi soir. Si leur système de surveillance

Le Jamaïquain pour les nuls

Les rastas n'utilisent jamais de "fuck", "shit" et autres insultes anglaises classiques. Ils y préfèrent des références bibliques : ainsi au lieu de traiter une femme de " bitch " (salope), il préféreront l'appeler " Jézabel " .

Babylon : l'Occident, l'Eglise Catholique romaine, le Vatican, le Pape, le capitalisme, tout blanc qui leur fait une remarque désobligeante etc...

Bomboclaat, Bloodclaat : insulte ultime (littéralement, " caillot de sang menstruel ").

Conan : homme qui bat sa femme

Ganja, marijuana, sensimilia, weed, hemp, tushungpeng, lambsbread : cannabis.

Jah Rastafari, Haïlé Sélassié I, I and I : le Messie, Dieu, le Créateur de l'Univers... Le crier d'un air exalté, en prononçant les I " aïe ", ça en jette encore plus.

One Love, Peace and Unity : salutation, interjection pratique à replacer partout, en partie ou en totalité.

Raggamuffin, Dance Hall, Reggae Digital : la version moderne du reggae, nettement plus péchue et blasphématoire.

Reggae : la musique qui guérit l'âme. Les plus religieux ne l'apprécient que sous forme acoustique, mélange de vocalises et de tambours africains.

Roots & Culture : mouvement pour le retour aux racines (musicales et spirituelles), reggae " intelligent " .

Rude Boy : racaille, petite frappe du ghetto qui se la joue gangster et écoute du Dance Hall.

Slackness : Ragga aux paroles pornographiques, popularisé par Shabba " Mr Loverman " Ranks.

est au point et discret. ils pourront en effet entendre, à quelques rues de l'église. les hurlements d'une des choristes. Arrivés sur les lieux, le spectacle est des plus sordides: à la lueur de la lune. un rasta en haillons éventre une mère de famille à l'aide d'un crochet de boucher. A la moindre intervention des PJ. le rasta s'enfuit dans le dédale de ruelles du ghetto. Dès qu'il sera hors de vue, il se polymorphera en Marie Thérèse Gudule Veilleur et rejoindra les quartiers chics. Une équipe organisée pourra le rattraper sans trop de mal. La victime a besoin de soins intensifs. Quant au coupable, c'est bien l'Ange de Dominique. La pauvre est devenue complètement tarée suite à son jugement effectué sur Malthaël. Imaginez. vous croyez juger un Démon de Belial et celui-ci disparaît dans un flash d'aura bleutée en hurlant " Pitié ! "

en Angélique. La pauvre a pété un câble et se faire arrêter par des Anges n'arrange rien. S'ils fouillent son esprit ou réussissent à la faire parler. une épée de lumière apparaîtra instantanément et l'exécutera sous leurs yeux. Un avatar de Dominique, sorti d'on ne sait où. leur sert la main en les remerciant d'avoir démasqué cette créature immonde, leur rappelle qu'ils ont une mission à effectuer et leur octroie un point de pouvoir pour leur peine. Puis il disparaît.

The Ethiopian Orthodoxy Church

Cette grande église de Kingston a été nommée Amie des sans abris à la mort de Bob Marley, sur demande expresse de Novalis. pour la remercier de son acoustique si parfaite. Les

icônes, dans le plus pur style éthiopien, dépeignent des personnages bibliques sans doute un peu trop bronzés pour l'Ange intégriste de base. Ezekiel Boner, le pope est un homme affable, très cultivé mais malheureusement pas rasta du tout. Pour lui, Haïlé Sélassié n'est pas Dieu, ni Jésus, mais une figure populaire importante qui lui permet de remplir son église et d'attirer quelques touristes pour les bonnes œuvres du quartier. On trouve ainsi quelques représentations du Négus sur les murs du lieu de culte. Pour Boner, il est impensable qu'un vrai rasta aie pu commettre ce genre de crimes. Il fournira d'ailleurs bien volontiers de plus amples informations sur le sujet si les joueurs lui demandent, dont leur point de rendez-vous le plus connu, une clairière dans la paroisse de Saint Ann. Pour le reste, vous distillerez les informations contenues dans le Dossier : Lion de Juda et "Une église rasta?", avec votre maestria habituelle.

Grounation under a grove

Que les Anges se soient renseignés auprès du pasteur Owen, du pope Boner ou du quidam Jamaïquain, un truc devrait leur sauter aux yeux (si,si). L'adresse du "quartier général" de la secte se situe en plein milieu de la fameuse zone où l'on est supposé trouver des rastas. Incroyable mais vrai, Notre Dame a bien fait son boulot.

Les cérémonies rastafariennes se font dans les collines verdoyantes, éloignées de la pollution et du stupre de Kingston. Les trouver n'est pas trop difficile pour qui ne rechigne pas à parcourir la campagne à pieds, les chemins n'ayant jamais été praticables. Quelques agriculteurs pourront renseigner l'équipe, gracieusement ou contre menue monnaie s'ils ont vraiment l'air trop américain.

Faites en sorte qu'ils arrivent vers la fin de l'après-midi à proximité d'un gigantesque clairière où résonne le son des tambours. Quelques guetteurs, installés dans les arbres, descendront de leur perchoir pour s'enquérir du motif de leur visite. Le meilleur moyen reste de jouer le croyant béotien en quête spirituelle, car toute mention d'église catholique ou d'une quelconque organisation plus ou moins gouvernementale sera accompagnée de quelques savoureux jurons (voir page précédente). Ces gros bras sont armés de machettes mais n'en feront usage qu'en cas d'attaque directe des

Anges. Si les joueurs arrivent à se faire introduire auprès des chefs, ceux-ci leur expliqueront de quoi il retourne. Le chalice (sortent de narguilé contenant du cannabis) se mettra à tourner et ce sera le moment de sortir discrètement son Dictaphone. Les renseignements "humains" du background sont disponibles auprès de tout les pratiquants, pour le reste, il faudra mouiller sa chemise.

Rastaman Life

Rapidement, les personnages s'apercevront que les rastas connaissent la Bible sou-vent mieux qu'eux.

Tous les participant à la grounation avouent lire la Bible quotidiennement, et échange leurs méditations sur le passage du jour au cours de discussions animées où leur patois en devient incompréhensible. Si vos joueurs font les intéressants (ou les intéressés), n'hésitez pas à les prendre à partie : "Yes man ! T'en pense quoi de la vision de Saint Paul dans le Premier Epître aux Corinthiens ?".

Les rastas présents justifient leurs pratiques étranges par une lecture textuelle du livre saint. Ils portent les dreadlocks, ces gigantesques tresses, pour suivre les préceptes du Lévitique (dans l'Ancien Testament) interdisant de se couper ou peigner les cheveux et la barbe; mangent "Ital" : sans sel, sans viande, surtout du poisson et des fruits et légumes frais. Le cannabis, c'est parce que Salomon en utilisait déjà, (la reine de Saba lui en aurait apporté une caravane) et que si Jah a créé l'herbe, c'est pour que l'homme la fume. Les homosexuels sont des abominations, la femme doit quitter le lit conjugal pendant ses règles... Ils sont tous plutôt sympas mais un intégriste religieux, avec dreadlocks ou non, ça reste un intégriste religieux.

Si certains se sentent de discuter théologie (ils sont là pour statuer après tout), un vieux rasta à la barbe blanche, Old Man Trouble, pourra leur tenir tête jusqu'à l'aube. Peut-être parce que c'est un Ange de Novalis.

Old Man Trouble, Ange Rasta au service de Novalis de Grade 2. 30PP.

Je suis devenu roi, de la tribu de Juda !

De son vrai nom Jeremiah Wilson, OMT leur explique que ce rassemblement est une grounation des "Douze Tribus d'Israël", un collectif de Rastas. Ceux-ci se sont organisés selon leur signe d'horoscope, chacun étant supposé correspondre à une tribu. Ce délire ne vient pas exactement de la Bible mais des théories fumeuses de Brother Johnny, (Johnny Nemerson, c'est lui !), un autre rasta de taille impressionnante, qui fait bip-bip à la Détection du Mai. Il n'est autre que Sharik, le Scox infiltré par Matthaël.

Sharik tente, à doses homéopathiques, de détourner les Douze Tribus vers un culte satanique mais, en seize ans, n'a pas vraiment fait avancer les choses. Il s'est autorisé deux Démons mineurs, histoire de se sentir moins seul et se faire rouler ses joints (quand on est manchot c'est pas une mince affaire).

Sharik, Démon aux ordres de Scox de grade 2, 18PP. Limitation : Membre coupé.

Si l'équipe interroge OMT sur une éventuelle présence démoniaque, il expliquera que tous les habitants de Babylone sont des pécheurs pervers par le Démon. Il qualifie de "babylonien" toute personne ayant un rapport avec l'industrie musicale actuelle, le trafic de crack, le Vatican, le Fonds Monétaire International et l'Etat en général. En fait, il n'a jamais localisé de réel suppôt de Satan (même s'ils sont bien là !). Certains des ennuis de sa communauté (dénonciations, problèmes de drogues dures) le font quand même penser que quelqu'un leur en veut. Si les Anges se montrent réellement ouverts, il expliquera que de nombreux serviteurs de Novalis font partie de la secte, mais qu'il ne connaît pas le rôle essentiel de l'Archange dans sa genèse. Depuis des années, certains Rastas très religieux reçoivent "une illumination" et un Ange vient habiter leur corps. La présente cérémonie contient entre autres six de ses enfants, dont trois sont des fils du Seigneur, tous conçus dans les liens sacrés du mariage. Rien de bien méchant donc, et au petit matin, tout ce beau monde se dispersera en se souhaitant "one love, peace and unity".

Si vos joueurs s'ennuient ferme, vous pouvez toujours faire intervenir la brigade des stupps qui chargera armes aux poings, au beau milieu de la nuit. Au fait, la brigade des stupps, là-bas, c'est l'armée. Avec tout ce que ça implique d'uniformes et de bavures à la mitrailleuse lourde.

Si les joueurs repèrent Sharik et font du grabuge, OMT essaiera de calmer le jeu à grands coups de Pollen, tout en hallucinant sur la présence d'un Démon dans sa communauté.

Sharik, lui, tentera de fuir. Fait prisonnier, il n'hésitera pas à balancer le fait que non, les rastas ne sont pas une secte Démoniaque, mais qu'il essaie de la pervertir depuis des années. Il donnera aussi les adresses des autres Démons s'il pense pouvoir être épargné en échange. Il précisera qu'un certain Matthârk (qu'il présente comme le chef de l'équipe), a disparu il y a trois semaines. Le groupe est supposé se réunir comme tous les mois dans un club de vacances près de Montego Bay.

Alors, si vos joueurs sont des malins, ont bien fait leur boulot ou ont pris au pied de la lettre les paroles d'OMT et veulent enquêter un peu hors des sentiers battus d'un scénario par trop linéaire ? Fort bien ! Voici quelques pistes supplémentaires à exploiter comme bon vous semble. Car si Sharik est un incapable et n'a pas réussi à pervertir quoi que ce soit de tangible dans la philosophie rasta, il n'en est pas de même pour ses petits camarades.

Rouge campagne électorale

Le démon de Malphas, un certain Neb, est un artiste. Car foutre la merde entre des partis politiques dans un pays du Tiers-Monde, le dernier des mercenaires belges en est capable (Oui, oui, même Jean-Claude Van Damme). Non, le vrai plaisir, c'est quand les ennemis de toujours se mettent d'accord pour foutre la merde à l'intérieur même de leurs partis respectifs. Et si la situation était simple jusqu'en 1984 (les membres du Jamaïcain Labour Party canardent leurs adversaires du People's National Party en pleine rue) elle est vachement plus compliquée depuis. Les chefs politiques, des Blancs plus tout jeunes, ont voulu assurer leur succession. Depuis, et sur les bons conseils de Neb, les candidats au pouvoir organisent des primaires... musclées. En bref: "si tu vas à Kingston pendant des élections,

t'es sûr de t'faire shooter." (Raggasonic). A tout moment de l'aventure, vous pouvez donc faire intervenir (plutôt dans les quartiers populaires, faut pas déconner) une fusillade entre colleurs d'affiches. Et au moment où les belligérants semblent parvenir à une trêve, ça défouraille de plus belle ! Une petite Détection du Mal ou une enquête plus poussée permettra de griller Neb qui aime autant semer la Discorde dans la rue que dans les meetings en ville. En cas de conflits, il essaiera d'abord de parlementer ou de se faire passer pour un Renégat. En désespoir de cause, il demandera à ses six gardes du corps de les descendre dans un endroit tranquille.

Neb. Démon aux ordres de Malphas de grade 2, 17PP. Limitation : Mégalomanie

Le FMI

Pas de mystère. Si le pays dans une telle situation, ce n'est pas la faute d'un Démon. Fut-il de Mammon. Mais si un de vos joueurs est assez pervers pour vouloir vérifier les comptes de la Banque Nationale de Jamaïque et la manière dont les subsides sont répartis (7-RU jours de travail sur un jet Très Difficile de Comptabilité), le hic est certain. Quelques responsables semblent avoir agité de manière étrange. Pourtant, tous n'ont pas été corrompus. Une petite visite poussée chez les dits fonctionnaires révélera d'importantes zones d'ombres dans leurs souvenirs: "tiens c'est vrai, pourquoi j'ai fait ça, moi ?". A moins que votre équipe soit un "Scénar Spoilers Squad" de Blandine, remonter jusqu'au Charmant Corrupteur qui se terre dans sa villa sur une île toute proche est quasi impossible. Enfin, au cas où :

Bruzuf, Démon aux ordres de Mammon de Grade 2, 23PP. Limitation: Paranoïa.

Stone Love ? Y fait du reggae Daniel ?

Les jeunes jamaïcains n'écoutent plus tout à fait la même musique que leurs grands frères. Si Bob Marley et Peter Tosh restent des références, les stars actuelles donnent moins dans la spiritualité ou la lutte politique. Au

cours d'une éventuelle enquête dans le milieu musical, les Anges apprendront que l'événement du mois c'est le sound clash Stone Love contre Bodyguard (Bodyguard? Jean-Luc aussi?). Kézako Sound Clash ? Imaginez... dans un gigantesque hangar, tout ce qui compte de petites frappes, touristes mélomanes et critiques musicaux du coin se retrouve côte à côte hurlant et suant à qui mieux mieux. La scène, divisée en deux, accueille d'un côté les membres d'un sound system (organisateurs de soirées, Disc-Jockeys, bidouilleurs d'effets sonores) et leurs artistes maisons. De l'autre leurs adversaires d'un soir (le même genre de gars mais avec un nom différent). La règle est simple : l'équipe qui met le plus le feu à la salle a gagné. En clair chacun dispose d'une durée limitée pour faire danser la foule en passant les plus grands hits du moment sur leurs platines vinyles. Le temps imparti écoulé, c'est à l'autre d'essayer de faire mieux, et ainsi de suite jusqu'à l'aube.

Si les joueurs s'y prennent suffisamment à l'avance, ils peuvent acheter des billets ou se débrouiller pour entrer discrètement. La plèbe réagira en fonction de leur look. Dès leur arrivée dans la salle, submergez-les. Poussez la musique à fond. Si vous n'y connaissez rien mettez du Diana King ou " Mr Boombastic " en rajoutant des sirènes de pompiers et des bruits d'explosions par-dessus. On ne rigole pas, les vrais versions contiennent parfois des samples de Street Fighter alors... Envoyez leur des projecteurs en plein visage. Brûlez leur de l'...encens sous le nez, faites sauter la table pour simuler les basses et jetez leur sous les yeux quelques photos aguicheuses : les filles sont en cyclistes à trous et la chorégraphie tient plus de Tabatha Cash que de Patrick Dupont. Ils doivent se sentir en enfer.

A partir de onze heures, les deux équipes ne passent plus que des dub plates : des versions spéciales de tubes en unique exemplaire où l'interprète chante les louanges du groupe de compères. Un peu comme si Suprême NTM enregistrerait pour Pascal Sevran " La Chance aux Chansons, c'est d'la bombe bébé ! ". Sauf que non.

Gun Lyrics

Sur le coup de minuit, les chanteurs entrèrent en scène. A un contre un, ils descendent leurs adversaires en rimes sur des airs



connus et en exhortant le public à exprimer son approbation en allumant ses briquets. Ce rituel remplace le "gun salute", qui comme son nom l'indique, se pratiquait à l'aide d'une arme à feu. Les propriétaires de salles en avaient marre de voir leurs plafonds transformés en passoires. Et c'est là que ça se corse. Un membre du Stone Love humilie en trois couplets son adversaire du Bodyguard. Celui-ci se retourne vers son groupe puis dégaine un énorme revolver, arrose le DJ du Stone Love qui s'entoure d'une aura bleutée. Le pistolero arrête alors le tir et se loge une balle dans la tête. Et ne disparaît pas.

Dans la salle, c'est la panique. Ça hurle de partout, la musique n'arrange rien et quelques calibres sortent des baggy shorts, les vigiles étant à peu près aussi efficaces qu'une bande de rôlistes en phase de digestion. La soirée tourne à l'émeute, les partisans des deux sounds s'accusant mutuellement de malversations avec le Malin, et finissent leurs discussions à coups de flingues dans les ruelles des quartiers alentours.

Si les joueurs sont rapides, ils peuvent rejoindre le fameux DJ à la sortie de secours. C'est un Ange de Novalis rasta modéré (il fume mais ne lit la Bible que toutes les semaines). Il n'a jamais vu d'Ange catholique (ni de Démon d'ailleurs) et il hallucine un peu. Son seul souvenir avant l'agression est que le taré a regardé le producteur de Bodyguard juste avant de dégainer. Le producteur, qui n'est autre que le Furfur, comme vous vous en doutiez déjà (si, si, ne soyez pas modeste), a profité du bordel ambiant pour se barrer.

Le DJ, que nous appelleront Barna B., sait juste de ce gars qu'il est un peu dépravé et organise des auditions au Sunset Cove, une boîte ringarde de Montego Bay.

Et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

Selon l'état de leurs enquêtes, plusieurs réactions sont envisageables.

S'ils ont trouvé le serial killer et l'ont liquidé sans réfléchir, ils seront récompensés de la manière normale par la hiérarchie française. S'ils n'ont pas trouvé de Démon chez les Rastas, cette dernière mission est considérée comme un échec. Le duo facho lâchera l'affaire pour le moment, envoyer une troisième équipe ferait un peu "acharnement thérapeutique" et c'est pas du tout le moment d'attirer l'attention. S'ils ont établi une présence Démoniaque, ordre leur est donné de la signaler à Notre Dame. Quelques heures plus tard, ils reçoivent la visite de six Anges de Laurent, un Ange de Blandine et un Didier venus de Floride. Ceux-ci les aident à mettre en place une opération punitive dans les collines. Déguisés et polymorphes en membres de l'armée Jamaïquaine, ils massacreront tous les chefs de file du mouvement rasta en une nuit. Le Didier et la Blandine bosseront comme des fous pendant les 48 heures suivantes et l'incident passera comme un règlement de compte entre dealers, les rastas n'étant "qu'une immense couverture au trafic de drogue qui gangrène notre beau pays". Les Anges de Novalis qui n'auront pu s'enfuir seront fait prisonniers, interrogés et Novalis recevra officiellement un blâme devant le Conseil des Archanges.

Mais s'ils sont vraiment subtils, ils auront appris que :

- Marie-Thérèse a tué un Ange avec des pouvoirs de Démon.
- les rastas sont gérés par des Anges et noyautés par un Démon.
- les Démons sont venus grâce à un certain Matthârk disparu il y a trois semaines et se réunissent au Sunset Cove, une boîte de Montego Bay.

Et s'ils ont déjà été victimes de l'Opération Caducée (voir l'excellente aide de jeu du même nom dans cette magnifique extension), ils doivent sérieusement commencer à se demander si on se foutrait pas de leur gueule quelque part.

Le Sunset Cove

Une boîte de village-vacances comme il en existe des centaines dans les Caraïbes : zouk commercial, reggae de synthèse et dance music au bord de l'eau. En ce moment, c'est l'efferves-

cence: une chaîne de télé française tourne "Corps à corps au cœur des caraïbes", un super téléfilm à l'eau de rose avec des starlettes atteintes d'hypertrophie mammaire. Les Démons ont rendez-vous ici à minuit. L'entrée est assez peu contrôlée et l'ambiance plutôt bon enfant. Par contre, à la Détection du Mal, ça grouille ! Sont présents (s'ils sont encore vivants) Sharik, le Nog (23PP) - il sort d'une sieste de quinze jours, et n'est donc pas très frais- le Furfur (21PP), Bruzuf et Neb. Ils ont tous l'air préoccupés par la disparition de Matthârk et s'interrogent sur l'avenir. Les Anges sont libres d'agir comme bon leur semble, même s'ils devraient raisonnablement marcher sur des œufs.

En cas de bagarre, les Démons chercheront à fuir. Ils ne sont pas des foudres de guerre et utiliseront les off-shores de l'équipe de tournage amarrés devant la boîte. Si les Anges sont seuls, leurs adversaires se montreront plus agressifs, et n'hésitez pas à sanctionner un comportement suicidaire par un bon coup de griffe dans les gonades. S'ils ont eu la bonne idée de demander l'aide des rastas, Old Man Trouble se fera une joie de pacifier les environs en compagnie de toute sa petite famille et de trois Anges Rastas venus en renfort. Une fois prévenu, Barna B se joindra même à la fête avec pour le coup, un Uzi Béni dans sa sacoche de DJ. Puisqu'on vous disait qu'il était pas religieux.

Out of many, one people

C'est devise de la Jamaïque. Merci Professeur Rollin.

Les joueurs ont triomphé du Mal et grâce à de subtils interrogatoires, ont compris que les rastas sont des gens cool, victimes des démons et que cette mission est louche. S'ils se contentent d'un rapport mitigé, Dominique et Joseph s'énervent et les poussent dans leurs derniers retranchements. Soit ils sont pour eux, soit ils sont contre eux. S'ils font part de leurs doutes à Old Man Trouble, celui-ci les renverra à Paris. Novalis lui ayant laissé une adresse en cas de problème avec la hiérarchie (Trojan, 84 rue Quincampoix, Paris IVème). Sinon, ils sont bons pour une petite pénitence à leur retour en France.

C'est dans un bar skin que les Anges rastaphiles atterriront. Le "Trojan" est plein à

craquer de skinheads, garçons et filles. Mais si, avec des mèches comme la copine de Spike, dans "Les années collège". Et faites pas genre vous avez jamais regardé. Surtout l'épisode où une des jumelles tombe enceinte et même qu'on sait jamais laquelle c'est. Ils regarderont l'équipe d'un drôle d'air avant que l'un d'eux, portant un t-shirt "S.H.A.R.P." les entraîne dans l'arrière salle. Jean-Louis est un Ange de Novalis qui fait partie des Skinheads Against Racial Prejudice, une vieille branche de skins antifascistes plutôt rare en France. Devant leur étonnement, il leur explique toute les belles informations contenues dans "Tête Caillou part en Yekou" que vous allez vous empresser de lire et plus vite que ça merci. Selon Jean-Louis, les soupçons des joueurs sont fondés: Dominique et Joseph sont bien derrière tout ça.

Novalis a retrouvé Matthaël au Purgatoire et lui a fait cracher tout ce qu'il savait. Pour confondre le duo, il a maintenant besoin du dossier déjà constitué par celui-ci, contenant tous les rapports de la première mission "Lion de Juda" ainsi que les mémos personnels des deux Archanges.

Le dossier se trouve dans un des bureaux de l'Archange de la Justice, juste derrière celui de Marie-Joseph Maillapartir, chef officielle de Notre-Dame.

Babylon shall fall !

Le plan est simple, pendant que Jean-Louis et une trentaine de ses collègues (dont cinq Anges) feront une petite diversion, les joueurs n'auront plus qu'à foncer dans le dit bureau. A ce stade des explications, l'Ange de "Daniel" du début du scénario (vous savez, celui qui avait les jambes dans le plâtre) s'assiera à la table et y déposera un CD-ROM.

Il contient les derniers plans des services de Dominique à Notre-Dame. Son serviteur Hacker les avait piratés (ça peut toujours servir) puis avait quitté précipitamment son domicile en volant malencontreusement une Kangoo bien démoniaque. Il en est mort mais l'Ange a réussi à les récupérer. A eux d'en faire bon usage.

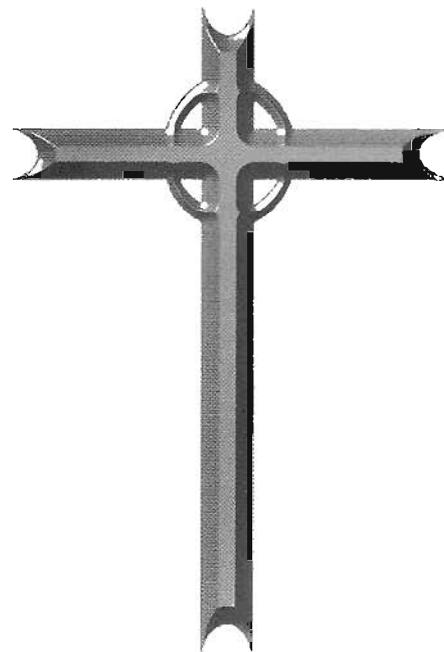
Les joueurs peuvent bien entendu élaborer un meilleur plan d'action. Sinon, en pleine nuit, la troupe de Jean-Louis débarquera dans les sous-sols de Notre-Dame aux cris de "Allez

l'OM ! PSG pédés !" et autres slogans suicidaires. S'ensuivra une baston générale avec déclenchement du système anti-incendie, assommement de secrétaires, oups, défoncement de portes et dégagement de champ libre pour nos Angelots. Ne leur facilitez pas trop la tâche. Sans d'excellents pouvoirs de discrétion ou un timing parfait, ils ont toutes les chances d'échouer. Si c'est le cas, ils sonneront le glas du mouvement rasta (cf. Et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?). De plus, Daniel s'organisera une petite "Nuit des longues battes II - le retour" afin d'épurer ses rangs des Novalis infiltrés. Parce qu'on a beau ne pas être facho, faut pas abuser quand même.

S'ils réussissent à s'enfuir avec le dossier, Novalis fera un retour ponctuel mais fracassant au Conseil des Archanges (qui a lieu au Paradis, et non à Notre-Dame, comme chacun sait), citant les joueurs comme témoins si nécessaire.

Et les FAF Brothers se prendront un avertissement pour "procédures administratives non conformes". Ca va hein, vous ne voudriez quand même pas qu'Yves les blaste à grands coups d'éclairs ? Non mais.

Novalis redescendra alors sur Terre en compagnie des PJ et leur octroiera son grade 1 ainsi qu'un SUPER BONUS (voir p38 des règles). Les Anges viennent de se gagner une bonne source de renseignements non-officiels et tout plein de nouveaux amis sympas. Que demande le peuple ?



In Nomine Rastafaris

ou comment adapter " Sévère Babylone " à INS

Tout d'abord, même motif, même punition, tapez vous le Dossier : Lion de Juda et le scénario qui suit. Le background reste le même, seule la vision des PJ change. L'équipe de Démons sera envoyée par les services d'Andromalius chargés de faire l'appel régulièrement. En effet, et sans doute à cause de l'absence d'un QG central des forces du Mal, la gestion des ressources démoniaques a parfois des ratés. Ce qui fait que la petite troupe des amis de feu Matthaël, bien qu'absente de la circulation maléfique depuis plus de dix ans, n'a toujours pas été cataloguée comme "Renégate".

Et pour le coup c'est à vos diabolins préférés de s'y coller. Et comme c'est bien connu que les Démons sont encore moins bien organisés que les Anges, le dossier de mission est plutôt succinct.

Le contact, démon d'Andromalius incarné dans un grilladin du Buffalo Grill de Montléry, les accueille en cuisine.

"Sharik, de chez Scox, Snorr (Nog), Smite (Furfur), Bruzuf (Mammon) et Neb (Malphas) n'ont pas donné de nouvelles depuis quelques années. C'est une bande de losers dont la dernière mission s'est soldée par un échec retentissant. Zont tous écopé d'une limitation. Devraient être normalement en train de glander autour de la Jamaïque, certains se seraient installés à Kingston.

Vous avez quinze jours pour les retrouver et les interroger sur leurs récentes activités. Suite au dossier que vous ne manquerez pas de constituer, nos services statuerons sur la marche à suivre. Au revoir, j'ai un steak de bison à finir. Pour les détails, le numéro de téléphone est dans les pages jaunes, vous demandez Noé, en cuisine."

Les PJ étant livrés à eux même lors de leurs investigations, n'hésitez pas à les bombarder d'événements contenus dans "Sévère Babylone" pour les impliquer un peu dans la vie quotidienne de Kingston. S'ils n'avancent vraiment pas, mettez-leur dans les pattes la classique équipe d'Anges venue exécuter sa mission. Cela pourra les mettre sur la voie. Et si ça ne marche toujours pas, faites les rencontrer un des Démons, par hasard, histoire de.

Après, tout est question d'affinité personnelles, de roleplay et d'ouverture d'esprit: selon les équipes, la troupe de feu Matthaël finira face à un squad de Baal et d'Andromalius destiné à les nettoyer de la surface du globe, ou gagnera quelques nouveaux membres, des personnages plus attirés par les palmiers et les collines verdoyantes que par le respect de la hiérarchie.

Qui sait, le rastafarisme pourrait même se retrouver perverti efficacement en fin de compte ? Alors maintenant, à vous de jouer.

Dossier 2
Opération Caducée

Un petit rappel

On entend par troisième force tout intervenant surnaturel n'appartenant pas aux forces du Bien ou du Mal. Dans les suppléments précédents, on trouve par exemple les vikings (Berserker), les psi (Mindstorm), le vaudou (Baron Samedi) ou les celtes (Deus Ex Machina); les Anges et Démon renégats sont considérés comme en faisant partie.

La plupart du temps, il s'agit néanmoins d'une croyance qui acquiert des éléments de réalité (cela est très bien expliqué dans Deus Ex Machina, notamment).

Le plan

Le plan, mis en place par Dominique pour alimenter ces fausses rumeurs a été soigneusement planifié. Avec l'aide de quelques éléments, particulièrement fidèles du Labyrinthe (oui je sais, c'est un pléonásme), Dominique a recensé une bonne partie des croyances pouvant être potentiellement source d'une faction de la troisième force. Cela lui a permis de s'assurer d'ailleurs qu'aucune d'entre elles n'était devenue dangereuse.

Les plus propices à une manipulation furent sélectionnées et soigneusement étudiées. Elles devaient respecter les conditions suivantes:

De Victor. à D.

Voici le résultat de l'enquête que vous avez commandée. Malgré la clarté de vos ordres concernant l'abandon des poursuites contre la troisième force, il semblerait qu'un certain nombre d'Anges de faible grade se posent des questions quant à ce soudain revirement de politique. Leur position au sein de la hiérarchie prévient pour le moment tout problème mais il est nécessaire d'envisager quelque chose de plus subtil qu'un ordre pour dissuader ces Anges de propager leur doute.

De D. à Victor.

J'ai bien pris en note vos remarques concernant ma subtilité et je vous prie de m'épargner à l'avenir ce type de propos déplacés (suis-je clair ?). Je conçois effectivement le risque de ce type de rumeurs et pour prévenir ceci j'ai décidé du plan suivant. Vous êtes démis de toutes vos affectations actuelles pour prendre la direction du plan. Vous n'aurez au cours de cette mission pas d'autre supérieur que moi, et je serai le seul à vous demander des comptes. Il vous est ainsi donné la possibilité de faire preuve de votre subtilité.

Voici l'exposé du plan :

Le danger est une rumeur, controns-le avec une rumeur. Tous vos efforts devront donc être mis en œuvre pour faire croire que la troisième force est contrôlée par les démons. Il sera facile ensuite de persuader les troupes de notre glorieux Seigneur de s'attaquer à la tête plutôt qu'au bras. Votre tâche ne consiste pas à propager directement ces bruits mais de confronter des équipes d'anges à des événements destinés à leur faire croire que Satan se trouve directement derrière la troisième force (évités de prendre un de ces groupes d'attardés mentaux afin que leurs résultats d'enquête soient crédibles). Aujourd'hui commence l'Opération Caducée. Votre nom de code est "Paracétamol".

- Avoir marqué l'histoire d'une manière plus qu'anecdotique. Il ne faut pas que sa constitution en tant que troisième force soit douteuse : l'événement ou la croyance doivent pouvoir générer un nombre suffisant de croyants pour engendrer une menace.
- La région de provenance revendique toujours cette croyance, ne serait-ce que comme argument touristique. Ceci afin de pouvoir recruter dans la population locale les éléments qui seront la "base" de cette force.
- La croyance ne doit pas être néanmoins trop vivace et difficilement adoptable par le plus grand nombre. Dominique est prudent et ne

souhaite pas que ses actions débouchent sur la création d'une vraie troisième force.

Une fois la sélection faite, des Anges ont été envoyés sur le "terrain" de ces croyances. Ceux-ci sont des Anges de Dominique ayant fait preuve de leur loyauté, accompagnés de quelques "biclassés" Dominique / Emmanuel. Leur mission est de monter les sectes qui endosseront le rôle de culte de la troisième force. Quelques utilisations de pouvoirs au bon moment et d'une manière appropriée tenant lieu de pouvoirs magiques obtenus de cette troisième force. Les Anges au service d'Emmanuel sont bien évidemment là pour servir de Démons lorsque des Anges lambda seront envoyés pour



enquêter sur le sujet. Cette phase d'installation est la plus longue et celle qui exige le plus de subtilité.

La secte ainsi créée se développe ensuite à son rythme, le fin du fin consistant à impliquer un ou deux Démons dans l'histoire. Cela peut être particulièrement long mais la rapidité avec laquelle certaines de ces sectes se développent est parfois étonnante (fin de millénaire quand tu nous tiens); au point d'ailleurs que Dominique s'inquiète de la puissance que pourra acquérir Scox si les forces du Bien ne font pas plus attention à ses gestes un peu plus souvent. Une fois que le petit groupe a pris de l'importance (tout en restant dans des proportions raisonnables), elle commence à faire un peu de "publicité" autour d'elle, que ce soit par des actions musclées, des manifestations culturelles ou d'autres événements susceptibles d'avoir des répercussions médiatiques. On saupoudre le tout de quelques phénomènes surnaturels anecdotiques (de ceux qui ne peuvent intéresser que des journaux locaux, à la rigueur régionaux) histoire d'attirer un minimum de curieux. Et il ne reste plus qu'à accomplir la phase finale du plan.

Une équipe d'Ange lambda habitués à ce type d'enquête (comme vos joueurs par exemple, quelle coïncidence!) est envoyée sur le terrain afin de détruire cette "potentielle nouvelle troisième force". Si besoin est, des Anges de Dominique se chargent d'orienter l'équipe en laissant de grosses traces menant tout droit aux Démons infiltrés. Lorsqu'il n'y a pas de

Démons infiltrés, ce sont les "biclassés" qui assument ce rôle. Comme il n'est pas question d'envoyer des Anges à la casse, les faux Démons n'endosseront ce rôle que le temps d'une fuite catastrophique simulée, qui laissera bien comprendre à l'équipe d'enquête la nature démoniaque de celui qui leur échappe.

Vous aurez compris que le choix de l'équipe d'enquête est extrêmement délicat. Il ne faut pas que ces Anges soient trop fin ou trop brutaux. Dans un cas, il y aurait un risque qu'ils éventent l'affaire, dans l'autre des faux Démons pourraient gagner un aller simple vers le ciel. Je fais toute confiance à vos joueurs pour rentrer dans ces critères et puis n'oublions pas que certains "bugs" peuvent frapper l'administration angélique. Il n'est pas impossible que la mauvaise équipe tombe au mauvais endroit. Quand je dis ça, c'est plutôt dans le sens "trop subtil" que "trop bourrin", sinon vous pouvez toujours jeter vos joueurs et aller en acheter d'autres.

Un problème, quel problème ?

Vous aurez sans doute remarqué dans ce plan quelque chose qui aura fait bondir le fan de Magna Veritas que vous êtes : et le principe de discrétion, alors ? Ce principe, qui certes ne figurant pas dans les "commandements" des Anges, est d'une telle importance que tout le monde angélique (Archange compris) le respecte. Dominique n'en est pas à un scrupule près : il a bien conscience de cette transgression

De : Gwendoline
A : Paracétamol
Subject : Cathares

Les phases préliminaires du plan "cathare" sont terminées. La secte est en place et les agents sont prêts pour la phase finale. Les événements programmés pour le déclenchement de cette phase sont : la défiguration de l'église par des tags et l'agression du prêtre par deux chevaliers en armure. Nous attendons votre feu vert.

J'ai par ailleurs le plaisir de vous informer que la secte a été infiltrée par un Démon de Scox. Celui-ci s'est hissé dans les postes à responsabilité ce qui fait de ce test l'archétype de ce que devraient être les autres plans de l'opération Caducée.

et s'en sert comme assurance. Si un des ses agents venait à être découvert et que celui-ci dénonçait son supérieur, la défense de Dominique serait simple : il est inimaginable que l'Archange de la Justice puisse demander à un de ses serviteurs d'enfreindre une telle loi, donc cet Ange ment et n'agissait pas sous ses ordres.

Dans la pratique

Parmi les mises en place toujours en cours, on peut noter les suivantes :

- Animisme de type asiatique à Hong-Kong, San Francisco (chinatown) et Paris (XIII^{ème} arrondissement), c'est une tentative de manipulation à grande échelle. Paris a aussi été choisi en raison de sa proximité avec Notre-Dame, ce qui arrange Dominique. Ce projet n'en est qu'à la phase d'installation et avance plutôt lentement. Les principaux intéressés par ce type de croyance étant bien souvent déjà membre d'un groupe similaire, il est difficile de lutter contre une concurrence implantée depuis longtemps.
- Croyance égyptienne au Caire et près des pyramides. La deuxième phase est ici pratiquement achevée mais certains Anges de Dominique ont rapporté des confrontations avec des personnes ayant de curieux pouvoirs, ce qui semble indiquer une vraie troisième force. Il s'agit bien entendu de quelques serviteurs d'Alain pourvu de pouvoirs peu catholiques mais Dominique l'ignore et pense à un éventuel abandon de cette zone par ailleurs un peu trop dangereuse (au niveau du nombre de croyants potentiels beaucoup trop important). Toujours est-il qu'Alain pourrait bien finir par soupçonner quelque chose de louche et impliquer ainsi les joueurs en les envoyant enquêter sous couvert d'une mission normale.

D'autres implantations s'effectuent actuellement et il n'est pas impossible que la même équipe d'Anges soit envoyée sur plusieurs de ces missions afin de renforcer leurs convictions. S'ils finissent par éventer le plan de Dominique, ceci devient évidemment complètement impossible.

L'opération Caducée est aussi un moyen pour vous permettre de faire intervenir d'autres croyances sans en faire des membres de la troisième force. Si vous êtes particulièrement érudit des mythes amazoniens (par exemple), pourquoi ne pas créer une campagne autour d'eux ?

Avec cette opération, vous éviterez de trop chambouler l'univers de jeu en créant une nouvelle faction.



La méthode cathare tique !

un scénario Magna Veritas



Il est préférable que ce scénario ne se déroule pas pendant les vacances scolaires d'été. En effet, celui-ci ayant lieu dans une région hautement touristique, les lieux seront ainsi quasiment déserts, ce qui compliquera d'autant l'intégration d'Ange peu subtils.

Alors qu'en une belle après-midi de Samedi les Anges vaquent à leurs occupations, ils reçoivent une convocation par des moyens aussi étranges que d'habitude (article qui apparaît dans le journal, flash radio ou télé, lettre trouvée dans sa poche, le train-train habituel en fait). Ordre leur est donné de se rendre à l'église X (c'est à dire n'importe quelle petite église près de chez eux), le lendemain matin à six heures. Pour la messe peut-être ?

Mais à six heures du matin, il n'y a pas grand monde dans cette église et il devient vite évident aux personnages que la seule personne présente, hormis eux, est un prêtre préparant l'office. Si les joueurs l'interrompent dans cette préparation, il leur chuchotera de bien vouloir attendre. Ce n'est qu'une vingtaine de minutes plus tard que celui-ci s'adressera enfin aux joueurs.

Passée la traditionnelle séance d'aura, le contact commence rapidement son exposé sur un petit ton sec. *"Parmi les ennemis de notre glorieux Seigneur vous êtes habitués à déjouer les pièges des forces démoniaques. (si vos joueurs ont réussi leurs précédentes missions, rajoutez un couplet sur leur efficacité.) Vous le savez peut-être mais d'autres forces menacent la tranquillité des vrais croyants. Ce sont souvent des défenseurs des croyances impies et païennes qui révèrent des dieux décadents du passé et se soumettent à des rites obscènes."*

Une mimique de dégoût appui cette dernière remarque avant que le prêtre ne reprenne son discours.

"L'Archange Dominique, guide de notre foi, a décrété que la lutte contre cette désormais nommée troisième force n'était pas prioritaire. Toutefois il est des cas où une intervention se fait nécessaire, notamment lorsqu'une des ces factions est encore relativement faible et que nous pouvons la détruire avant qu'elle ne devienne trop puissante."

"Certains faits alarmants s'étant produits dans le sud de la France, dans la ville de Bergerasse, nous avons décidé d'envoyer une

équipe pour enquêter sur l'apparition d'une mouvance qui se révélerait d'inspiration cathare. Que nos ennemis se permettent en plus de pervertir notre religion ne saurait être toléré plus longtemps ! Vous avez ordre de vous renseigner aussi discrètement que possible sur ce phénomène et si cela se révèle licite, le détruire. En cas de doute, n'hésitez pas à m'en référer. Voilà vos billets de train et les 15.000 Francs de frais de mission. Le Seigneur vous regarde..."

Cathare... ta tête à la sécré !

Le dossier remis aux personnages contient une série de coupures de presse, les renseignant sur les faits alarmants précédemment cités. Il s'agit d'attaques répétées contre des "symboles" de la religion catholique. Premièrement, l'église de Bergerasse a été taguée en rouge fluo. Le vandale a été interrompu pendant cette "profanation" lorsque Amaury Ducas, policier en ronde, est arrivé sur les lieux. Il a tenté d'interpeller l'homme mais il a été stoppé par une lumière blanche "venue du ciel" ; tout du moins c'est ce qu'il a déclaré lors de son interrogatoire.

Le tag est en fait une unique phrase répétée une dizaine de fois : "Tuez les tous Dieu reconnaîtra les siens !". Si vous n'êtes pas très au fait de l'Histoire de France, petit rappel sur l'origine de cette célèbre phrase. Pendant la croisade albigeoise (contre les cathares), alors que les troupes du roi, bon catholique, étaient sur le point d'assiéger une ville, un militaire demanda à l'ecclésiastique qui chapeautait la bataille comment reconnaître les purs des impies. La réponse fût cette phrase si gracieuse et si subtile.

La deuxième agression anti-catholique a eu lieu le lendemain. André Delacosse, prêtre de la paroisse, a été attaqué par ce qu'il a décrit comme "deux chevaliers en armure, épée à la main". Il dit ne devoir sa survie qu'à l'arrivée inopinée (et les hurlements) de Gwendoline Duroyer, sa femme de ménage, suite à quoi les chevaliers se sont volatilisés dans un nuage de fumée.

Ces événements se sont produits les Jeudi et Vendredi précédant la convocation des personnages. Rappelons que ces derniers sont censés arriver le dimanche soir. A noter que rien ne s'est passé durant toute la sainte journée (quand les Anges étaient sur la route).

Les joueurs débarquent donc à Bergerasse. C'est un petit village hautement touristique et très actif en pleine saison. Toutefois, ce n'est vraiment pas le cas actuellement car les vacances sont loin. Le dimanche soir, il donne plutôt l'impression d'être un lieu qui arriverait à faire déprimer un joueur de foot qui vient de gagner la coupe du monde. Le seul intérêt touristique, outre la beauté du paysage, provient de sa proximité avec le château de Peyrepertus, qui fût une forteresse cathare avant que la croisade albigeoise ne la réduise à son état actuel, celui de ruines.

Comme les principaux protagonistes de l'histoire vont intervenir en fonction des actions des personnages, vous trouverez tout ce qu'il faut pour gérer la situation de manière non-linéaire. Commençons tout de suite par le fond exact de l'histoire.

Tout, tout pour le MJ

Si vous n'avez pas lu la magnifique aide de jeu Opération Caducée, n'allez pas plus loin et revenez quand ce sera fait. Les joueurs vont être manipulés ou tout du moins les agents de Dominique vont essayer de les manipuler et à moins que vos joueurs ne soient particulièrement fins, on pourrait penser que la manipulation va marcher. Rassurez-vous un grain de sable va venir gêner la machine, mais n'anticipons pas.

Actuellement les Anges chargés d'établir la secte ont décampé, seul reste un Ange biclassé implanté dans la secte et un Ange de Dominique infiltré dans la population. Ce dernier est là pour guider les Anges au travers d'infos choisies. Levons tout de suite le voile sur son identité : il s'agit de Gwendoline, la bonne du curé ! Elle est arrivée il y a une dizaine de mois et s'est parfaitement fondu dans la population au point que tout habitant du village la considère comme ici depuis son enfance. Evidemment, elle ne dira pas aux joueurs qu'elle est là depuis si peu de temps. Revenons à son rôle : en tant que témoin de l'attaque du curé elle sait parfaitement que les joueurs devraient venir l'interroger. Là, elle s'imposera comme commère du village et par conséquent principale source d'information de nos ange-lots. C'est simple et efficace.

Les deux événements "surnaturels" intervenus sont des mises en scène un peu spéciales. Le tagueur était un Ange qui a utilisé

simultanément le pouvoir armure (pour une peau argentée) et un flash au phosphore réfléchi par son corps. Il est vrai que le flash aurait sûrement suffi mais le policier est ainsi persuadé que la lumière émanait de "l'être". Pour les chevaliers, leur disparition est aussi un couplage de moyens technologiques et de pouvoirs : bombes fumigènes plus téléportation. L'arrivée de Gwendoline était bien évidemment prévue et jamais le prêtre n'aurait été blessé. Les Anges qui jouaient ces templiers sont partis le Dimanche matin et n'interviendront plus dans cette histoire.

La petite secte cathare qui a été montée se réunit dans le château de Peyrepertus la nuit à interval non régulière mais généralement au moins une fois par semaine. Elle est conduite par George Leresse qui n'est autre qu'un Démons de Scox incarné dans le corps du quincaillier du village, lors d'un accident de voiture quelques mois plus tôt. Il est tout fier de sa conquête de la secte et s'est même fait envoyer un collègue en renfort (qu'il fait passer pour son neveu). Evidemment l'Ange infiltré dans la secte (le biclassé si vous avez tout suivi) se frotte les mains de cette histoire. Il cherche à se faire passer pour un humain normal et manipule subtilement les choses en sous-main. Mais il y a un hic et personne ne le sait pour le moment: le collègue de Georges est en fait un Ange d'Emmanuel infiltré.

Ceci risque de mettre la belle machine en panne. Cela dépend beaucoup de la manière dont vos joueurs gèrent la situation, mais ça pourra les aider à s'apercevoir qu'il y a quelque chose qui cloche. Pour que ce soit vraiment drôle autant y rajouter une grosse fausse piste: la légende du fantôme (voir plus bas).

Le catharisme pour les nuls

La secte est plutôt fidèle au dogme cathare. Si vous n'êtes pas un connaisseur de cette hérésie voici un tout petit résumé.

L'hérésie cathare est basée sur une conception manichéiste du monde, c'est à dire qu'elle qualifie comme étant bon et d'essence divine tout ce qui est spirituel et de mauvais tout ce qui est matériel. Ainsi l'homme serait une synthèse du bien et du mal puisqu'ayant un corps matériel et une âme (l'équation exacte est : le corps contient l'esprit qui contient l'âme).

Les cathares croient en un cycle de réincarnations qui se fait selon les mérites de la vie passé, les plus méritants sont réincarnés en parfait (nous y reviendrons plus bas) et les personnes ayant par trop pêché se retrouvent dans le corps d'un animal. D'où l'interdiction pour certaines classes de chasser des animaux puisque par là il empêcherait la rédemption de quelqu'un. Les autres réincarnations se font en être humain selon les fautes de chacun.

Le parfait est le stade ultime de l'incarnation. Un homme devient parfait par un sacrement (l'unique sacrement chez les cathares) appelé consolamentum. Il est ensuite astreint à une vie d'ascète où est interdite toute activité qui le rapprocherait par trop du côté matériel, donc mauvais, de l'existence (pas de relation sexuelle, repas très frugal sans viande, etc...).

Pour plus de renseignements (qui ont peu de chances d'être utiles pour ce scénario) il existe une littérature abondante sur la question sous la forme de "Que sais-je ?" et autres ouvrages de même type. Ainsi que dans plusieurs prospectus touristiques (les mêmes que ceux que pourront trouver les personnages pour se renseigner, dans les boutiques de souvenirs).

Un village assez bonhomme

Je pense que vous êtes suffisamment imaginaire pour savoir à quoi peuvent ressembler

les lieux qui suivent, je ne m'étalerai donc pas en description inutile. Je me bornerai à lister rapidement les lieux habituels d'une petite ville. Pour ce qui est des divers commerces, il existe un boucher, deux boulangeries, une épicerie, un quincaillier et un hôtel. Les commerces saisonniers sont moins représentés qu'en été et parmi les cinq boutiques de souvenirs, une seule a le courage de rester ouverte et de même seul un des trois restaurants reste ouvert hors saison. Quant aux deux bars de Bergerasse, ils sont ouverts toute l'année. A noter l'absence de grande surface dans le village même (la plus proche est à dix kilomètres).

L'église du village ne possède pas de pouvoirs et est absolument banale. Les tags ont été nettoyés rapidement et elle a retrouvé son apparence originelle. Le curé n'est, bien sûr, pas au courant de l'existence des Anges ou des Démons et il a été plutôt choqué par son agression. Sa demeure, là où il a été attaqué, se trouve derrière l'église dans un endroit particulièrement calme du village.

Sous la Taverne du Fantôme (l'un des deux bars) se trouve une petite salle où se réunissent les neo-cathares lorsque le temps ou d'autres événements les empêchent de se rendre au château. C'est d'ailleurs leur seul point de rendez-vous en ville. Si les personnages arrivent à y accéder et à la fouiller, ils trouveront des costumes de cérémonies, certains textes en



latin et autres babioles confirmant l'usage occasionnel du lieu par la secte. Le lieu le plus intéressant est le château cathare de Peyrepertus. Ancienne forteresse perchée sur la montagne, il ne reste plus guère que quelques murs pour témoigner de son existence. Plusieurs parties de la muraille d'enceinte sont restées debout mais à peine une ou deux parois internes subsistent, témoignants d'une division en salle. Il n'existe aucun endroit encore couvert et rien au sol qui pourrait donner des indices sur le lieu où l'on se trouve. C'est donc plus un amas de vieilles pierres qu'un château encore debout. J'oubliais : la vue est superbe et mérite l'ascension, qui pour la fin du parcours doit s'effectuer à pied (environ une heure et demie).

La secte

Comme indiqué plus haut, la secte se réunit au moins une fois par semaine le plus souvent dans le château. Il arrive parfois que la réunion se fasse à la lueur d'un feu mais le plus souvent c'est la lampe torche qui éclaire la réunion. Une douzaine de personnes font actuellement partie du "Renouveau Cathare". Au delà d'un manque flagrant d'imagination pour nommer une secte, il ne manque pas grand chose au tableau habituel. Nous avons un "grand commandeur" qui n'est autre que George, le Démon de Scox ; ses seconds sont Jean-Luc un modeste vigneron bien allumé et Gislaine la tenancière de la Taverne. Parmi les simples membres on trouve notamment : Antoine, le mari de la tenancière ; Hervé, l'Ange d'Emmanuel venu "aider" George à contrôler le groupe (il a l'apparence d'un jeune d'une vingtaine d'années) ; Victor, un septuagénaire, ancien employé de mairie et Ange biclassé Dominique / Emmanuel de son état, il est resté au cas où le Démon de Scox claquerait la porte et huit autres personnes de la postière du village à l'agriculteur retraité. Jean-Luc et George sont les seuls à avoir pratiqué le consolamentum mais plusieurs autres membres de la secte projettent de devenir Parfait. Le boucher commence d'ailleurs à se poser des questions car certains clients fidèles ont déserté sa boutique. Il croit pour le moment que c'est au profit du supermarché voisin. Il y a peu d'autres indices si ce n'est que Dominique, la femme d'Antoine, commence à se plaindre de l'abstinence de son mari. Elle n'ira jamais le crier bien haut et surtout pas devant des étrangers mais qui sait ce que la rumeur peut faire.

Tous les membres sont par ailleurs persuadés d'être soutenu par une force divine puissante. Cela d'autant plus qu'ils ont vu des chevaliers apparaître sous leurs yeux le vendredi précédent (Il s'agit de ceux qui ont agressé le prêtre. Ils ont, là aussi, utilisé un pouvoir de téléportation). Ils se sont inclinés devant Georges, ont promis d'obtempérer à ses ordres, en clair agresser le prêtre. Le hic, c'est que George ne leur a jamais demandé ça et qu'il est même plutôt affolé : il a lancé une détection du Bien sur eux. Le résultat étant positif, il ne comprend pas du tout ce qui se passe et commence à prendre peur. Depuis il est extrêmement discret dans le village et s'arrange pour qu'il n'y ait aucune rumeur sur lui. Hervé, lui aussi, se pose des questions car il a été mis au courant pour la détection du Bien positive.

La pêche aux informations

La première tâche des joueurs sera de trouver un argument crédible aux yeux de la population pour fureter dans les coins et poser des questions. Au fait, un groupe de quatre journalistes, ça fait louche !

Il n'y a pas énormément de sources d'informations et si les Anges ne sont pas discrets toute conversation cessera dès qu'ils seront trop près d'éventuels bavards. Bien sûr, en se faisant oublier dans un coin de bar, les langues finiront par se délier mais pas nécessairement dans le sens attendu.

Les deux personnes qui ne tariront pas de rumeurs sont l'inévitable Gwendoline (elle est là pour ça non ?) et Norbert Belecâne, le propriétaire du bar des amis, unique concurrent de la taverne du fantôme. Gwendoline se montrera méfiante au début pour donner le change aux personnages. Puis elle leur livrera, entre deux ragots sans intérêt, quelques informations précises. Elle fournira de plus en plus d'informations aux Anges à mesure qu'ils avanceront dans leur enquête et d'avantage encore s'ils commencent à fourrer leur nez là où il ne faut pas. Norbert lui aussi ne sera pas avare de ragots mais plus particulièrement ceux concernant la Taverne du Fantôme. Ce qui tombe plutôt bien pour les joueurs, au vu des activités annexes de ce débit de boissons.

Si tout se passe selon les immuables techniques d'enquête de jeux de rôle (je ne me moque pas, j'ai les mêmes), les Anges vont aller

interroger les principaux témoins des événements passés : Amaury Ducasse, André Delacosse et Gwendoline Duroyer. Amaury, brave agent de police de 50 ans, n'a pas vu grand chose d'autre que ce qu'il a déjà déclaré : il peut à la rigueur décrire le vandale mais il ne s'agit pas d'un habitant du village. Bien qu'il n'y croit pas vraiment, il se laisse convaincre qu'il a été ébloui pas une lampe torche puissante. Ajoutons que si les joueurs sont maladroits, il remarquera sûrement l'attitude louche de ces étrangers et ne manquera pas de les avoir à l'oeil. Le prêtre est nettement plus perturbé par les événements, sa foi a été bousculée et il a du mal à s'en remettre. Il n'y croyait pas au surnaturel avant son agression et ce changement radical de perception du réel est un peu trop violent pour lui. Il refusera donc de parler trop longtemps aux personnages et ne répondra pas s'ils insistent trop. Les Anges devront donc se rabattre sur Gwendoline qui se fera un plaisir tout naturel de raconter la disparition des deux chevaliers en insistant sur leur ressemblance avec des guerriers cathares.

Pour les informations que pourront glaner les joueurs, je vous laisse entièrement juge afin que le scénario ne soit pas linéaire ni pour les PJ's ni pour vous. A la fin de votre lecture du scénario vous aurez une vue suffisante de l'ensemble pour décider quelles informations sont à donner aux joueurs ou pas. Il faut tout de même noter qu'il sera difficile de démasquer Georges rapidement vu la discrétion dont il fait preuve ("discrétion pour le moins étrange" dira Gwendoline si vos joueurs sont vraiment trop lents).

Dénouer tout ça

Vous avez maintenant un paquet d'informations et une vue à peu près complète de l'histoire. Comment les joueurs vont-ils démêler tout ça ? Pour l'enquête au premier degré, ce n'est pas très dur : ils pourront rapidement remonter la piste du château le soir, découvrir certains membres, observer les réunions et déterminer le meneur. Les plus perspicaces devineront la présence d'un Démon en entendant parler du grave accident de voiture dont l'épicier est sorti indemne. Bref tout ce qui fait leur routine, avec le combat contre le méchant Démon à la fin (qui d'ailleurs se fera lâcher par Hervé, qui à ce moment préférera disparaître). Conclusion des joueurs : pas de Troisième Force en vue, rien qu'un méchant Démon.

Afin que les joueurs comprennent l'intrigue du second degré, ils devront être un peu plus subtils. Il faudra se rendre compte que Gwendoline en dit peut-être trop, apprendre qu'elle n'est en fait là que depuis moins d'un an (si on lui pose la question elle mentira sauf si elle sait que les personnages sont déjà au courant).

Un événement peut toutefois précipiter les choses. Georges, devenant paranoïaque après l'apparition des chevaliers, lancera une détection du bien sur tout étrangers s'approchant de lui et à moins que vos Anges aient tous non-détection, ça fera "ping". S'il est tout seul, il paniquera et les attaquera avant de s'enfuir pour essayer de les faire lyncher par la secte. S'il est accompagné (95% du temps), il se contentera de faire très attention et de prévenir Hervé. Celui-ci surveillera alors les personnages quelques temps avant d'aller leur parler, il leur révélera sa nature et leur exposera le problème des chevaliers. Il leur apprendra surtout que la secte est assez récente et antérieure à l'arrivée de George.

Le scénario devrait aussi se terminer par la mort du Démon et peut-être en plus la fuite de Gwendoline si les Anges s'en prennent à elle. Ils ne devraient pas, à moins d'être exceptionnellement subtils (ou d'avoir lu le scénario avant vous), pouvoir tout de suite incriminer Dominique mais avoir quelques doutes sur cette histoire.

Au moment de leur rapport on leur expliquera qu'il s'agissait certainement d'un Ange renégat et qu'il sera pourchassé, mais surtout on soulignera qu'il y avait un méchant Démon.

A moins que les Anges n'aient mis en cause Dominique dans cette histoire (et pour l'instant je ne vois pas comment ils le pourraient), ils seront réorientés d'ici quelques scénarios sur une nouvelle mission de l'Opération Caducée, qui confirmera peut-être leurs doutes. Après tout, vous êtes le seul à savoir ce que vous ferez jouer à votre groupe....

Si vos joueurs n'ont fini l'aventure qu'au premier degré, pas de panique, ça fait juste un scénario de plus tout de même..

Oubliez l'Opération Caducée si vous pensez qu'ils ne s'en sortiront pas ou ressayez plus tard, quand ils seront plus en forme.

Trop simple ?

Pas de problème voici la dose nécessaire de fausses pistes à rajouter pour les joueurs parfaitement aguerris à ce type d'arnaque. Si tout se passe bien, ils ne sauront plus où donner de la tête. Une rumeur, largement relayée par l'industrie touristique, fait état de l'apparition d'un fantôme dans les ruines du château certaines nuits. Plusieurs versions de l'histoire existent mais la plus commune prétend qu'il s'agirait d'une belle femme, d'un blanc lumineux, jouant de la harpe d'un air mélancolique. Par contre toutes les sources concordent pour dire que le fantôme est inoffensif, voire amical. Nul doute que ceci peut attirer la curiosité des Anges. Pourtant à moins qu'ils ne manifestent publiquement leur curiosité envers le fantôme, ils ne pourront pas voir cette créature étrange. Et pour cause, son apparition est une soigneuse mise en scène de l'office du tourisme afin d'attirer les touristes. Hors-saison, le mécanisme qui déclenche l'apparition du fantôme (un hologramme plus un magnétophone pour la musique) est arrêté. Toutefois, si des touristes, les personnages par exemple, semblent désireux de voir cette légende, un guide de l'office se chargera d'actionner le mécanisme un soir où ils traineront près du château. Évidemment une petite enquête permettra d'avoir la vérité sur cette affaire et peut-être même d'embrouiller encore plus les joueurs. Il se peut que ceux-ci se mettent à croire que tous les événements ne sont qu'une machination de l'office du tourisme.

Une histoire d'occultisme ça attire toujours les curieux, c'est à dire la deuxième fausse piste majeure. Gudule Lafrin est une grande passionnée de l'étrange et dès qu'elle a entendu parler les événements de Bergerasse, elle a filé dans la région pour mener son enquête. C'est une étudiante en histoire d'une vingtaine d'années, plutôt jolie mais gavée de séries télévisées américaines comme X-files ou, nettement pire, Poltergeist. Elle mettra un point d'honneur à fourrer stupidement son nez partout avec des airs de conspiratrice, se rendant louche aux yeux de tout le monde, y compris ceux des Anges. Au fur et à mesure, elle prendra de plus en plus de risques forçant probablement les personnages à la sauver (que ce soit parce qu'elle est tombée dans un ravin en montant au château ou parce qu'elle s'est fourrée dans les pattes des Démons). En bref, Gudule doit être d'abord une fausse piste, puis un boulet

Les PeuNeuJeuS

Les archétypes utilisés se trouvent dans Hell On Wheels

Georges, Démon de Scox avec 18PP et les pouvoirs Acide (2) et Détection du bien (3).

Hervé, Ange d'Emmanuel avec 17PP et le pouvoir Non-détection.

Gwendoline, Ange de Dominique avec 25PP

Victor, biclassé Dominique / Emmanuel, le traiter comme un Ange d'Emmanuel avec 27PP et les pouvoirs Non -détection et Jugement (4).

Gudule Lafrin,
FO 1 AG 2 VO 2 PE 3 PR 2 AP 3

Nos amis les Démons

Il est possible de modifier ce scénario pour un groupe de Démons, mais cela nécessitera une grosse part d'adaptation. Si l'enquête est reprise du point de vue des Démons mais sans "l'aide" de Gwendoline ils n'iront pas loin et seront sûrement plutôt gênés (voir éliminés). Une idée plus intéressante est que Georges, inquiété par les chevaliers et le reste, demande de l'aide à la hiérarchie démoniaque. L'équipe de Démons envoyée sera celle des joueurs et les voilà impliqués dans cette histoire mais d'un point de vue complètement différent. Sans oublier qu'ils retrouveront trois à cinq Anges venus enquêter (bref prendre le rôle dévolu aux joueurs dans le scénario original). Et hop, c'est arrangé, mais pas sans un peu de boulot de votre part.

Dossier 3

The Big Apple

Puis il se dit :
"Voici que l'homme est devenu comme un dieu,
pour ce qui est de savoir ce qui est bien ou mal.
Il faut l'empêcher maintenant d'atteindre aussi l'arbre de la vie ;
s'il en mangeait les fruits, il vivrait indéfiniment."
(Genèse 3.22).

Un peu de Genèse...

"A l'âge de 130 ans, Adam eut un fils qui lui ressemblait tout à fait. Il l'appela Seth. Après la naissance de Seth, Adam vécut encore 800 ans. Il eut d'autres fils et des filles." (Genèse 5.3-4).

Quand Adam et Eve, ainsi que leurs enfants, furent chassés du Paradis Terrestre, Dieu l'enleva de notre terre pour que plus jamais ces Humains qui l'avaient trahi ne puissent le retrouver.

Mais chaque nuit, après une dure journée de labeur sous le soleil, Adam, Eve et leurs enfants rêvaient.

Ils rêvaient d'un monde qu'ils ne reverraient jamais, d'où ils avaient été chassés parce qu'ils avaient simplement voulu être complets, retrouver ce morceau d'eux-mêmes que Dieu leur avait enlevé pour sa petite expérience.

A cette époque, où peu d'hommes foulaient la Terre mais où ils croyaient encore à la magie, aux anciens dieux et aux esprits, les rêves étaient forts.

Et ceux d'Adam et Eve étaient plus forts encore.

Grâce à ce pouvoir que leur avait laissé Dieu. Grâce à la douleur, à la frustration. Grâce à la colère aussi, celle d'Adam et de ses fils surtoit...

Oui, leurs rêves étaient forts et ils durèrent longtemps...

Et le Paradis terrestre ressuscita... Oh, pas sur terre, non... mais sur un bout infime de la Marche des rêves et des cauchemars.

Alors Dieu y mit des sentinelles, sachant que tôt ou tard, Eve, Adam et les leurs tenteraient d'y retourner...

En effet ceux-ci n'avaient pas chômé, ils avaient eu tout le temps pour apprendre à se servir de leurs formidables pouvoirs, ils s'étaient

multipliés aussi, chaque génération étant plus faible que la précédente mais le nombre augmentant leur force.

A cette époque, la famille d'Adam et Eve régnait en maître sur toute la région. Ils auraient pu être heureux mais une seule chose leur importait : ce Paradis dont ils avaient été chassés.

Puis Eve partit. Et Adam mourut...

Ce jour là, la colère de Seth, qui ressemblait beaucoup à son père, se déclina, et il renia Dieu, il l'insulta, hurlant sa haine dans le désert en espérant que celui-ci l'entende.

Et rien ne vint. Pas même un châtement... Le temps passa... Un jour, ils furent près.

Seth choisit six de ses frères et sœurs qu'il aimait le plus et ils montèrent à l'assaut de l'Eden qui leur était interdit...

Ce jour là, pour la première fois de sa vie, l'Archange Gabriel fut vaincu. Par la colère de Seth, par sa détermination. Il fut vaincu. Bien sûr, les mauvaises langues murmurent que c'est impossible, que l'Archange du Feu a dû les laisser passer. Mais ce ne sont que des rumeurs... Sûrement.

Alors Seth, ses frères et sœurs se partagèrent le fruit interdit, emplissant leur âme de toutes les connaissances de la Terre, multipliant leurs pouvoirs, les faisant devenir les égaux des Anges de Puissance qui régnaient sur le Ciel...

Et le pouvoir qui était entre leurs mains était si immense que Seth promit de tuer de ses propres mains celui de son sang qui oserait souiller pareille puissance. Ce pouvoir devait être mis au service de l'Humanité...

Ils revinrent sur Terre changés, chargés de l'énergie des rêves, de la puissance de l'espoir de l'Humanité en un monde meilleur, mieux connu, mieux compris : car tel était ce pouvoir, celui de s'accorder à la volonté, à l'inconscient collectif de l'Humanité entière...

Après avoir vécu 912 ans sur Terre, Seth la quitta pour se dissoudre dans la Marche des Rêves et des Cauchemars avec sa famille. Plus tout à fait eux-mêmes, pas totalement changés, ils décidèrent de veiller sur leurs proches. Sur leur famille d'abord et sur l'Humanité tout entière. Pour la libérer. De l'autorité. Du Mal. Du Bien.

Quelques généra- tions...

Pendant toutes ces années, Seth et les siens veillent à la préservation de leur peuple, les psioniques, de la colère des Anges et des Démons.

La tâche est difficile et pour survivre, ils doivent se cacher, adopter le masque des religions polythéistes de l'époque, devenir des prêtres, des Oracles, des Sibylles.

Si certains d'entre vous se souviennent de l'Histoire Sainte décrite l'excellente extension Heaven and Hell, ils savent que la petite expérience de Dieu avec Adam et Eve date de 3600 avant le grand baba-cool. Non seulement les Pères de l'Eglise se trompent en prétendant que c'est aussi la création du monde mais en plus, ils se plantent dans les dates.

De 700 ans.

En 3600, Seth revient physiquement sur Terre et s'installe en Egypte. Il marquera d'ailleurs profondément son histoire (réportez-vous à ce sujet au petit cadre "Follower of Seth?"). Puis, c'est la naissance de Jésus. Et l'espoir naît parmi les psis. Jusqu'à présent, Yahvé leur apparaît comme un Dieu mauvais, Il les a chassés du Paradis après tout, Il règne par la terreur et la crédulité, par l'ignorance, les armes et le sang.



Follower of Seth ?

Si vous avez bien appris votre leçon d'Égyptologie dans le Liber Angelis, vous savez que Ménès (nom grec donné au pharaon Narmer) unifie le sud et le nord de son pays vers -3000. Si vous êtes un expert de la question, vous savez qu'à l'époque Seth est le Dieu du delta alors que les sujets de Ménès adorent quant à eux Horus.

En fait, à l'époque, les dieux d'Égypte ne sont pas encore très puissants puisque celle-ci n'est pas encore unie et est dans une situation plutôt chaotique.

Aussi quand Horus et Ménès reçoivent la visite de cet étranger au regard sévère qui leur propose de les aider à conquérir le reste du pays, ils s'empressent d'accepter la proposition. A cette époque, Seth s'est taillé un véritable royaume, en commençant comme simple Dieu des bergers et des troupeaux près de Coptos. Comme il est plutôt balèze, Horus n'est pas vraiment à la hauteur mais avec les Anges que lui fournit Dominique cela change tout...

Hein? Quoi? Dominique? Ben oui, le mystérieux allié de Ménès n'est autre que l'Ange de Puissance (à l'époque le titre d'Archange n'existe pas encore) qui, découvrant le retour de Seth, a décidé de s'en débarrasser une bonne fois pour toutes : il n'a pas vraiment apprécié cette histoire de libre arbitre et le laxisme de Dieu qui a laissé ces humains s'en sortir, surtout après leur reconquête d'Eden.

Et ce qui doit arriver arrive, Ménès fout une raclée aux serviteurs de Seth et unit l'Égypte sous sa bannière. En plus, Dominique lui laisse pour butin un objet magique que Seth a abandonné derrière lui en retournant dans la Marche des Rêves : un bout de pomme en échange de son silence et du bannissement du culte de Seth.

Ce bout de pomme, qui vient de l'Eden original, est assimilé dans la légende d'Osiris à l'œil d'Horus (ou de Râ selon les versions) que celui-ci a récupéré en combattant Seth. La légende est en fait forgée un peu après Ménès entre la 3ème et la 5ème dynastie pour que Seth soit perçu comme un dieu du mal... De ce point de vue, c'est plutôt réussi même si Seth continue d'être adoré dans certains endroits reculés.

Cette structuration des croyances Égyptiennes, son rayonnement et la Pomme de Seth sont pour une grande partie responsables de la puissance du panthéon Égyptien. Pas étonnant que Dominique, qui après tout est un peu responsable, continue à s'intéresser à l'Égypte.

Comme il manque un Seth (le vrai est retourné dans la marche des Rêves), Dominique prévient Andromalius et lui souffle un truc à l'oreille à propos de l'Égypte : résultat, Bifrons s'installe sur place et butte Osiris conformément à la légende inventée par Ménès puis délaisse le rôle de Seth pour celui d'Anubis... Les forces du Mal et du Bien mettent alors le souk (pouf, pouf) dans toute l'Égypte et Seth refait parler de lui quand les Hyksos conduits par Baal lui-même, à qui on l'identifie, envahissent l'est du Delta du Nil avant de se faire éjecter juste avant la naissance d'Amosis (ou Alain pour les intimes). Ce qui se passe ensuite est expliqué dans le Liber Angelis, avec Amosis qui devient l'Archange Alain et tout et tout. Et Dominique qui regarde tout ça avec grave les boules. Alain parvient ensuite à prendre le contrôle de l'Égypte et règne depuis Thèbes (Louxor), puis finit par éclater les anciens dieux. Il les exile ensuite en leur piquant ce qui l'empêchait de leur faire la peau jusqu'à présent : une pomme.

Et oui, toujours la même...

Il enterre d'ailleurs celle-ci une centaine de kilomètres plus bas dans la vallée du Nil, près d'un lieu qui deviendra Nag Hammadi (voire "Pneumatique ? Ca roule...").

Et les psis espèrent que, peut-être, Ariges et Démons ont changé et qu'ils ne veulent plus dominer l'Humanité.

Seth s'incarne sur Terre et va voir Jésus. Et celui-ci, ne comprend rien à ce qu'il lui raconte : il écoute patiemment et finit par lui faire tourner un joint de chichon du coin avec un sourire niais. Seth claque la porte en partant.

Si les psis ont espéré une nouvelle ère, ils n'ont pas été déçus : ils ont le grand jeu de Dieu et Satan et deux "Religions" qui s'empres- sent de dénoncer, ou de pervertir dans le cas des Démons, les cultes ou ils se sont réfugiés.

La contre attaque vient au deuxième siècle après le fils à papa. Les psis créent le gnosticisme, une hérésie para-chrétienne qui prétend que le créateur du monde est mauvais, que le seul moyen d'échapper à la malédiction de la matière et de se rapprocher de Dieu est la Gnose : la Connaissance.

Ils créent des groupes mystiques initiatiques qui veulent atteindre la Révélation par le Savoir, qui déclarent que l'âme est une chose qui s'acquiert, qui prônent l'ascèse ou l'hédonisme, qui veulent mettre l'homme au centre de la création vers une possible transcendance grâce à la Connaissance. Et les Gnostiques sont déclarés hérétiques et massacrés par les chrétiens qui produisent alors des témoignages diffamatoires (c'est à peu près prouvé maintenant) contre eux: "...et ils se sodomisent les uns les autres et ils mangent des fœtus avortés en les broyant avec du miel...". Arguments qu'ils ressortiront pour la plupart des hérésies futures d'ailleurs. Et la Gnose disparaît.

Généralités...

Les siècles qui suivent sont difficiles, la plupart des psis n'ont plus de relation entre eux ou forment des groupes isolés. Les grandes hérésies sont influencées par certains de leurs membres, les autres deviennent scientifiques, médecins, philosophes, explorateurs, tentant de libérer l'homme de la peur de Dieu.

Mais la marche des Rêves est surtout celle des Cauchemars en ces années de famines, d'épidémies et de persécutions et les psis en viennent à oublier leurs Pères qui ne peuvent plus les joindre.

C'est la Renaissance qui verra leur pouvoir renaître. De multiples Groupes humanistes, scientifiques et athées naissent en Europe, et on retrouve encore leur influence dans les Conspirations modernes.

Au 19ème et 20ème siècles, les psis se regroupent en Complots, Conspirations et dans les premiers Trusts.

C'est au moment de la révolution industrielle que Seth reprend les rênes. Il fonde une large organisation racontant l'histoire de leur famille et prouvant aux incrédules ses gigantesques pouvoirs, forgeant même des liens avec des Ariges ou des Démons plus ou moins déçus par l'influence de leur camp, manipulant certaines Conspirations à but plus lucratif qu'Humaniste.

Malum (la Pomme en latin) est née.

En 1945, des scientifiques découvrent à Nag Hammadi, en Egypte, près de Khenoboskion (ville antique à une centaine de kilomètres de Louxor), bien cachés dans une amphore, une série de textes Gnostiques de première importance qui révolutionnent les connaissances sur la Gnose.

Symboliquement, le regain de Foi Gnostique que cette découverte occasionne (il y a encore des Gnostiques aujourd'hui) en conjonction avec les poussées indépendantistes Egyptiennes et le retour au monde de la Pomme de l'Arbre de la Connaissance créent un passage entre l'Eden de Seth et la vallée du Nil.

Malum est plus forte que jamais, les forces du Bien et du Mal sont déstabilisées par les conséquences de la seconde guerre mondiale et Dominique en ce qui concerne l'Egypte a les yeux rivés sur les anciens dieux de retour d'exil et les serviteurs de l'Archange Alain qui se mettent sur la gueule avec entrain. La petite

Conspiration de Seth en profite encore pour se renforcer.

Pendant cinquante ans, elle cherchera à prendre de plus en plus d'organisations sous son contrôle, à se renseigner sur les forces du Bien et du Mal, à faire avancer la science, à trouver un moyen de libérer l'homme de l'emprise des créatures surnaturelles. Et Seth a trouvé un moyen.

Un poil de Génétique...

Ce qui fait la différence entre un psi et un Humain dit normal, c'est le code génétique, légèrement différent, mais suffisamment pour permettre de développer des pouvoirs.

De tout temps, le catholicisme a eu des problèmes avec le corps humain. On vous passe les détails, du tabou de la dissection à celui de la génétique (attention, pas seulement de l'eugénisme, la pratique peu ragoutante de trifouiller les gènes pour "améliorer la race humaine") en passant par l'avortement ou la pilule, la coupe est pleine. Ces tabous viennent en grande partie du caractère sacré de la Nature comme Œuvre de Dieu donc intouchable par l'homme.

Pendant ce temps, les psis se sont battus pour une meilleure compréhension de la Nature et pour avoir la possibilité de la manipuler, aidés en cela par quelques Démons qui ont, en fait, donné le bâton pour se faire battre. Le projet de Seth est simple : avec les progrès de la génétique, il va être possible de modéliser l'ADN des psis et de modifier les Humains à leur image. Et quand toute l'Humanité sera dotée de pouvoirs psis, il pense que les Anges et les Démons passeront un sale quart d'heure et que l'homme reprendra en main son destin. Depuis le début des découvertes génétiques, les psis financent donc la recherche et mènent leurs propres expériences. Attention, Seth ne veut pas des bébés blonds aux yeux bleus même si ce genre de dérives est présent chez quelques timbrés dans ses rangs. Pour lui blanc, noir ou vert, on s'en fout, tous psis, tous égaux, et on va botter le cul de Dieu.

Où qu'on en est maintenant ?

Si le terme "psis" de cette aide de jeu englobe beaucoup de monde, il n'est en aucun cas utilisé dans un sens général : tous les psis ne font pas partie de la Conspiration de Seth, certains y sont même opposés. On considérera que 20% des psis de la planète font partie de l'organisation (dont près de la moitié sans le savoir) et que 15 autres % en sont les alliés, plus ou moins conscients, ce qui représente pas mal de monde tout de même.

Au rang des dits alliés, on compte aussi une mystérieuse "cinquième colonne" dans les rangs Démoniaques et Angéliques. Humanistes par nature, ce sont souvent des créatures puissantes écœurées par un Jeu stérile qui ne tient pas compte de l'Homme et qui, plutôt que de quitter leur camp ont décidé de servir les intérêts de Malum.

Cette Conspiration interne aux forces du Bien et du Mal est bien entendu un secret très bien gardé dont seules quelques personnes doutent de l'existence...

Mais cette affaire est-elle vraiment réelle? Seth n'est-il pas un imposteur de talent? Quand il s'est révélé à la plupart des Conspirations psis du monde, ne leur a-t-il pas servi un beau mensonge sur leurs origines pour s'assurer leur fidélité et les duper ensuite? Comment expliquer son absence de plan pendant tout ce temps? Bien sûr, il y a son explication officielle : il luttait pour conserver à sa personnalité une cohérence dans le maelström de rêves et d'espoirs de l'Humanité...

Peut-être que tout est vrai. Ce serait si beau...

Sauf que peut-être que tout est faux et que Seth est un mythe créé par des psis sans scrupules pour manipuler leurs semblables? Ou peut-être Seth est-il un Ange ou un Démon très puissant. Un renégat ? Ou pas... Un fou? Un Archange ?

Qui sait...



Pneumatique ? Ca roule...

(...) il dit, "je suis Dieu, et nul n'est plus grand que moi. Je suis seul le père, le Seigneur, et nul n'est au-dessus de moi. Je suis un Dieu jaloux, qui met les péchés des pères sur les fils sur trois et quatre générations". Comme s'il était devenu plus fort que moi et mes frères! Mais nous sommes innocents devant lui, en tant que nous n'avons point péché, mais nous sommes devenus maîtres de ce qu'il nous a enseigné.

*L'évangile des Egyptiens,
in Les Manuscrits de la Mer Morte trouvés à Nag Hammadi.*

Les origines de la Gnose sont multiples : égyptiennes, grecques, iraniennes, juives et chrétiennes. C'est de ce syncrétisme que naquit une idée d'un monde imparfait dans lequel régnerait l'injustice, la souffrance et la mort à cause de la folie de son créateur, Yahvé.

L'origine judéo-iranienne de la gnose est simple à expliquer quand on sait qu'avant que Dieu ne l'efface de la surface de la terre, le jardin d'Eden se trouvait en Iran et que les descendants de Seth y vécurent de nombreuses années.

Si l'on connaît peu de choses sur les premiers gnostiques, c'est parce qu'ils furent condamnés par les premiers Pères de l'Eglise qui censurèrent leurs écrits dans des autodafés dont l'église a le secret.

Philosophique et religieuse, leur doctrine est bien trop complexe pour être exposée ici. Initiatique et amoral (c'est à dire sans morale pas contre la morale), elle prétendait que le divin ne pouvait être connu qu'en devenant "pneumatique" (de pneuma, l'âme), en découvrant sa nature supérieure à l'homme attaché à la matière, en pouvant manipuler les lois qui régissent celle-ci, métaphore à peine voilée sur la nature de ses initiés : les psis.

Au quatrième siècle, une secte puissante, les séthiens (authentique !) s'installe à Nag Hammadi en Egypte, à quelques kilomètres de l'endroit où Alain a caché la pomme du jardin d'Eden.

Ils la découvrent et la dissimulent avec leurs textes sacrés.

Alain, qui avait complètement oublié cette histoire de Pomme, envoie ses joyeux serviteurs massacrer ceux de Seth mais ne parvient pas à remettre la main sur la pomme, il décide alors de retourner soulager les famines du monde et de laisser tomber.

Bien plus tard, on réentendra parler de Gnose avec les hérésies Bogomiles et Cathares (à ce sujet, consultez "Opération Caducée" quelque part dans ce bouquin) du Moyen-Age.

C'était "cultivez-vous avec Inse-Meuveu"...



Seth, c'est bien...

Un méga scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas

HABEAS
CORPUS

La marche des rêves et des cauchemars. Siège de tous les espoirs des Hommes, qui nuit après nuit, songe après songe, bâtissent leurs mythes, tissent la trame de leurs espérances en ce lieu où tous leurs fantasmes, mais aussi leurs peurs et leurs espoirs brisés, prennent forme...

Dans une salle chimérique, un homme est assis sur un trône - pure création de son esprit comme les six sièges qui le cernent...

Il attend, depuis des milliers d'années, de pouvoir, enfin, exercer sa vengeance, de pouvoir libérer sa rage et libérer ses frères.

Et il est prêt.

Quand son pouvoir déferlera sur la Terre, la vague en sera trop incommensurable pour pouvoir être évitée, la guerre éclatera entre l'Humanité et les forces du Bien et du Mal. Deux choses en lesquelles il ne croit plus, qui se sont confondues dans les faits et dans son esprit. Dont il s'est libéré pour forger sa propre moralité...

Nombreux sont ceux qui mourront. Et pour quelle récompense ? La liberté. Un mot qui justifie tout...

Même la mort de la plupart de ceux qui le suivent aveuglément, agneaux qu'il mène à l'abattoir alors qu'ils lui font confiance ? Oui, même cela. Même les morts que, il le sait, il sentira toujours en son être, comme si c'était un morceau de lui-même, un fragment de rêve qui lui était volé à chacune d'entre elles...

Comme il le ressent à cet instant, des milliers de morts qui lui arrachent une grimace de douleur et qui transpercent son âme, réveillant en lui un sentiment qui a accompagné toute sa vie, depuis trop de millénaires déjà...

La Colère

Seth* est de retour. Et il n'est pas content. Ces projets sont prêts à être mis en action, il est à un doigt de la victoire. Et personne ne s'en doute...

Personne ?

Si. Dominique, qui a reçu des rapports sur une étrange organisation qui infiltrerait les rangs Angéliques (et Démoniaques par la même occasion) et sur une Conspiration de psioniques trop puissante dont il suit le dossier depuis longtemps.

Le plus terrifiant est que les deux groupuscules semblent mystérieusement liés.

Quoiqu'il en soit, Dominique a déjà envoyé une équipe sur l'affaire. Une équipe qui a fait du bon travail et a réussi à identifier le chef présumé de la Conspiration.

Une équipe qui a été éliminée quelques jours plus tard... Mais Dominique n'est pas

Archange à se laisser arrêter aussi facilement. Il a donc décidé de mettre un deuxième groupe d'Ange sur l'enquête.

Et devinez qui s'y colle ?

Gagné: les personnages de vos joueurs. Et autant dire qu'ils vont en avoir pour leur argent et qu'ils ont intérêt à ne pas faire les idiots s'ils veulent survivre dans un premier temps, comprendre ce qui se passe dans un second et tenter d'arrêter le plan de Seth avant que celui-ci ait atteint son échéance.

Merci qui ?

Des éclaircissements ?

Le plan de Seth est en fait arrivé à sa phase d'application: il est presque parvenu à modéliser la séquence ADN qui fait des Psis ce qu'ils sont. Il lui faut encore quelques jours pour être prêt cependant.

Et c'est précisément le moment que choisit Dominique pour mettre les personnages des joueurs sur l'affaire.

Dans un premier temps, il va juste leur demander d'espionner ce qu'ils prendront sûrement pour un simple grand patron de Trust, voire, à la limite, un dirigeant de Conspiration.

Puis Dominique leur demandera de l'éliminer, purement et simplement, sans fioritures, même à l'éclair ou à l'eau bénite s'il le faut. Facile, non ?

Ils vont d'ailleurs y parvenir rapidement. Presque trop facilement en fait et puis, il y a ces petits détails qui ne collent pas, les événements qui se précipitent et on commence à essayer de les tuer...

Ils devront alors tâcher de comprendre quelque chose dans cet imbroglio qui les mènera jusqu'en Egypte, au milieu des traîtres, des tueurs, des psis, des doutes aussi: sur leurs motivations en tant qu'Ange, sur les souffrances de l'Humanité, sur le "Bien" fondé de l'action des Anges et des Démon sur Terre.

Et il leur faudra faire vite s'ils veulent empêcher le plan de Seth, ou de qui que ce soit d'autre, d'être mis à exécution...

Ils n'ont pas le droit à l'erreur. Et oui... la vie c'est comme ça...

* Note pour les non-comprenants: Seth (ou Set) n'a rien à voir avec un quelconque Dieu-Serpent, à part dans Conan.

Zéro : Là-haut sur la montAAAgne...

Mi, beuh...

Ah, la Corse, cette magnifique île perdue dans la Méditerranée, ses montagnes, ses plages, ses paysages idylliques, ses vaches fantômes, ses autochtones aux mœurs si particulières, ses gendarmes si nonchalants, ses préfets si assassinés, ses paillotes si calcinées, ses Anges de Blandine...

C'est dans ce véritable paradis terrestre (qui a fait dire à certains que Dieu y a mis les Corses pour rétablir l'équilibre) que nos chers Anges vont faire leurs premiers pas et découvrir quelques petites choses bizarres qui se révéleront bien plus importantes qu'ils ne pourraient l'imaginer de prime abord.

Des Corses, des Anges de Blandine donc, des vaches et des gendarmes: voilà donc ce qui constitue l'accroche de cette campagne mémorable (enfin, peut-être), qui risque de changer à jamais le monde de Magna Veritas - surtout pour la santé de vos pauvres joueurs en fait...

Préambule à Notre-Dame.

14 Août 1998, 6H04 du matin, les personnages sont tirés du lit par un message

officiel tout ce qu'il y a d'habituel: théière sifflant en morse, écriture automatique, lettre qui apparaît sur l'oreiller alors que retentissent les premières notes de la messe de Mozart jouées à l'orgue électrique, etc.

Le message est simple et clair: les personnages sont convoqués au quartier général des Forces du Bien, la Cathédrale Notre-Dame, pour "évaluation physique et mentale".

Ce genre d'évaluation à lieu environ tous les six mois et voit des groupes entiers de pauvres Anges sans défense étudiés sous toutes les coutures par des techniciens de la Cathédrale, forcés à utiliser leurs pouvoirs pour les tester ou à subir des tests psychomoteurs complexes, le tout entrecoupé de longues attentes, pouvant parfois durer des heures, sur les bancs des couloirs du dit quartier général. Un peu comme les trois jours en fait. En pire.

Arrivés sur les lieux, les personnages sont parqués dans une salle d'attente aux dimensions réduites, assis inconfortablement sur d'étroits bancs datant de plusieurs dizaines d'années et profitant de l'absence totale de système d'aération et à fortiori de climatisation de la pièce...

Au bout de quelques heures d'attente, un technicien entre enfin dans la salle, un listing à la main et commence à vérifier les identités des joueurs quand les bruits d'une conversation pour le moins animée envahissent le couloir adjacent: l'Archange Blandine, dont la présence en ce bas monde est bien rare, en grande discussion avec un Ange de Dominique responsable de l'attribution des missions. La querelle porte sur le fait que Blandine réclame une équipe d'investigation sur le champ et que son interlocuteur s'évertue à lui expliquer qu'il n'a personne de disponible sous la main avec un sourire faux-cul, provoquant du même coup l'ire de l'Archange des Rêves dont la susceptibilité n'a d'égale que la beauté...

Ils pénètrent alors dans la salle d'attente, en continuant leur dispute et dépassent les joueurs quand, soudain, Blandine se tourne vers eux, les regarde quelques secondes puis se retourne vers son interlocuteur d'un air glacial. "Et eux ? Ils sont là pour quoi ?"

L'Archange et le serviteur de Dominique s'engueulent encore quelques instants puis Blandine emmène les personnages sous son aile dans une salle de briefing.

Elle leur expose rapidement ce qu'elle attend d'eux: un de ses serviteurs, de grade trois, devait la rencontrer dans la marche des Rêves et des Cauchemars il y a deux jours et n'est jamais venu au rendez-vous. Blandine a vérifié au Paradis et au Purgatoire et son serviteur n'y est jamais arrivé, ce qui prouve qu'il n'est pas mort. Cet Ange faisait partie de La Crypte et l'Archange leur explique rapidement le fonctionnement de son service très secret (une sorte de police des rêves perpétuellement en stase dans les gisants - les statues couchées de saint - dans les Eglises de France et de Navarre, pour ceux qui ne posséderaient pas le Liber Angelis) en leur demandant le secret le plus absolu en toutes circonstances à ce sujet. L'Archange des Rêves leur fait d'ailleurs comprendre que dans l'alternative contraire, sa vengeance serait terrible... Elle demande donc aux personnages de découvrir ce qui est arrivé à son serviteur, leur explique où trouver le gisant (dans un petit village Corse !) et comment l'ouvrir.

Blandine s'absente ensuite quelques minutes pour obtenir des billets d'avion en première classe pour les personnages et 2000 francs par personne pour leurs faux frais.

U populu Corsu !

L'avion des personnages se pose à Bastia. L'air est chaud et sec, presque irrespirable. Le voyage jusqu'au village prends deux petites heures en voiture: les trois quarts du voyage se font sur une route longiligne traversant la plaine en longeant la côte à quelques kilomètres de la mer puis, après avoir passé Ghisonaccia, une ville de moyenne importance, se poursuit dans les longs lacets et virages d'une route de montagne plus ou moins goudronnée, pendant une trentaine de kilomètres. Le décor est magnifique: arbres majestueux, rochers impressionnants, air pur et odeurs agréables de pinède sous un soleil enfin supportable à l'ombre des feuilles. Bien sûr, les chauffards du coin roulent au milieu de la route et, de temps à autre, il faut éviter une vache promenant tranquillement ses veaux en plein milieu de la chaussée, mais rien n'est parfait en ce bas monde.

Les personnages arrivent enfin dans le petit village que nous nommeront Mialinu pour ne choquer la sensibilité de personne, bien que tous les lieux et personnages de ce scénario soient évidemment purement imaginaires et que toute ressemblance avec des faits ayant existés serait purement fortuite, etc.

Le village est coupé en deux par la route qui mène de Bastia à Ajaccio, en faisant un point de passage important malgré sa petite taille: moins de deux cents habitants hors saison touristique et près de deux mille l'été. Il y a peu d'endroits marquants dans le village mais nous allons néanmoins nous attarder sur ceux-ci.

Les Bars: le Bar François et Chez Marcel. Ce dernier est tenu par Marcel (justement) Luciani, une espèce de débile profond à tendance parano et violente. Marcel est un peu dingue et n'aime rien tant que lancer des feux d'artifices en pleine rue, remonter le village à 150 km/h ou encore de chasser le lapin à la carabine, dans le jardin des voisins.

Les pires rebuts du village sont en permanence attablés au bar de son établissement, de midi à minuit, enchainant pastis sur pastis jusqu'à plus soif. On y trouve de temps en temps quelques jeunes attirés par le faible coût des consommations et la générosité du dosage du pastis dans les verres.

Le bar François (sur la "place de la fontaine" à côté d'un bronze de Neptune terrassant des dragons) quand à lui est tenu par un certain Albert Guiton, émigré clermontois comprenant mais ne parlant pas le Corse (ses tentatives d'imitation, dans un but d'intégration, de l'accent local sont d'ailleurs désastreuses), un peu idiot mais sûr des lapalissades plutôt creuses qui constituent l'essentiel de sa pensée. Le bar appartient en fait à sa femme, Dominique, une autochtone qui travaille la semaine dans la fonction publique à Ajaccio et aide au bar vacances et week-end.

Les consommations sont un peu plus chères et la clientèle un peu plus touristique, malgré le manque de politesse du patron, et sont servies de 8h à 23h à l'intérieur et sur une terrasse. Un garage attenant au bar contient deux flippers, une borne d'arcade et un baby-foot pour la plus grande joie des petits et des un peu plus grands.

L'hôtel: le Christe Eleison est tenu par le frère de Marcel. Les deux établissements sont en face l'un de l'autre et les deux cinglés ne peuvent pas se supporter. Il arrive que l'un des deux sorte la carabine pour tirer sur l'autre ou qu'ils se mettent sur la gueule au milieu de la route. L'hôtel est plutôt cher pour un service moyen et un restaurant d'une qualité toute relative.

L'épicerie: Chez JM, pour Jean-Mathieu (le propriétaire, petit, brun, moralisateur et légèrement escroc) est une petite épicerie dans laquelle on peut acheter la même chose que dans une épicerie classique plus la charcuterie goûteuse et chère du coin et du fromage à la coupe dont l'odeur a fait la réputation. Tout y est sensiblement hors de prix et les habitants n'y achètent que l'indispensable ou l'urgent, préférant aller au supermarché de Ghisonaccia pour les achats importants.

La pizzeria: Chez Guy, d'après le nom du propriétaire. Celui-ci, sa mère, sa petite amie et deux autres personnes assurent le service. Guy est un jeune homme très sympathique d'une trentaine d'années, expert en pizza et ouvert ce qui ne gâche rien. Originaire du village, il s'y est récemment réinstallé et rêve déjà d'en repartir. L'été, sa pizzeria ne désemplit pas grâce à une cuisine irréprochable, un service sans tâche et au caractère débonnaire du patron qui en fait l'ami des petits et des grands.

La boîte de nuit: vous avez bien lu, il y a une boîte dans ce trou perdu. Appartenant à Marcel, le barman, elle diffuse tous les soirs de la mauvaise musique Dance mixée par un mauvais DJ. Si les quelques jeunes du village s'y pressent (ne remplissant même pas la petite salle), c'est plus souvent pour se souler qu'autre chose.

La mairie: le maire, Jean-Marie Bernardini, caricature du méditerranéen macho (poils sur le torse, chemise ouverte, mal rasé, bagoues et gournette en or) est âgé d'une quarantaine d'années et est un populiste (divers droite) de la pire espèce. Magouillant pour faire déclarer son village comme "défavorisé". Il est soutenu par une population que le népotisme et le clientélisme ont fidélisé.

L'école: accueille une quinzaine de gamins du CP au CM2 dans la même classe. A partir du collège, les élèves sont obligés de prendre le car matin et soir pour aller étudier à Ghisonaccia.

La gendarmerie: une demi-douzaine de militaires y vivent repliés sur eux-mêmes. Ils prennent bien soin de ne pas déranger la population et d'aller payer leur tournée de temps en temps dans un des débits de boissons sus cités.

Le camping: gratuit et en pente, avec des douches au jet d'eau froid. Quelques touristes y résident.

Le poste des pompiers: les jeunes autochtones s'y font un peu d'argent en tant que pompiers volontaires, entourés par quelques pros locaux dont un des seuls indépendantistes du village.

L'église: elle a son propre chapitre.

Corsica Nazione

En cette période estivale, le village est plein d'expatriés corses qui reviennent passer les vacances à Mialinu avec toute leur petite famille. Il y a plusieurs catégories d'habitants dans le village.

Les vieux passent leur temps assis sur les bancs du village à faire des commentaires en Corse sur tous les petits jeunes qui passent à leur portée comme dans un Astérix à la con. Les vieilles papotent entre elles tranquillement,

en Corse encore une fois : la plupart du temps vêtues de noir, endeuillées par la perte d'un proche dans les dix dernières années. Le vieillissement de la population se fait d'ailleurs particulièrement sentir lors des nombreuses processions qui vont de l'église au cimetière, rythmant la vie du village du lent tempo de la faucheuse. Enfin, ce n'est pas si grave, les morts peuvent toujours se consoler en allant voter...

La génération suivante (entre 35 et 60 ans) a généralement rejoint la métropole depuis belle lurette mais n'en reste pas moins fier de sa Corsitude. Parlant le patois local pour la plupart, machistes ou serviles selon le sexe, ils passent leurs temps à se promener dans le village et veillent avec attention sur leur progéniture, anxieux de les voir reproduire les mêmes conneries qu'eux à leur âge (sauf que, à l'époque, c'était pas pareil, "iyyéé"...). Certains néanmoins sont plus ouverts que les autres et ne passent pas leur temps à végéter au soleil, mais ce ne sont que des gouttes dans un océan de bêtise profonde. Quant à ceux qui vivent encore en Corse, voir dans Mialinu même, l'isolement insulaire et la fermentation de leur matière grise en milieu fermé les a définitivement fait basculer de l'autre côté de la barrière: entre connard facho et débile léger...

Les jeunes quant à eux ne parlent Corse que s'ils ont vécu au village ou sur l'île toute leur jeunesse ou que leurs parents aient eu le bon goût de leur apprendre la langue. Souvent issus d'une famille moitié corse moitié métropolitaine, ce sont des jeunes gens tout ce qu'il y a de classique: ils boivent, font des conneries et tentent de se livrer à la copulation avec des membres du sexe opposé avec une belle insouciance. Les autochtones sont encore une fois plus graves: leur absence de neurone en état de fonctionner est compensée par un orgueil et une violence crasse.

Les touristes, français ou étrangers, goûtent aux joies de l'hospitalité locale et découvrent que le café est plus cher pour eux que pour les autochtones. Peu nombreux, majoritairement belges, allemands ou nordiques, ils ne sont souvent que de passage à la terrasse d'un café...

Que font tous ces gens en plus des occupations que nous avons déjà décrites ? Pas grand chose en fait à part monter et descendre la rue principale pendant des heures - avec

option scooter, voiture, ou poussette avec déjà une autre polichinelle dans le tiroir.

Il y a les baignades dans la rivière (le Fleuve comme disent les locaux) quelques kilomètres plus bas vers la plaine: un site magnifique, appelé le "pin tordu", d'eau froide et de rochers sculptés par la nature et le temps dans lequel se noient, de temps à autre quelques touristes. Les jeunes notamment y passent une bonne partie de l'après-midi, nageant, parlant et sautant des falaises de 25 mètres pour impressionner les girls...

La montagne offre aussi quelques plaisirs aux randonneurs impénitents et endurants: une bonne demi-douzaine de sites, de difficultés variées, sont à la disposition du tout venant qui peut aller passer une nuit aux sommets devant un feu de camp... L'eau, l'air, la vie, comme dirait l'autre. A noter que la montagne ne pardonne pas à ceux qui ne sont pas préparés et équipés. On se souvient encore avec amusement des légionnaires qui avaient tenté la plus difficile des randonnées sous la neige et au pas de charge: entre les pieds gelés, les amputations de doigts de pieds conséquentes et leur sauvetage en hélicoptère, on en rit encore au village.

Un événement important va en outre se dérouler le lendemain de l'arrivée des joueurs: le 15 Août, incontournable de la vie du village.

Dio Vi Salvi Regina...

Le 15 août est un grand jour: le jour de l'Assomption, où tout bon Catholique se doit d'adorer la mère de Jésus, Marie. Or, la Corse est consacrée à la Sainte Vierge qui est censée la protéger (et lui donner victoire sur ses ennemis mais c'est une autre histoire) et le 15 août est donc un jour spécial, un jour de fête.

Tout commence la veille avec une retraite aux flambeaux, pendant laquelle les enfants du village et leurs parents remontent la rue avec des lanternes au milieu des fumigènes et des pétards, le tout se clôturant avec un feu d'artifice organisé par les pompiers du village.

Le lendemain, la messe accueille tout le village dans l'Eglise: les chants de la chorale, en Latin et en Corse, résonnent dans la maison du Seigneur, puis dans la rue où une procession fait le tour du pâté de maison à la suite d'une

vierge transportée par quatre jeunes gens. Une fois de retour dans l'église, tout le monde va embrasser la base de la statue dans une belle frénésie de Foi Chrétienne puis la cérémonie se termine. Tout le monde va déjeuner en famille après un apéritif homérique, puis, vers quinze heures, les enfants vont sur la place de l'église participer à des jeux comme la course en sac ou le rasage de ballon plein d'eau pour gagner quelques piécettes.

Pendant ce temps là, les mâles adultes, montent dans leurs pick-up avec leurs slingues pour aller dessouder du sanglier.

Le soir, les jeunes commencent à se saouler dans les bars et la pizzeria (apeurés par la rumeur d'un contrôle gendarmesque strict des boissons servies au bal, les limitant au champagne et à la bière) puis vont se finir sur la place du monument au mort en dansant jusqu'à l'aube tout en essayant de rester saoul/ attraper une petite jeune fille dans un coin/ profiter des mauvais tubes de Fun Radio diffusés par un DJ un peu polio... L'atmosphère est tendue, et des drames se nouent: ruptures et passions amoureuses (hormonales en fait), vomis dans les coins, baston entre les locaux et les "parigots" énervés par le racisme autochtone.

Quelle belle fête...

L'église.

De style résolument classique, l'Eglise du village est peu puissante. Le Curé Martini s'occupe de quatre paroisses dans la région et vit à Ghisonaccia, ce qui ne l'a pas empêché de faire se cotiser la population de chacune d'entre elles pour faire rénover les presbytères. Il n'est pas au courant de l'existence des Anges et est un bon vivant dont l'attitude serait facilement jugée blasphématoire par un Dominique: malgré sa soixantaine bien tassée, il entretient encore une liaison dans toutes ses paroisses.

Le gisant est dans une sorte de crypte, justement, sous l'église. Après avoir effectué la manipulation nécessaire pour l'ouvrir, les personnages pourront découvrir avec effarement que celui-ci est... vide !

C'est le moment de vous révéler ce qui s'est passé ici. L'Ange de Blandine disparu est, en fait, une Ange. Ancienne très bonne (très, très bonne) amie de son Archange, elles se sont



brouillées il y a quelques années et l'Ange a décidé de s'isoler puis de rentrer dans les Brigades d'Interventions Oniriques à leur création. Pourquoi en Corse et pourquoi Mialinu ? D'abord parce que c'était loin de Paris et donc du seul endroit terrestre que daigne fouler Blandine et ensuite parce que l'endroit était propice au travail. Les antichambres, ces points d'accès à la marche des Rêves et des Cauchemars, ont tendance à se former là où les rêves sont puissants, les lieux de légende qui ont marqué l'inconscient des hommes grâce à un événement fort dont la résonance facilite l'accès à la Marche Intermédiaire, d'un point de vue métaphysique. Or, au moyen âge, Mialinu fut le théâtre d'un tel événement: on brûla sur la place de l'église une sœur et son frère pour appartenance à l'hérésie des Fraticelles. Au moment où la foule entonnait le Christe Eleison, deux colombes blanches jaillirent des flammes et se dirigèrent vers les montagnes dominant le village, les baptisant du même coup: Christe et Kyrie Eleison...

Récemment, l'Archange et la demoiselle se sont réconciliés et se sont donnés rendez-vous sur la Marche pour entériner leur nouvelle relation. Malheureusement, en chemin, l'Ange, qui n'était pas peu doué, découvrit un accroc dans la substance même de la Marche Intermédiaire et a essayé de savoir ce qui pouvait l'occasionner: son investigation la mena à l'entrée d'Eden (quand on vous dit qu'elle était douée) ou elle tomba malheureusement sur Seth lui-même qui lui mit une raclée mémorable. Le choc la plongea dans le coma mais, plus grave, au moment où quelqu'un ouvrait son gisant. Si vous avez bien révisé votre Liber Angelis, vous savez que les Anges de la Crypte ont le pouvoir de créer des crises de somnambulisme chez des humains pour que ceux-ci veillent sur leur sommeil et soulagent leurs besoins terrestres comme la nourriture. Or, l'Ange de Blandine qui nous concerne avait quant à elle pris pour "protecteur" un habitant du village: Dominique Muraciolle, plus connu sous le sobriquet Doumé, sorte de débile profond employé par solidarité villageoise à la municipalité. Le sombre crétin, libéré du pouvoir de l'Ange dans le coma, se retrouva devant une magnifique jeune femme endormie et nue. Son sang ne fit qu'un tour et toutes ces années de frustration et d'auto-satisfaction manuelle lui montèrent à la tête: sans réfléchir, il chargea l'Ange sur son épaule et partit la cacher dans l'intimité de la cave familiale (Doumé vit chez sa mère). On vous passe les détails... Découvrir

toute l'histoire sera malaisé, il faudra poser des questions à des autochtones qui, non seulement ne sont pas au courant pour la plupart, mais surtout peu désireux de communiquer quelque information que ce soit à des touristes. Une bonne solution serait de se faire des amis parmi les jeunes parisiens qui passent leurs vacances ici ou avec Guy, le pizzaiollo: ceux-ci pourront les renseigner sur les gens bizarres du village et, après quelques fausses pistes, les orienter vers notre ami Doumé.

Une fois que vos joueurs auront découvert le responsable, il suffira de lui enlever sa victime. Malheureusement, celui-ci ne se laissera pas faire et défendra "son" bien avec tous les moyens à sa disposition. Dernier détail: notre ami Doumé est un véritable fan d'armes à feu et en possède une bonne dizaine, du pistolet de compétition "point rouge" au Beretta en passant par le fusil à pompe...

Conclusion

Quand les personnages finissent par mettre la main sur l'Ange, celle-ci se réveille et leur raconte ce qui lui est arrivé: le problème dans la Marche des Rêves, le jardin idyllique qu'elle a aperçu et son agresseur, un homme au regard brûlant, aux yeux brillants comme des pierres précieuses d'un bleu profond, puis, plus rien... Il ne reste plus aux joueurs qu'à retourner à Paris. Blandine, très satisfaite leur accorde le MEGA SUPER BONUS.

Doumé, neuneu.

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

Talents : arme de poing 3, arme d'épaule 3, randonnée 2.

Perpétuellement vêtu d'un short laissant apparaître ses grosses jambes poilues et d'un T-shirt de la municipalité, Doumé est un crétin complet qui n'aime rien tant que ses armes et jouer les voyeurs. Il a toute une réputation de débile profond dans le village depuis qu'il a éclaté toutes les lumières municipales au pistolet à plomb une nuit, avant de se rendre compte le lendemain que, en tant qu'employé municipal, c'est lui qui devait grimper pour les remplacer...

Un : C-Punk à La Défense

Transgénique ta mère !

Cette première partie est une partie d'investigation. Elle demandera à vos joueurs un peu de subtilité et pas mal de discrétion, s'ils ne veulent pas manger les pisserrits par la racine avant même que les choses sérieuses ne commencent... Vous devrez fournir pas mal de travail pour l'exploiter à 100% : il s'agit pour les joueurs de comprendre au moins vaguement l'intrigue générale, tout en s'apercevant des petits éléments bizarres qui la parsèment.

Votre mission, si vous l'acceptez...

Les Anges sont convoqués de bon matin, par Message Officiel, au quartier général des forces du Bien.

Quand ils arrivent à Notre-Dame à six heures du matin, ils sont immédiatement pris en charge par une religieuse qui les mène aux sous-sols pour le briefing: cela change de la procédure habituelle qui les balade de guichet en guichet devant des secrétaires acrimonieuses peu désireuses de les renseigner et faisant manifestement tout leur possible pour qu'ils soient en retard...

Et bien pas cette fois-ci: ils sont directement conduits dans la section réservée de Dominique, devant la responsable des dits services et de Notre-Dame en général, Marie-Joseph Maillapartir.

Marie-Joseph est un Ange de grade trois au service de Dominique d'une cinquantaine d'années, le chignon à l'avenant, sévère mais très compétente.

Elle ne les invite pas à s'asseoir (d'ailleurs, il n'y a pas de chaises) et leur expose rapidement le but de leur mission: "Votre numéro de mission est le BP75248552 A F. La société Mc Dodge & Keenan, dont le siège social est à la Défense doit être mise sous surveillance ainsi que son dirigeant pour des raisons classées défense que je ne peux vous révéler. Votre mission est donc de vous renseigner sur la dite société et son PDG et de voir s'ils ne mijotent pas quelque chose de fumeux. Vous devrez me communiquer vos rapports à raison

d'un par jour ; si vous avez besoin de matériel pour cette mission, veuillez vous rendre à la section Q, troisième sous-sol, comptoir F27, autorisation 126R. Voici un dossier établi par nos services pour vous faciliter la tâche, ainsi que vos couvertures. Au revoir."

Elle ne leur laisse pas le temps de poser des questions et les éconduit vite fait bien fait.

Le Dossier

Comme les joueurs pourront le constater, certains éléments du dossier ont été effacés par les services de Dominique (voir "Rapport 456B3" à la page 59 du scénario. Ces passages concernent les doutes de la première équipe sur les trahisons Angéliques, la présence de psis dans la Conspiration, l'envergure de celle-ci et la nature d'Adam Mc Dodge (qui est comme vous l'avez sûrement déjà deviné Seth lui-même).

Une couverture leur est opportunément fournie: la Mc Dodge & Keenan est actuellement en discussion avec Alcatel pour fournir des composants électroniques pour construire ses téléphones. Deux des joueurs pourront donc prendre la place des Cadres d'Alcatel (qui est noyauté par les forces du Bien) envoyés pour discuter des tarifs des dits composants. Les noms des deux cadres prévus sont Claude ROBERT et Louis MICHEL.

Les forces du Bien ont aussi réussi à trouver une place de "technicien de surface" pour un autre Ange. "Nétoitout", c'est une opportunité de carrière...

Si vos joueurs sont plus de trois, qu'ils se débrouillent, ce sont des grands garçons après tout...

Au niveau du matos, les Anges ont un crédit illimité auprès de la section Q (la division de la section Galilée qui s'occupe de la fourniture de matériel aux Anges en mission) ce qui devrait mettre la puce à l'oreille de vos joueurs sur l'importance de leur mission d'autant plus que quoi qu'ils demandent (brouilleur de caméras

de sécurité, micros, logiciels de hacking, voire générateur d'invisibilité !) cela leur est fourni sans délai... Etrange.

Comme ce scénario est très ouvert, des joueurs différents risquent de l'appréhender de manière différente. C'est pourquoi, plutôt que de tenter de couvrir vainement toutes ces possibilités, nous allons tenter de vous décrire les quelques points importants qui le structurent après avoir décrit succinctement les lieux ; premièrement, ce que les joueurs peuvent découvrir et la façon dont ils peuvent s'y prendre, deuxièmement, une chronologie des différents événements qui se produiront pendant leur enquête et enfin une poignée de PNJ que les Anges rencontreront.

Certains pouvoirs peuvent paraître très utiles dans un scénario d'espionnage. Je pense surtout aux pouvoirs mentaux de type "charme", bien pratiques pour faire parler les gens. N'oubliez cependant pas que la Mc Dodge & Keenan est une organisation paranoïaque, basée sur le secret: le savoir est fractionné, surtout à bas niveau et, de plus, les gens importants sont soit des psis soit des Anges où Démons, et, à leur niveau, ils ont une Volonté qui peut éventuellement leur permettre de résister à un pouvoir mental...

Arcoologie...

La Défense, pour nos amis qui ont la chance de ne jamais y avoir mis les pieds, est un endroit d'une laideur impressionnante tout droit tiré d'un mauvais film cyberpunk. Imaginez une immense dalle couverte de tours plus laides les unes que les autres, imposant leurs énormes logos à la vue du pauvre promeneur qui se dit que, déjà, avec les cheminées peintes de toutes les couleurs pour faire moins laides il avait envie de vomir alors qu'en plus les tours de bétons, d'acier et de verre, les ascenseurs qui mènent aux rues en contrebas, les passerelles et les cadres pressés, qu'est-ce que je fous là moi et quelle idée j'ai eu de venir me balader ici ? Et encore, il n'a pas vu la grande Arche ni le CNIT...

Bref, c'est dans ce décor, loin d'être bucolique, que pousse la tour Manhattan: un bâtiment de cinquante étages aux fenêtres fumées qui abritent les locaux de la MD&K sur les trois derniers étages. Le plus bas des dits étages est occupé par des bureaux, eux-mêmes

peuplés de jeunes cadres dynamiques qui brassent des sommes d'argent obscènes et des paquets d'actions. L'avant dernier étage contient le service juridique (extrêmement important puisqu'il s'occupe de faire le lien avec les différentes sociétés contrôlées par Mc Dodge & Keenan) ainsi que ceux du marketing et de la communication. Quant au sommet, il accueille appartements et salles de réunion pour Malum, ainsi qu'un laboratoire de génétique suréquipé et les locaux de la sécurité.

Que découvrir ?

Affaires de sous

En effet, la Mc Dodge & Keenan brasse des capitaux mirobolants et possède de nombreuses sociétés à travers le monde. Elle en profite d'ailleurs au passage pour arroser les divers partis politiques des différents pays où elle est implantée, quels que soient leurs horizons. La MD&K applique une politique d'entrisme plutôt que de contrôle: un psi puissant dans un conseil d'administration, qui use de ses pouvoirs au bon moment, est bien plus efficace et économique que le contrôle direct et total d'une entreprise. Certains mouvements de capitaux sont un peu bizarres et passent par des comptes numérotés en Suisse, des paradis fiscaux, ou des procédures de blanchiment d'argent. Rien que de très courant pour une multinationale en fait.

Le découvrir n'est pas très difficile, il suffit d'une petite intrusion dans les dossiers informatiques et les archives de la société, ou de discuter avec quelques cadres supérieurs pour découvrir ces petites pratiques bien innocentes (enfin, par rapport au reste). Le "nétoitout" aura facilement des occasions de lire des dossiers qui traînent sur des bureaux ou de se trouver dans des endroits stratégiques un peu interdits

Il y a des psis

En bonne fille de Malum, la MD&K est en effet littéralement noyauté par des psis de toutes sortes. Ce sont eux qui occupent la plupart des postes importants de la société et forment la totalité de ses actionnaires et dirigeants. Ils sont d'ailleurs plutôt voyants si l'on regarde bien: bêtes de travail placées à des postes étonnants pour leur jeune âge, ils ne quittent jamais le bureau avant 21 heures,

méprisent les employés "normaux" et ont tendance à se regrouper naturellement entre eux.

Les découvrir ne devrait pas être non plus trop difficile: ils ont tellement confiance en eux qu'ils en oublient parfois d'être paranos. Les joueurs peuvent aussi remarquer leur étrange comportement décrit plus haut, surtout dans la mesure où ils les côtoieront une bonne partie du scénario pour les discussions commerciales. Les Anges pourront donc être les témoins de l'utilisation d'un pouvoir psi (peut-être même à leurs dépens) et se poser des questions.

Il y a des Démons

Et oui, il y a aussi des Démons dans le fruit. La majorité d'entre eux ne sert plus les forces du Mal néanmoins: ce sont des renégats de Princes plutôt peaceful... Des Valefor, des Nybbas, des Vapula, des Scox, des Morax, etc... qui ont quitté leur camp pour cause d'Humanisme, d'Idéalisme ou de dégoût (c'est beau). En attendant la réalisation des plans de Seth, ils se font tout petit petit mais gardent le contact avec des taupes de Malum qui infiltrent les rangs Démoniaques.

Comme ils se font très discrets, les découvrir ne sera pas une mince affaire. Cela reste pourtant possible, notamment si les personnages ont des ennuis avec la sécurité qui est dirigée par un renégat. Un autre moyen est de se rendre au tribunal prud'homal et de chercher les cas d'harcèlement sexuel ou de coups et blessures: on a beau aimer les Humains, certaines pulsions demeurent. Une petite détection du Mal sera tout aussi efficace.

Il y a des Anges

Alors là, les personnages ne vont pas être déçus. Les Démons, passe encore, c'était ce qu'ils étaient venus chercher. Les psis, on veut bien, c'est un fait connu qu'ils aiment les Trusts. Mais des Anges, il ne faudrait pas pousser mémé dans les orties non plus... Et bien si! Nombreux sont les Anges qui ne supportent plus l'hypocrisie des forces du Bien, les bonnes intentions et le soutien aux régimes totalitaires, les belles paroles et le mépris de la souffrance Humaine, la lutte pour le bien et pour la vie et l'intégrisme et la violence. Pour la plupart anciennement au service d'Archanges "cools", les Anges de Malum sont encore plus discrets que les Démons avec qui ils cohabitent plutôt

bien malgré des réticences de part et d'autre. Pour plus de renseignements sur l'implication des Anges dans la Pomme, consultez le dossier.

Découvrir ces Anges est la partie épineuse du scénario: ils ne commettent que rarement de faux pas comme les Démons, ne réagissent à aucun pouvoir de détection et savent se faire oublier. Là aussi, la seule bonne manière sera d'écouter les rumeurs et de remarquer les attitudes bizarres.

Il y a une conspiration internationale

L'organisation de Seth est liée avec de multiples conspirations dans le monde: ces conspirations ont bien entendu souvent des buts totalement différents les unes des autres (à part un certain goût pour le pouvoir) et sont même quelquefois à couteaux tirés entre elles. Certaines ne savent même pas qu'elles travaillent pour Seth de toutes façons.

Découvrir ces implications (surtout les traîtres dans leurs propres rangs) risque d'être quasi impossible. La seule manière un petit peu évidente de découvrir quoique ce soit est de s'inviter discrètement à la réunion spéciale organisée par Seth pour certains responsables de ces organisations (Cf. "Les événements"). On peut bien sûr imaginer de faire parler un psi influent de la société, mais cela n'est pas très discret...

Le projet Eden

Le projet Eden est le grand projet de Seth: modéliser l'ADN psionique puis manipuler le génome Humain pour lui permettre de développer des pouvoirs. Ce projet est arrivé à son terme puisque les petits camarades scientifiques de Seth ont déjà réussi à décoder ce qui faisait la différence entre un psi et un Humain dit normal.

Pour plus de renseignements, je vous suggère de consulter le dossier "The Big Apple".

Le laboratoire de la Mc Dodge & Keenan, même certaines de ces expériences: notamment au niveau du codage/décodage. C'est un laboratoire de génétique Hi-Tech avec tout ce qu'il faut pour mener de jolies expériences, voire quelques éléments sortis tout droit de films de science-fiction.

Le seul moyen qu'auront les Anges de découvrir ce qui se trame sera de pénétrer nuitamment (et discrètement) dans le laboratoire. Sa sécurité est cependant extrêmement bien assurée puisqu'en plus de multiples sécurités électroniques (carte à puce + code pour entrer, alarmes volumétriques, mots de passes sur tous les ordinateurs, caméras surveillées en permanences), les gardiens font de nombreuses rondes dans les environs. Essayez d'empêcher vos joueurs de pénétrer dans le laboratoire avant la troisième nuit pour garder le suspense.

A l'intérieur, ils découvriront donc le matériel de recherche auquel ils ne comprendront vraisemblablement pas grand chose (à moins d'être calés en génétique). Par contre, ils trouveront un dossier papier, titré "Eden", oublié par un scientifique, totalement abscons pour qui n'est pas un expert mais suffisamment clair pour comprendre qu'il parle de génétique: les schémas de chaîne ADN qui parsèment le rapport, seront sans doute pour beaucoup dans cette illumination. La seule solution pour en apprendre plus est de faire parler un scientifique qui avouera alors que leur but est de décoder le génome psionique (c'est tout ce qu'ils savent, les autres phases de l'expérimentation étant situées en d'autres lieux par sécurité).

Les événements

Les joueurs ont trois jours pour résoudre cette partie: du mercredi 09 septembre au vendredi 12. Pendant ces trois jours, certains événements resteront fixes, nous commencerons donc par les décrire. N'hésitez pas à en rajouter si vos joueurs paient trop ou juste pour le plaisir.

Nos amis les "nétoitout" prennent leur service à 22 heures jusqu'à six heures du matin. Ils commencent par les bureaux, seuls, puis l'étage du service juridique (en binômes) pour finir par le sommet (sous la surveillance étroite de la sécurité). Par contre, ils n'auront jamais accès aux laboratoires, qui sont entretenus par la sécurité elle-même.

Cadres supérieurs c'est chouette: ils ont la chance de déjeuner tous les jours entre 12h et 14h dans divers restaurants chics parisiens avec quelques cadres décisionnaires de la MD&K. Ces repas ne sont jamais prétexte à discussion commerciale (c'est juste amical bien sûr).

Mercredi

09h30: petit déjeuner d'accueil des cadres d'Alcatel avec leurs interlocuteurs (voir Pnj)

10h30: visite des locaux de la MD&K en compagnie du chef de la sécurité. Le dernier étage n'est pas visité, ainsi que le labo bien entendu...

14h00: Le vice président de la MD&K présente la société pendant deux longues heures inintéressantes.

16h00: les joueurs peuvent rentrer chez eux.

05h12 : Un des "nétoitout" est attrapé par la sécurité entrain de roder près du labo. C'est un Démon d'Andromalius venu voir ce qui se passe ici. Il commence à courir mais est soudain frappé de paralysie et emmené au PC de la sécurité... Personne n'en entendra plus parler et on expliquera aux autres employés qu'il a été "licencié".

Jeudi

Les discussions commerciales durent toute la journée (avec une pause pour le déjeuner): même si les joueurs sont là avant tout pour leur mission, ils doivent aussi éviter qu'Alcatel ne perde trop d'argent dans l'affaire.

Ils sont mandatés pour négocier un devis de trois millions et demi de francs, mais on attend d'eux qu'ils fassent baisser le prix d'au moins 5%..

22h00: Les nétoitout sont envoyés en branle-bas de combat pour nettoyer les salles de réunion au sommet. Ils ont une heure et demie épuisante de travail devant eux avant qu'on leur accorde gentiment leur soirée... En sortant, les personnages ne manqueront pas d'apercevoir des berlines qui s'arrêtent devant la tour: une réunion informelle semble devoir se dérouler dans les lieux, y faire un tour serait peut-être une bonne idée.

23h30: La réunion est dirigée par le vice-président de la MD&K, une trentaine d'hommes et de femmes de tous âges et de toutes apparences y assistent. Si les Anges parviennent à glisser une oreille indiscrete, ils pourront entendre parler de complots divers et variés (allant du "et votre influence sur les francs-maçons, mon cher" à "le culte non euclidien de la grosse baleine est en nette progression", etc.).

Vers 1 heure du matin un des participants posera une question sur le projet Eden et on lui répondra que celui-ci est arrivé en phase finale et devrait être opérationnel dans moins de deux semaines.

Un homme de grande taille, blond aux yeux bleus, qu'ils ont déjà croisé, prendra ensuite la parole pour assurer les participants du soutien de son organisation, "la cinquième colonne", "malgré la différence de nature de nos membres". C'est un Ange de Jean, mais vos joueurs n'ont bien sûr absolument aucun moyen de s'en rendre compte.

La réunion sera ajournée vers deux heures du matin, par le vice-président de la MD&K qui invitera les participants à un week-end à la campagne dans sa propriété dont il rappelle l'adresse à tous en l'écrivant sur le joli tableau en velle-da qu'il a à sa disposition près de sa chaise.

N'oubliez pas que toute la réunion est très très bien surveillée ainsi que le laboratoire (la confiance règne) pendant toute la nuit.

Vendredi

La matinée finalise les discussions commerciales et, après déjeuner, les contrats sont signés. Les joueurs sont invités à une soirée, au cours de laquelle il seront présentés à Adam Mc Dodge en personne... Quant aux nétoitout, ils sont aussi convoqués pour assurer le service et le ménage pendant la dite fiesta.

18h00: début de la fête, un somptueux buffet, servis par des majordomes obséquieux, est donné dans une salle du dernier étage, les discussions vont bon train et l'alcool coule à flot.

22h00: Arrivée d'Adam Mc Dodge. C'est un homme grand et mince d'une quarantaine d'années, au regard profond et au charisme magnétique: Seth en personne... La sécurité se renforce autour de lui, et les convives sont de plus en plus avinés, c'est la meilleure occasion de se rendre au laboratoire que peuvent avoir les joueurs.



L'idéal est que les joueurs se fassent découvrir en train de fouiner: ils devront alors s'enfuir vite et loin, poursuivis par la sécurité sur toute la dalle de la Défense. Bien sûr, s'ils sont très intelligents, vous pouvez leur permettre de s'en tirer comme des fleurs, ils n'ont plus qu'à aller faire leur rapport.

Meurtre mystérieux dans la tour Manhattan ?

En arrivant dans le bureau de Marie-Joseph, ils seront accueillis (enfin, c'est un bien grand mot) par Dominique lui-même. Il leur demande - en fait, il leur ordonne - de tuer Adam Mc Dodge avant lundi matin.

Il a en effet reçu des informations inquiétantes du Labyrinthe et avec ce que lui racontent les personnages, il préfère ne pas prendre de risque.

Comme les joueurs sont au courant de la réunion organisée par le vice-président de la MD&K, ils devraient décider de s'y rendre sans réfléchir.

La propriété est ceinte d'une grille de trois mètres de haut entourant un grand parc offrant de nombreuses cachettes, entre les bosquets et arbustes et la quinzaine de berlines de luxe garée dans l'herbe.

Les joueurs remarqueront sans doute

l'absence flagrante de gardes mais ne devraient pas en être trop mécontents. Il ne leur reste plus qu'à pénétrer dans la maison et trouver Seth. Simplifiez leur vraiment la tâche à partir de maintenant: tout doit leur paraître extrêmement facile à ce moment du scénario.

Ils découvrent Adam à son bureau, celui-ci leur annonce alors que la maison est piégée et que s'ils ne jettent pas leurs armes, il fera tout sauter... A ce moment, un membre de la sécurité de la MD&K entre dans le bureau et une fusillade éclate: Adam appuie sur un bouton et un compte à rebours commence, les joueurs ont deux minutes pour se débarrasser de leurs deux adversaires (qui n'utiliseront aucun pouvoir surnaturel) et s'enfuir...

Mc Dodge finit par prendre une balle ou un éclair dans la tronche. Et meurt sur le coup... Son corps ne disparaît pas.

Boom ! La maison part en fumée avec tous ses occupants.

Les personnages peuvent alors retourner à Notre-Dame faire leur rapport à un Dominique satisfait de la mort de Mc Dodge et de ses co-conspirateurs, malgré la disparition des preuves et qui leur accordera une récompense.

Vous devez bien leur faire ressentir dans ce scénario qu'on leur cache des choses de tous les côtés et qu'il reste quand même pas mal de zones d'ombres, surtout vers la fin: cet

Rapport n° 456B3

De : Alix de Vezin

A : Marie-Joseph Maillapartir.

La société Mc Dodge & Keenan, sise tour Manhattan à la Défense est une holding contrôlant un essaim de sociétés dans le monde. Ses activités sont nombreuses mais concentrées dans les domaines de la technologie de pointe et des communications. Il nous a été impossible de cerner précisément le chiffre d'affaire réel de la société et de ses multiples filiales, mais il semblerait que celui-ci se chiffre en dizaines de milliards de dollars.

La société semble dirigée par un conseil d'administration présidé par un certain Adam Mc Dodge. Notre enquête nous a révélée que celui-ci dirige une conspiration d'envergure internationale, comptant de multiples psioniques dans ses rangs ainsi que des Démons et des Anges. Il semblerait que cette conspiration ait pour but la destruction des forces du Bien et du Mal sur Terre. L'homme est très dangereux et est sans doute une créature surnaturelle dont nous n'avons pas pu déterminer la nature. Nos jours sont actuellement en danger puisque nous avons été repérés.

assassinat a tout de même été un peu trop facile, non ? Et ce grand blond qui parle de cinquième colonne ? Et ces Anges ? Et....etc.

Bref, ne les laissez pas s'endormir sur leurs lauriers, il faut qu'ils aient bien conscience qu'il y a quelque chose de pourri au royaume de Danemark.

Peu nerveux

Les interlocuteurs commerciaux des joueurs

Philippe DUPUIS

Cadre supérieur, psi.

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

Talents : Discussion (3), Commerce (1), Séduction (1)

Pouvoirs : Détection du mensonge (3), Arrêt cardiaque (1), Guérison (2)

Le jeune cadre dynamique (28 ans) dans tout ce que cette espèce a de répugnant: onctueux, souriant, hypocrite, etc.

Sylvain DENARD

Cadre commercial, psi

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	2	2	2	2	-

Talents : Discussion (3), Commerce (3)

Pouvoirs : Arrêt cardiaque (2), Suggestion (3), Guérison (2), Dialogue Mental (2)

Un homme d'une quarantaine d'années, bedonnant et agréable qui est en fait celui qui prendra les décisions.

Les membres de la sécurité

Les autres membres de la sécurité (une douzaine) ont les mêmes caractéristiques que les tueurs de la troisième partie de la campagne.

Klaus FRITZ

Chef, démon renégat de Belial.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	2	4	2	2	20

Talents : Arme de poing (3), Esquive (3), Discrétion (1), Corps à corps (1).

Pouvoirs : Jet de feu (3), Champ magnétique (2), Bond (2), Arme à distance maudite (Uzi), Peur (2), Absorption de douleur (2)

Un grand homme d'une trentaine d'années, brun aux yeux noirs dans un costume trop étroit pour lui. On peut se demander ce qu'un Démon de Belial peut faire dans une organisation Humaniste. En fait, après des années de violences et de Mal, il s'est rendu compte que les Humains n'étaient pas au niveau et est passé renégat pour chercher le grand frisson. Il travaille en fait pour Seth sans connaître les buts de son organisation.

Cyril DUGOMMIER

Vice-président de la Mc Dodge & Keenan.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	2	2	1	2	-

Talents : Discussion (3), Droit (2).

Pouvoirs : Suggestion (4), Arrêt cardiaque (3), Guérison (3), Télépathie (4), Détection du mensonge (3).

La cinquantaine rayonnante. Cyril est le second de Seth sur terre. Il coordonne les affaires conspirationnistes de celui-ci. C'est un homme affable et profondément humaniste, mais surtout paranoïaque (on le comprend).

Deux : Un drap c'est con

C'est vache: faut qu'on parte à l'heure.

Cette partie est un intermède qui a pour but de mettre les personnages sur la touche pendant quelques temps tout en introduisant certains éléments importants pour la suite de manière plus ou moins subtile. La meilleure chose à faire est de le faire jouer en faisant croire à vos joueurs qu'il est indépendant du premier: ils n'en seront que plus surpris.

Intro

De nombreux éléments de cette deuxième partie (voire de toute la campagne) sont inspirés du remarquable travail des G.E.Ranne sur le background d'INS/MV. Le "placard" décrit ci-après notamment a déjà été évoqué par eux dans "Promotion Canopy", scénario paru dans CB n°73.

Les affaires que les joueurs auront à résoudre dans ce scénario n'ont que peu - voir pas du tout - de rapport avec Seth à une exception près. Cela est volontaire et a pour but de faire "retomber le soufflé" (© APZ) afin de faire penser aux Anges qu'ils en ont bel et bien fini avec la première partie: lourde erreur, ils risquent de l'apprendre à leurs dépens.

C'est pourquoi nous avons intercalé cette partie qui, si elle n'a pas de rapport direct avec le reste de la campagne, participent de la même logique et utilise les mêmes thèmes: Anges révoltants, renégats, hiérarchie sclérosée et dédaigneuse, doutes... Il s'agit de faire réfléchir les joueurs sur le même sujet, alors, plutôt que de vous dire d'intégrer un scénario de votre composition ou du commerce (voire un de cette extension) entre les deux parties, nous avons préféré vous fournir directement quelque chose de prêt à jouer et de thématiquement proche tout en fournissant des informations complémentaires sur l'organisation des forces du Bien à Notre-Dame.

Et oui, on est comme ça de par chez nous... Merci qui ?

Par contre, si vous avez l'impression que vos joueurs ne sont pas prêts à supporter que tout retombe d'un coup, réorganisez cette partie

pour introduire plus rapidement les éléments propres à la campagne.

17 septembre 1998: les Anges sont convoqués à Notre-Dame par un message officiel laconique. Par nécessité administrative et manque de personnel, ils sont affectés au service de recoupement des données à la Cathédrale.

En fait, Dominique a décidé de les mettre quelques temps sur la touche: l'affaire MD&K le turlupine encore un peu et il ne souhaite pas que les joueurs discutent avec n'importe qui de sa conclusion: il a pensé qu'en les mettant au placard, ils n'auraient que peu de contacts avec d'autres Anges appartenant à la hiérarchie et qu'ils finiraient par ne plus penser à toute cette histoire.

Dans les journaux, les pages économiques font leur gros titre sur un événement jamais vu: l'action Alcatel a perdu, pratiquement du jour au lendemain, 46% de sa valeur boursière (authentique !)...

Le Placard...

Le service de recoupement des données est un service bien connu de Notre Dame, surnommé affectueusement "le Placard" par ceux qui ont la chance de l'avoir fréquenté (ce qui arrive sommes toutes au moins une fois ou deux dans la vie d'un Ange).

Tout Ange est en effet tenu à un rapport mensuel à Notre Dame, mais il arrive quelquefois qu'il soit dans l'impossibilité de le communiquer aux autorités supérieures pour de multiples raisons: soit qu'il soit passé renégat, qu'il ait été capturé par l'ennemi, qu'il soit mort ou qu'il ait été invoqué par un sorcier par exemple. Et comme il faut un certain temps, pour ne pas dire un temps certain, à l'administration du bureau C-17 (le bureau de la Cité Eternelle chargé du dossier des Anges morts sur Terre) pour trier les dossiers et permettre aux Anges de regagner la Cité Elyséenne, il vaut mieux envoyer une équipe faire une enquête rapide sur la disparition que d'attendre des nouvelles d'en haut, surtout si un renégat se

retrouve dans la nature sans que personne ne s'en rende compte à cause de lenteurs administratives.

Se retrouver dans le service, qui ne possède pas de personnel propre, est vécu comme une punition par beaucoup d'Ange et ils n'ont pas tout à fait tort. En effet, se retrouver au placard peut avoir plusieurs causes: avoir fortement déplu à son contact ou à une autorité quelconque qui passait par-là, avoir un peu trop agressé le personnel désagréable de Notre Dame (par exemple en cassant le bel ordinateur de la secrétaire qui refuse de vous écouter depuis une heure) et dans les cas d'une mission ratée, pas assez cependant pour mériter une limitation, ou trop pour que la dite limitation soit suffisante... En plus, depuis quelques temps, Monsieur Repentir (voir "Liber Angelis", en vente dans toutes les bonnes piscines municipales) a décidé de fournir du personnel au service.

Le Placard possède des locaux délabrés dans les sous-sols: 50 m² de bureaux poussiéreux au mobilier vétuste (cinq bureaux en bois vermoulu, une grande armoire classeur en acier et une ampoule de 40W au plafond), plus le bureau du directeur du service, Pierre-Jean Moudujnou qui a repris le service en main depuis la nomination de Marie-Joseph à la tête de Notre-Dame.

Une fois les joueurs installés, Pierre-Jean leur explique rapidement le fonctionnement du service puis leur tend négligemment trois dossiers de disparus. Il leur ordonne de s'en occuper dans l'ordre où il les fournit et dans les heures de bureau (c'est à dire entre 09h et 18h, avec une pause d'une heure pour déjeuner): "sinon, ça me fait de la paperasserie en plus. Compris ?"

Violent Demise

Roger, sa vie, son œuvre.

La vie d'un Ange n'est pas toujours facile. Surtout si, comme Roger, vos antécédents et votre réputation ne permettent pas de vous affecter sur le terrain. Enfin, on se console comme on peut: pour Roger, c'était son travail de flic et la chasse avec les amis.

Vos joueurs commenceront sûrement par rendre une petite visite à son domicile: ils

Dossier 1

Roger MERCIER, 46 ans, Ange de grade 1 au service de Daniel. Devait faire son rapport le 15 septembre.

Couverture : policier.

Mission en cours : aucune.

Etats de services : Nombreux "abus de situation de combat" et quelques non-respects du principe de discrétion. Roger est un être assez peu subtil mais intègre.

Une photo accompagne le dossier: celle d'un homme gras, au front bas et au regard bovin, mal rasé et aux cheveux bruns.

Adresse : 7, chemin des Troupiers - 92420 Vaucresson.

découvriront un pavillon de banlieue tout ce qu'il y a de classique à la décoration de mauvais goût. Entre les trophées de chasse de Roger, les personnages découvriront de nombreuses armes et munitions, quelques exemplaires de "Minute", de la vaisselle sale et des cadavres de canettes de bière. Plus intéressant, un message sur le répondeur: un homme à la voix bourrue qui dit "Roger ? Roger t'es là putain ? Oh, c'est Bernard et... euh, oh merde !" avant de raccrocher précipitamment.

Dernier détail: Rex, un charmant pitbull monte la garde dans l'entrée. Ah, et il n'a pas mangé depuis la disparition de son maître non plus...

Une mort à la con...

Et oui, il est mort, et bêtement en plus. Dimanche treize septembre, Roger et deux amis, Marcel et Bernard, décident de se payer une bonne petite partie de chasse et empruntent le 4x4 de l'Ange pour faire une descente dans la forêt de Rambouillet. Tout ce passe bien, ils tirent, boivent quelques litres de vinasse et se racontent des blagues vulgaires en rigolant jusqu'à 18 heures: à cet instant, le garde-chasse passe malheureusement par-là et tente d'interpeller les braconniers. Marcel ne fait ni une ni deux, il rote son vin et tire une décharge de chevrotine sur le pauvre fonctionnaire. Celui-ci, qui portait heureusement son gilet pare balles, ne demande pas son reste et s'enfuit en courant. Les trois hommes partent à sa poursuite, Roger plus rapidement que les autres forcément...

Il prend rapidement de l'avance sur ses deux camarades et est près de rattraper sa victime quand il se mange une branche qu'il n'avait pas vue (tout Ange qu'il soit, il a quand même descendu cinq litres de villageoise). Théorème: tout crâne d'Ange lancé à 35 km/h contre un obstacle solide fait "crac"... Roger se vautre, se cogne plusieurs fois la tête en tombant dans un fossé et meurt sous les yeux effarés du garde-chasse. Pouf ! Il disparaît.

Comment découvrir tout cela?

En interrogeant Marcel et Bernard (dont les noms, adresses et téléphones figurent dans l'agenda de Roger) mais cela ne va pas être facile. Marcel est conseiller municipal et Bernard, le beau-frère de Roger est commissaire de police. Si les joueurs arrivent à leur parler (il leur faudra une excellente excuse) ils raconteront la même chose: Roger était fatigué, il a décidé de partir en vacances et il s'est mis en disponibilité. En fait, les deux hommes ne savent pas que Roger est mort (le corps a disparu) et pensent que le coup qu'il a reçu à la tête l'a désorienté ou rendu amnésique et qu'il s'est perdu en forêt. L'incident avec le garde-chasse peut leur coûter leur carrière, ils ont donc décidé d'étouffer l'affaire. En les secouant un peu néanmoins, ils parleront de leur petite escapade dans la nature. Les joueurs pourront alors aller parler au garde-chasse qui est quant à lui véritablement en vacances pour cause de dépression nerveuse et qui pourra tout leur révéler.

Au total.

Les Anges peuvent livrer les deux crânes à la justice et refermer le dossier.

Un PNJ dans de beaux draps ?

Dans la famille pas d'bol...

Richard avait tout pour réussir: une carrière sans tâche, une intégrité sans faille, de l'ambition mais pas trop. Il poursuivait donc tranquillement sa carrière vers le grade trois quand un événement imprévu changea son existence: ses états de services lui valurent d'être contacté par le bureau pour rentrer dans les services secrets. Comme c'est une offre qu'on ne refuse pas, Richard se fit à l'idée et accepta la proposition. Un mois plus tard, la Samaritaine explosait et le Bureau était démantelé.

Dossier 2

Richard MAYHEW, 32 ans, Ange de grade 2 au service Janus. Devait faire son rapport le 14 septembre.

Couverture : Analyste financier.

Mission en cours : surveiller les mouvements de capitaux d'entreprises soupçonnées de frayer avec le Démon.

Adresse : 5 rue de Capri 75012.

Etats de services : excellents, ce qui lui a valu une affectation permanente dans un placard doré. Par contre, le service 52C (dont dépendait son affectation) n'a pas encore fourni ses rapports sur les entreprises qu'il surveillait.

Une photo est jointe au dossier: un jeune homme au visage ouvert et aux yeux noisette, les cheveux légèrement bouclés, plutôt séduisant.

Il se tint donc à carreaux pendant quelques temps et pensait être finalement en sécurité après quelques mois de paranoïa, quand, un matin, Richard se réveilla, totalement perdu, ayant oublié une bonne demi-douzaine de concepts et d'idées basiques que tout un chacun manie quotidiennement... Incapable, ne serait-ce que de s'en souvenir, il ne s'est bien entendu pas rendu à sa convocation du 14 septembre et se terre depuis dans son appartement: l'Ange en a même oublié de nourrir les poissons rouges qui flottent désormais sur le ventre dans leur aquarium.

C'est simple

Les joueurs n'auront vraisemblablement pas de mal à retrouver le pauvre Richard. Celui-ci est prostré dans un coin de sa salle à manger, enroulé dans un drap en soie souillé par ses propres déjections, en proie à de violents maux de tête et dans la plus totale incapacité d'agir. Les joueurs le retrouveront donc en position ~~foetale~~ ^{foetale}, n'ayant visiblement pas bougé depuis plus d'une semaine. Il est dans un état physique déplorable (tout Ange qu'il est, il n'a pas bu ni mangé depuis une semaine et cela laisse des traces) et regarde le plafond d'un air absent. Si les Anges sont suffisamment doux et prévenant avec lui, ils pourront peut-être en tirer quelques mots qui ne leur apprendront pas grand chose.

N'oubliez pas que pour lui les mots "argent, bois, ennui, bureau, table et travail" (les concepts dont nous parlions plus haut) n'ont absolument plus aucun sens: il est aussi incapable de cerner ces idées qu'un aveugle de naissance ne peut se faire expliquer une couleur... Funky Roleplay !

Un indice ?

Les seuls indices de ce qui a pu lui arriver résident à Notre-Dame. Si les joueurs se rendent sur le lieu de travail de Richard (une entreprise située dans le quartier de la bourse), le directeur des ressources Humaines ne pourra pas leur parler de lui: il ne l'a jamais vu pour la bonne et simple raison que Richard n'y a jamais mis les pieds...

Si les joueurs se rendent au service 52C de la Cathédrale, dans les services de Dominique, il leur sera répondu, après des heures d'attente, de multiples tracasseries administratives et à la condition qu'ils insistent très lourdement, que le dossier de Richard Mayhew a malencontreusement été détruit par accident lors d'une procédure de déménagement d'archives. C'est dommage, non ?

Et après.

Richard sera rapatrié pour être examiné par des Anges de Guy, et Pierre-Jean ordonnera aux joueurs de classer sans suite l'affaire (il a eu des instructions tout à fait officieuses d'autorités supérieures à ce sujet).

Il n'y aura pas d'explication satisfaisante au cas Mayhew avant un bon bout de temps, et nous ne déflorerons pas le sujet ici. Peut être que nous vous en reparlerons un jour...

It's a kind of magic...

Ni Dieu, ni maître !

Amanda aura tout fait dans sa vie. Commenant chez la raclure écarlate, elle a progressivement découvert que le Mal, finalement, c'est très surfait et qu'elle appréciait bien plus les êtres Humains que ses petits camarades Démoniaques. Elle a donc viré sa cuti pour voir ailleurs si elle y était. Seulement, elle s'est rendue compte que si certains Anges (les serveurs de Guy, Novalis, etc. pour ne pas les nommer) étaient préoccupés par le sort des

Dossier 3

Amanda DULAC, 29 ans, Ange d'Ange de grade 2. Convocation le 14 septembre.

Couverture : pigiste chez "Biba".

Mission actuelle : aucune.

Adresse : 32 avenue Raspail 75006.

Etats de services : bons, malgré une tare pour le moins impardonnable. En effet, Amanda est un ancien Démon d'Andrealphus passé du bon côté de la Force. Malgré un contrôle constant des services de Dominique, sa carrière angélique n'a cependant jamais été entachée de la moindre irrégularité.

Une photo est jointe au dossier: celle d'une superbe jeune femme blonde aux lèvres sensuelles et au regard mutin.

Humains, la plupart des autres ne les considéraient au mieux que comme des pions, au pire que comme de la chair à canon. Dégoutée par tant d'hypocrisie, Amanda décida de passer renégat. Elle fit ses préparatifs pendant une petite année et s'appropriait à s'enfuir au Mexique quand un homme sonna à sa porte: il avait un fort accent Irlandais et lui parla d'une étrange organisation, la Maison (in "Rigor Mortis" en vente chez tous les bons buralistes) qui lui permettrait de vivre de manière plus agréable sa condition de renégat... et Amanda accepta.

Et comment qu'on la trouve ?

Je crois que ça va pas être possible. Enfin, si mais non. Ce que peuvent faire les joueurs dans un premier temps, c'est se rendre chez Amanda. Elle possède un joli appartement au cœur de Paris, avec digicode et tout et tout. Une fois les Anges parvenus dans celui-ci, ils pourront constater qu'il n'a pas été visité depuis un bon bout de temps: de la poussière recouvre les meubles, les aliments dans le frigo sont périmés, il n'y a ni valise, ni vêtement, etc. En fait Amanda est partie depuis le 15 Août, le lendemain de sa précédente convocation.

Si les joueurs se rendent à son lieu de travail (dans le quinzième arrondissement, en face d'Aquaboulevard), ils pourront rencontrer ses collègues après avoir erré dans les couloirs labyrinthiques de l'immeuble du groupe auquel appartient le magazine. Amanda leur a simplement dit qu'elle partait deux mois sur la côte.

ce qui n'est pas inhabituel de sa part (elle prenait souvent des vacances pour ses missions officielles).

Pour l'instant, les joueurs sont bloqués, passons à autre chose, vous voulez bien ?

Revenons à nos moutons...

Pendant que vos joueurs seront en train de résoudre ce troisième cas, un événement va les remettre sur la piste de Seth. Un matin, en arrivant au Placard, ils découvriront un nouveau dossier posé sur leur bureau avec la mention "urgent" et un post-it où Pierre-Jean leur écrit

qu'il ne sera pas là pour la journée mais que nos chers Anges doivent s'occuper dudit dossier en priorité, quitte à enquêter en parallèle avec un autre. Comme l'affaire Dulac traîne un peu, faute d'indices, les personnages devraient sauter sur l'occasion.

Oups...

Le seul petit problème est que Philibert n'a pas encore raté de convocation. Comment ça me direz-vous, qu'est ce que c'est que cette histoire encore ? C'est une bonne question, je vous remercie de me l'avoir posée. Premièrement je vous ferais remarquer ces quelques mots insignifiant dans la première



Dossier 4 - Urgent

Philibert MERCIER, 43 ans, grade trois au service de Blandine.

Couverture : Traiteur.

Mission en cours : affecté à la surveillance de la marche des rêves et des cauchemars.

Adresse : 17 rue de la Paix 75002

Etats de services : excellents.

Une photo est jointe au dossier : représente un homme roux aux yeux verts, au sourire charmeur et aux rides élégantes.

phrases de ce paragraphe, là: "pas encore". Car en effet, Philibert compte bien rater la prochaine puisqu'il a décidé de trahir les forces du Bien pour se ranger du côté de Seth.

Comment ça, ce n'est pas la question ? Ah, vous voulez savoir comment le dossier a pu se trouver sur le bureau des joueurs dans ces conditions, c'est ça ? Et bien, c'est un secret...

Toujours est-il que vos joueurs vont sûrement se rendre rue de la Paix où Philibert possède un duplex luxueux, juste au-dessus de sa boutique, dont nous vous épargnerons la description. Si les joueurs le fouillent, ils ne trouveront rien d'intéressant - Philibert est un homme prudent - mais constateront aisément que les lieux sont visiblement habités: une odeur de cigarillo flotte encore dans les lieux, la vaisselle de la veille n'a pas encore été faite, etc. Par contre, si les joueurs se rendent à la boutique, ils vont y faire une découverte plutôt surprenante.

Action !

En entrant dans la boutique, les joueurs tombent en effet nez à nez avec le gérant des lieux et le reconnaissent. Vous vous souvenez de la réception organisée par Seth dans le scénario précédent, avec un buffet servis par des majordomes obséquieux ? Et bien, pas de doute: le gérant en faisait partie...

Et lui aussi reconnaîtra les joueurs: il leur lance un plateau repas à la figure et s'enfuit en courant par la porte de derrière. Arrivé dans la rue, il sort un revolver d'un calibre énorme et

commence à faire un carton sur les joueurs, sans se soucier des témoins, nombreux en cette belle journée. Quoi qu'il en soit, au bout de deux rounds de combat, un van bleu métallisé sans plaque minéralogique passe en trombe près des joueurs, une des vitres teintées s'abaisse et laisse apparaître le canon d'un fusil d'assaut: une rafale et au lit.

Si vos joueurs devraient s'en tirer sans trop de mal, ce n'est pas le cas du pauvre psi qui leur tirait dessus il y a quelques secondes: une balle lui a fait exploser le crâne et il se vide tranquillement de son sang sur le sol alors que retentissent les premières sirènes de police.

C'est à ce moment que retentit le téléphone d'un des joueurs: Pierre-Jean, furieux, l'abreuve d'insultes et lui ordonne de "ramener ses fesses et celles de ses petits copains vite fait bien fait" puis raccroche. De retour au Placard, il leur lance une autre bordée d'injures "pasque c'est pas possible et que ça tombe toujours sur moi des ahuris pareils ! C'était pas compliqué de faire le ménage, comme je l'avais dit sur le post-il que j'avais laissé sur votre bureau, au lieu d'aller en vadrouille je ne sais où ! Résultat, qui s'est fait engueuler parce que vous savez pas tenir un endroit propre ? C'est bibi ! Et c'est vraiment pas le jour de me faire chier, déjà que j'ai passé ma matinée à poireauter aux archives des services d'Yves pour m'entendre dire qu'on m'a convoqué par erreur ! Bordel ! Mais je suis pas aidé moi, je suis pas aidé !"...

Si les joueurs lui parlent du dossier de Philibert, il commencera par leur demander s'ils ne se foutent pas de sa gueule en plus et niera leur avoir jamais transmis, puis, il refusera de les écouter: "Vous n'aurez qu'à faire un rapport ce soir, je transmettrai aux services de la délation par la voie normale, mais pour l'instant vous allez planquer devant chez Amanda ! Ca pose un problème à quelqu'un ? Quelqu'un veut une limitation ? Non ? Alors ne me parlez plus de ce dossier bidon ! Et allez bosser !".

The End

Qu'ils fassent un rapport ou non sur Philibert (de toutes façons, il faudra bien une semaine pour que celui-ci arrive aux bonnes oreilles à cause de Pierre-Jean), il ne se passera rien et les personnages n'auront plus rien à faire que de patienter au bureau qu'un nouveau dossier leur soit confié.

Tout cela devrait leur laisser une impression tout de même étrange: un goût de "tiens, on a manqué quelque chose" sur la langue. A eux de voir s'ils souhaitent continuer leur enquête sur Philibert.

Maurice BERTHAUD

Traiteur, psi malchanceux

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	2	2	1	2	-

Talents : Esquive (1), Arme de poing (1), Savoir-faire(3).

Pouvoirs : Suggestion (2), Télépathie (2), Armure (2).

Un homme grand et chauve, d'environ quarante ans, avec une petite moustache et l'air impeccable du professionnel de la déférence.

Maurice est juste un sous-traitant de la MD&K qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment. Dans son emploi il est calme et strict, gardant toujours le contrôle de lui mais quand il voit les joueurs arriver chez lui, il est pris de panique et perd le contrôle.



Marcel & Bernard

Beaufs de base

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

Talents : Chasse, pêche, nature et tradition (2), Esquive (1), Conduire (1), Bagarre (1), Commissaire de police (1) (Bernard), Adjoint au maire (1) (Marcel), Boire de la vinasse (2).

Deux abrutis facilement manipulables par les joueurs, hypocrites, racistes et cons (ce sera tout, merci).

Pierre-Jean MOUDUJNOU

Ange de Dominique de grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	4	3	4	2	20

Talents : Administration (3), Savoir-vivre (3), Attendre la retraite (3).

Pouvoirs : Calme (2), Sommeil (3), Lire les sentiments (2), Anaerobiose, Immunité aux maladies et aux poisons, Non-détection, Réduction(2), Paresse

Pierre-Jean est un homme qui aime la tranquillité et goûte avec plaisir les joies de l'oreiller. Il a d'ailleurs installé un fauteuil très confortable dans son bureau pour pouvoir faire la sieste en toute impunité entre deux tâches fastidieuses. Tout ce qu'il a jamais désiré dans la vie est que personne ne l'ennuie, que tout se passe sans problème et qu'il puisse continuer à végéter tranquillement dans son coin. Attention cependant, c'est un homme intelligent qui, quand il est forcé de le faire, sait prendre des décisions rapides.

Apparence et comportement : un homme d'une cinquantaine d'années, aux vêtements démodés et froissés (à force de bouger dans son sommeil), ses rares cheveux blancs sont ébouriffés et il réprime sans cesse un bâillement incontrôlé. Il est plutôt agréable à vivre avec les gens tranquilles.

Trois : A l'ouest en Eden

Mais alors carrément à l'ouest...

Cette partie de la campagne est sans doute difficile à mettre en place. Il vous faut instaurer un sentiment de paranoïa à vos joueurs tout en leur faisant se poser des questions sur le bien fondé de leur mission sur terre. La partie onirique du scénario risque d'être plutôt difficile à jouer mais mérite vraiment votre attention tant elle est importante pour la suite.

Dans ce scénario, vos joueurs se trouvent donc confrontés à des tueurs, à la disparition de l'Archange Blandine, à la parano des Forces du Bien et finissent par déclencher un combat dans Notre-Dame même, sous les yeux effarés de dizaines d'Ange. Bonne chance...

Peuh !

Le fait que tout ça soit décidément franchement bizarre devrait inciter vos joueurs à reprendre leur enquête.

S'ils ne le font pas de leur plein gré, ils y seront de toutes façons obligés pour survivre: Seth, prévenu par Philibert, a décidé de s'en débarrasser une fois pour toutes. Une équipe de psis tentera donc de les éliminer discrètement tout au long de ce scénario, puis moins discrètement et avec plus de moyens à mesure que les joueurs se rapprocheront de la vérité. Si les personnages éliminent cette première équipe, une seconde suivra et ainsi de suite... Capturer des membres de l'équipe ne servira pas à grand chose: ce sont des indépendants qui ont été engagés ponctuellement sans connaître leur véritable commanditaire.

Philibert

Retrouver la trace de Philibert est impossible: dès qu'il a eu connaissance de l'existence des joueurs, il est parti se cacher dans la marche des Rêves et des Cauchemars. Par contre, si les joueurs se rendent à sa boutique (l'appartement est toujours vide d'indice), ils pourront apprendre quelques petites choses intéressantes s'ils s'intéressent aux clients de celle-ci (les noms et adresses sont consignés

dans un registre): ils pourront y constater qu'une livraison a été effectuée à la propriété de Mc Dodge à la campagne, il y a moins de deux jours... Hein quoi, comment, me direz vous, ils ne l'ont pas fait péter dans le scénario précédent?

Et bien non: tout cela n'était qu'une mystification de Seth pour qu'on laisse tranquille sa petite organisation. Il s'est contenté d'endormir les joueurs et de leur faire vivre un petit rêve à sa manière. D'ailleurs, si les joueurs se rendent dans la propriété, ils pourront constater que celle-ci ne ressemble en rien à ce qu'ils ont vu la première fois: le parc est d'herbe rase, il y a un épais mur d'enceinte couronné de tressons de bouteilles et de nombreux gardes rodent en permanence dans les lieux...

Pénétrer dans la propriété peut se relever difficile. Il n'y a que peu d'éléments intéressants à trouver dans celle-ci (donnez en pâture à vos joueurs quelques unes des conspirations décrites dans notre aide de jeu sur les psis) à part la sensation étrange de s'être fait arnaquer et d'avoir rêvé tout ça (ce qui est effectivement le cas).

Vérifier la carrière de Philibert à Notre-Dame leur apprendra que ses états de services étaient bon mais ils pourront aussi s'apercevoir qu'il n'avait pas vraiment d'amis et, étrangement, qu'il n'était pas réellement disparu quand vos joueurs ont commencé à enquêter sur son cas.

Mc Dodge & Keenan

Les joueurs peuvent aussi tenter de s'emparer du vice président de la MD&K ou d'un cadre important et tenter de le faire parler. Celui-ci est entièrement loyal à Seth mais il est bien évident que la torture pourra lui arracher certains renseignements.

Malheureusement pour vos joueurs, Seth fait surveiller ses employés depuis l'Eden (par contre, il ne surveille pas les Anges et Démons à son service: il a confiance en leurs capacités à se dissimuler et, comme ils ne ressentent pas la douleur, une éventuelle capture ne serait pas immédiatement dangereuse

pour lui). Avant que celui-ci n'ait pu dire des choses vraiment importantes, il tombe dans un sommeil cataleptique sans rêve dont rien ne pourra le sortir. Enlever d'autres membres de la société reviendra au même, soit ils ne savent rien, soit ils n'ont pas le temps de parler d'autres choses que les Templiers ou les Illuminés de Bavière...

Il ne peut en rester couin

Si vos joueurs sont consciencieux et continuent à planquer devant chez Amanda ? Parfait: un matin, ils voient une voiture s'arrêter devant l'immeuble et la jolie disparue sortir de celle-ci. Un ancien membre de la Maison lui a en effet tendu un piège. Elle entre précipitamment dans l'immeuble, suivie sans nul doute par les personnages.

- "Contrôle d'identité..."

C'est un gentil CRS qui s'adresse aux Anges, et il n'est pas tout seul: une demi-douzaine de crétins en uniformes toisent les personnages d'un air suspicieux. Pendant les quelques minutes que prennent les Anges pour montrer leurs papiers sans déclencher de combat, Amanda entre dans son appartement et tombe nez à nez avec un chasseur de tête: un ancien de la Maison, Démon de Baal réformé de son état qui s'amuse avec une grande épée...

Le temps que vos joueurs arrivent au cinquième étage, il est déjà trop tard. Ils ont une sensation bizarre alors qu'une énorme déflagration dévaste l'appartement et que des éclairs zèbrent l'air alentours, faisant exploser diverses verreries comme les lampes du couloir ou la porte vitrée de l'ascenseur...

En pénétrant dans l'appartement, ils aperçoivent un homme aux cornes proéminentes, à genoux dans une mare de sang, une épée à la main... Devant l'arrivée d'un groupe entier



d'Ange, il n'hésite pas un instant et se téléporte loin. Mais alors très loin.

Si vos joueurs ne connaissent pas la Maison, ils ne comprennent rien et il n'est donc pas la peine que nous nous perdions en explications ici (si vous voulez des détails, c'est dans "Rigor Mortis" en vente dans tous les Consells Régionaux. Et je vais arrêter de parler des nombreuses, et excellentes autres extensions INS/MV, sinon on va finir par se croire dans un jeu White Wolf...). Pierre-Jean conclura qu'Amanda fuyait un ancien collègue et qu'elle est morte.

Intermède à Notre-Dame.

Toujours est-il que les personnages sont toujours de permanence au placard sans avoir le moindre dossier à se mettre sous la dent. Bref, qu'ils continuent leur enquête sur Seth et ses petits camarades, ou qu'ils bullent, ils doivent tout de même aller pointer matin et soir à la Cathédrale.

Un matin, alors qu'ils commencent leur monotone journée devant la pointeuse, un brouhaha envahit les sous-sols de la Cathédrale et une flopée d'Ange se répandent dans les couloirs. Si vos joueurs tentent de savoir ce qui se passe, un Ange de Blandine, l'air atterré, leur apprend qu'un événement impensable vient de se dérouler: l'Archange des Rêves s'est faite éjecter de la Marche des Rêves et des Cauchemars.

Cela ne s'est jamais produit depuis qu'elle veillait sur la Marche Intermédiaire et cela l'a tellement choquée qu'elle est incapable d'y retourner pour le moment. Les Anges de Blandine dans les couloirs sont complètement abattus. Même si l'Archange ne fait pas l'unanimité, même parmi ses serviteurs, le fait qu'elle ait été vaincue, par un inconnu total, sur son propre terrain et qu'elle ne surveille plus la Marche fait un petit peu froid dans le dos...

A mid-scénar nightmare

Et maintenant, chaque nuit, les Anges et les Démons qui dorment sur terre vont faire un cauchemar.

Chaque nuit, ils rêvent des souffrances inutiles imposées à l'Humanité à cause de leurs

jeux puérils, des morts pour leurs petites intrigues ridicules, des hypocrisies de leurs supérieurs, de l'intégrisme de leurs pairs.

Mettez le paquet, n'hésitez pas à ressortir toutes les morts inutiles que vos joueurs ont provoquées et à leur faire ressentir la souffrance des proches de leurs victimes: il faut vraiment les faire douter d'eux même et rendre l'expérience la plus désagréable possible.

Vous pouvez aussi leur faire partager des expériences sympathiques: ils peuvent se retrouver dans la peau d'un hérétique sur un bûcher, d'un Protestant le jour de la Saint Barthélemy, victime d'un intégriste quelconque, etc. Si vous êtes un poil vicieux, vous pouvez leur faire vivre l'histoire des Fraticelles Corses dont nous avons déjà parlé dans le scénario Zéro...

Si vous n'avez pas le temps ou l'envie d'inventer des cauchemars, nous vous proposons quelques petites situations amusantes à faire subir à vos joueurs. En outre, nous vous conseillons de vous reporter à notre petit cadre sur la Marche de Rêves et des Cauchemars, à la fin de ce scénario.

Certains Anges craquent: il y en a quelques-uns, très peu, qui tombent dans le coma. Il y en a d'autres, beaucoup plus nombreux qui commencent à avoir des doutes sur le bien fondé de leur mission sur Terre. Et, il y en a certains qui trahissent leur camp, quelques uns en fait, mais suffisamment pour que Dominique s'énerve... Vos joueurs devraient commencer à carburer. Et Philibert, c'était pas un Ange de Blandine? Et cette histoire en Corse? Mais quel est le rapport avec la choucroute? En plus, la Marche des Rêves et des Cauchemars est inaccessible par des moyens normaux, les Anges de la Crypte tombent tous peu à peu dans le coma. Certains meurent...

Et le lendemain, on tente encore de tuer les joueurs.

DREAMS

A witch ! A witch ! © Monthy Python

999. Rouen, Normandie, France.

L'an Mil ! La fin du monde... La venue de la Bête. Les signes sont partout: hérétiques ? Au

bûcher ! Païens ? Au bûcher ! Rouquins ? Au bûcher !

La meilleure chose pour avoir un peuple croyant - et surtout qui paye la dîme - est la peur du châtiment. Or l'enfer n'est-il pas à nos portes ? S'opposer à l'évêque en prenant le parti des paysans qui, écrasés par les impôts et victimes de la mauvaise moisson, ne peuvent pas payer n'était peut-être pas la meilleure chose à faire... Surtout après avoir refusé les avances du Seigneur.

Non, décidément, être une femme indépendante et cultivée au moyen âge, surtout avec la peur du millénaire et un mari décédé, n'est pas une bonne chose. Pas du tout.

Armageddon !

Ils sont venus en pleine nuit. Les hommes de l'évêque avec, à leur tête, le conseiller de son éminence, un Ange de Joseph.

Malgré tes récriminations et l'évidence, même pour eux, de ton innocence, tu as passé la nuit au cachot.

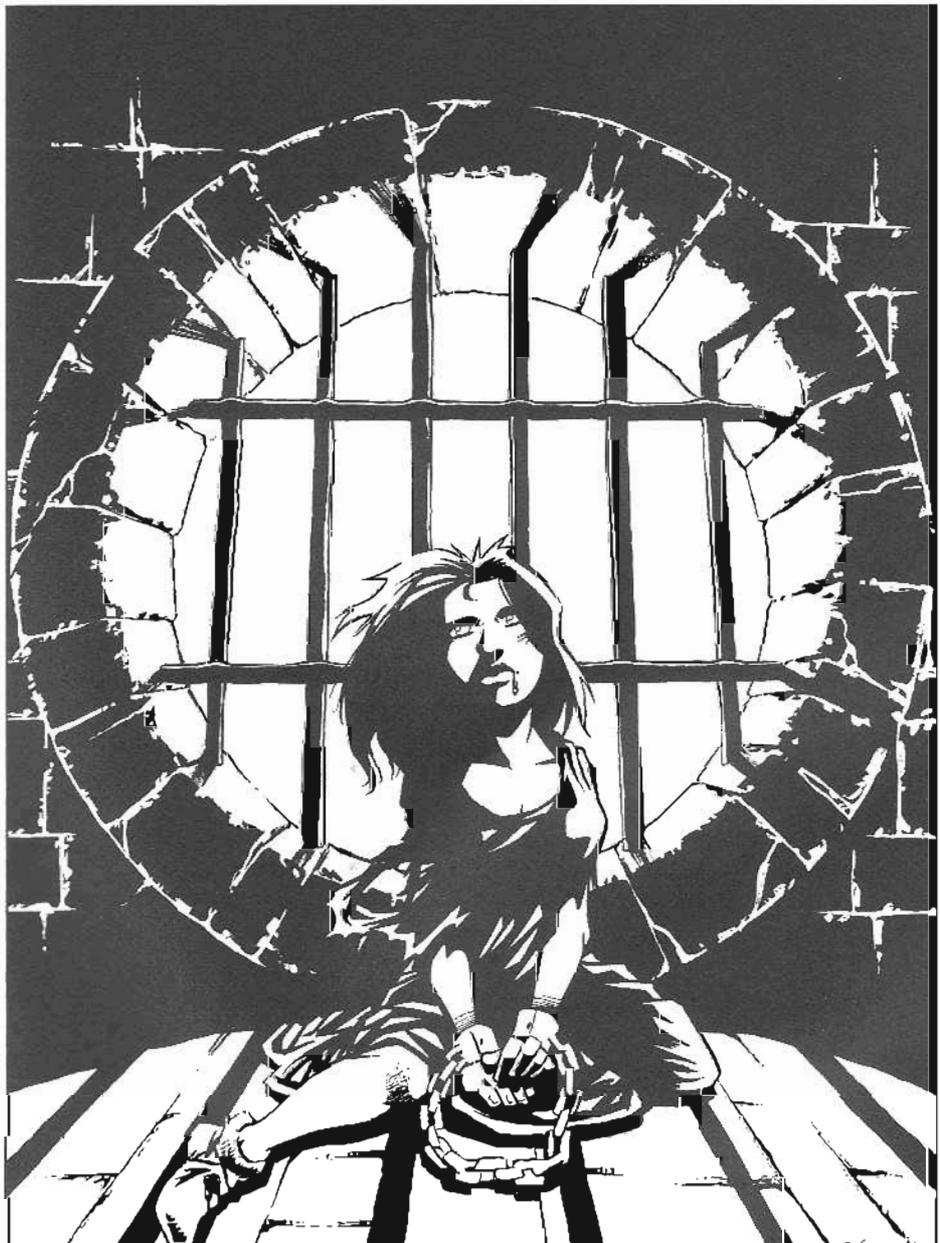
Le lendemain, le procès est une parodie de justice: entre le discours enflammé du Joseph sur l'approche de l'Apocalypse et les faux témoignages de paysans, payés ou menacés, pour dire que tu as tué leurs vaches, jeté un sort pour faire perdre un enfant, ou encore dansé et copulé à la pleine lune avec un être cornu, tu n'as même pas eu l'occasion de te défendre.

Et puis est venu l'interrogatoire. Enfin, plutôt la torture: ils plantent une aiguille dans tout ton corps en attendant que la douleur

et l'épuisement soient tels que tu n'aies plus la force de crier et qu'ils puissent alors prétendre avoir trouvé l'endroit où le diable a planté sa griffe - rendant ta chair insensible par ce touché - et prouvant ton pacte avec les Ténèbres. Et ils font ça pour faire un exemple, pour que Dieu soit craint et adoré par les simples et que l'église ait un nouveau clocher... Armageddon... Puis, vient le bûcher.

Ce n'est pas si horrible que ça en fait, on étouffe avant d'être brûlé. Le plus dur, c'est le regard des curieux, le sentiment que ta mort est inutile et injuste.

Puis, tout devient noir.



Miles Christi.

1191. Troisième Croisade. Pas loin de Jérusalem.

Saladin a pris Jerusalem, Guillaume de Tyr prêche une nouvelle Croisade en Terre Sainte. Celle-ci sera menée par Richard Cœur de Lion et Philippe Auguste mais échouera aux portes de Jérusalem, qui ne sera pas reprise aux Infidèles. Par contre, ceux-ci obtiendront le droit de pèlerinage, ce qui ne leur suffira pas puisqu'ils reviendront encore une bonne demi-douzaine de fois se frotter aux musulmans, les empêchant du même coup de s'unir et de continuer à faire progresser leur civilisation (et de créer le Kurdistan accessoirement).

Douze ans. Ce n'est pas un âge pour se battre. Mais, puisque tous les hommes sont morts, il faut bien protéger sa maison, sa mère et ses sœurs des pillards...

En fait, tout cela est arrivé parce que les Croisés avaient peur de se diriger vers la Ville Sainte immédiatement. Les hommes sont fatigués ont dit leurs chefs. Mais ils sont aussi pressés d'en découdre: ils veulent sentir le sang des infidèles sur leurs mains, la peau de leurs femmes sous leurs doigts. C'est l'armée du Seigneur, elle se bat pour reconquérir la Terre Sainte... Ils ont bien mérités une petite récréation.

Les Anges qui dirigent l'armée en ont convenu. Ils servent Laurent, Dominique, Walther... Les plus violents et les plus intégristes.

Bien sûr, le pillage sera accompagné de viols et de sévices sur des innocents, mais, après tout, ce n'est que du bétail, des infidèles qui n'ont même pas d'âme.

Quand ils sont entrés, tu avais trouvé le cimetière de ton père qui était sûrement déjà mort en tentant vainement de protéger son village. La colère te donna la force, malgré les larmes qui embuaient tes yeux et des adversaires plus grands et plus forts que toi, de tuer deux hommes d'armes. Cela a mis en colère les autres, ils t'ont désarmé et frappé, frappé, frappé... Jusqu'à ce que tu perdes connaissance. Puis ils ont violé tes sœurs et ta mère devant tes yeux. Ils ont coupé ta langue, crevé tes yeux, et ils t'ont abandonné dans le désert...

Insh' Allah.

Il va falloir Bûcher...

1382. Le Quesnoy, Pas de Calais, France.

La Sainte Inquisition. Une magnifique invention de Joseph. Un beau cadeau à son Archange - la fabrication d'un Saint Dominique comme inventeur de l'Inquisition entre autres et une belle promotion à la clef.

Le but est la pureté bien sûr: se débarrasser de la vermine hérétique, de ses déviants qui pervertissent la doctrine Catholique, les dogmes, les lois de l'Eglise.

Même si les Cathares sont morts depuis deux siècles, il existe d'autres hérétiques encore, d'autres hommes et femmes qui pensent que l'Eglise elle-même est pervertie, qu'elle ne pense qu'à amasser richesses et pouvoir aux dépens des fidèles, qu'il faut revenir à l'enseignement du Christ: pauvreté, simplicité, foi, compassion...

Rien n'avait troublé la petite communauté de mystiques jusqu'à présent. Les habitants des alentours aimaient bien sa présence et étaient amicaux. Tout a changé quand il est arrivé. Il s'est présenté comme un Ange de Guy et a commencé à participer à la vie de la communauté.

Puis, un jour, il a disparu. Et il est de retour. Avec des hommes en armes. Et il a avoué être un Ange de Joseph et a déclaré tout le monde hérétique: mystiques et villageois. Et les Anges qui vivaient ici avec... Tu as senti tes pouvoirs disparaître. Au moment où il hurlait son discours de haine, il vous a déclaré renégats et vos pouvoirs sont partis. Dieu vous a abandonné. Et les soldats sont entrés et ont massacré tout le monde. Et tu n'as rien pu y faire. Tu as été capturé et, maintenant, tu vas être exécuté. Le bourreau lève son arme, prends une inspiration profonde et l'abat sur ta nuque. Tu sens le choc, un bref éclat de douleur. Tout devient noir. Puis rouge.

Tu es en Enfer...

Mes vacances à Saint Barth...

23 août 1572. Paris, France.

Il fait nuit noire et tu rêves. Des rêves agréables, des rêves de paix, de bonheur... Comme il est écrit dans la Bible.

La Réforme est une bonne chose. Il faut revenir au verbe, au texte originel. La Foi est en vous comme un feu qui s'embrase. Le réveil est difficile. C'est l'odeur de brûlé qui t'a réveillé. Un peu désorienté, tu n'as pas tout de suite compris ce qui arrivait, puis les cris t'ont brusquement ramené à la réalité: quelqu'un massacrait tes serviteurs en bas.

Quand ils pénètrent dans ta chambre, tu ne comprends pas qui ils sont et ce qu'ils ont contre toi. Ce qu'ils font là par contre, tu le comprends très bien. Ils sont là pour tuer.

Comment pourrais-tu savoir que quelqu'un au Conseil des Archanges a décidé que les Protestants étaient une menace pour les Forces du Bien et que la trêve devait être brisée et les rebelles irrémédiablement détruits ? Ils ont fait leurs préparatifs en secret et ont attendu la nuit pour vous tuer tous, lâchement, en profitant de la surprise et de votre sommeil.

Un coup de pied botté heurte ta mâchoire. Un claquement sec retentit dans ton crâne alors qu'une soudaine douleur t'envahit. Tu tentes malgré tout de lutter, malgré la peur, malgré ton âge avancé... La lame du poignard entaille légèrement ta gorge, puis, d'un coup sec, la lame pénètre la peau et arrache la trachée, les artères... Tu sens ton sang s'écouler à gros bouillons sur ta poitrine. Tu essaie de respirer mais n'obtiens pour seul résultat qu'un bruit immonde, un horrible gargouillis s'échappant de ta gorge tranchée.

Tu t'écroules, face contre terre, baignant dans ton propre sang, torturé par la douleur, sentant tes forces t'abandonner peu à peu.

Puis, plus rien.

Finis Poloniae

03 Juin 1768. Gniezno, Pologne.

Le dernier Roi de Pologne. Stanislas II sera le dernier vrai Roi de Pologne.

Tout ça à cause de cette Catherine de Russie. Elle a réussi à diviser le pays, qui n'avait pas besoin de cela: entre Calvinistes, Luthériens et Catholiques, la tension était déjà à son comble. Les Catholiques n'aiment pas être concurrencés sur le terrain de la Foi.

De leur Foi, pure, vibrante, fanatique...

Tu savais bien que tu ne pouvais pas faire confiance à ce salopard d'évêque, que ce qui le motive c'est le profit, que posséder plus de deux cent villages (mon Dieu, posséder des villages. Un homme d'église...) ne lui suffira jamais, que vous êtes un danger pour lui.

Qu'il ait accepté la fondation d'une Eglise Reformée au sein de son territoire t'a étonné, mais tu as saisi ta chance, la chance d'exercer ton ministère, d'apporter la parole de Dieu aux Hommes.

Tu t'es vite heurté aux réticences locales: à leur xénophobie, à leur intégrisme, à leur ignorance crasse... Tu pensais qu'il existait tout de même un espoir.

Un espoir que les serviteurs de Dieu, quels qu'ils soient se comprennent et s'acceptent. Que les préjugés cessent pour laisser la place à l'unité.

Pour que la Foi serve au Bien. Mortelle erreur. C'est la guerre civile maintenant. Tu as fui, aussi vite que tes jambes pouvaient te le permettre. Sous une volée de pierres. Tu as couru pendant des heures, ne te rendant pas comptes de la gravité de tes blessures, de ton épuisement qui drainaient peu à peu tes forces, ta vie même. Tout ce que tu savais c'est que tu avais peur. Et que la tristesse envahissait ton âme. Au matin, tu tombes, à bout de forces, dans le ravin, au bord de la route. Et tu supplies les gens qui passent de t'aider. Mais qui aiderait un Protestant dans une contrée Catholique ?

Et tu t'éteins petit à petit, au bord de la route, priant pour que, comme dans la Bible, un bon Samaritain te vienne en aide. Sauf que tu es dans la vraie vie et que, comme ton pays, tu te meurs...

Qui a soufflé la flamme du soleil ?

Nouveau Monde

14 mars 1984. Baltimore, Maryland, USA.

Encore une journée de terminée... C'est de plus en plus dur. Toutes ces détresses, toutes ces souffrances... De plus en plus dur de tenir, de se lever chaque jour pour accomplir son devoir. En rentrant le soir, on se sent vidé, creux, on passe des heures assis en silence, le cerveau assailli d'images d'horreur, les temps

battantes du souvenir encore frais de victimes innocentes pleurant...

Et pour quelle satisfaction ? Le travail est moins bien payé et les confrères te regardent avec mépris. Mais il faut bien que quelqu'un le fasse, tu as prononcé un serment en devenant médecin: celui de tenter d'empêcher la douleur.

A n'importe quel prix. Seize ans. Elle ne devait pas avoir plus de seize ans. Comment est-ce que cela lui est arrivé ? Un viol comme beaucoup de filles, et de femmes, qui échouent dans le service, un accident, une imprudence ? Qu'importe ? Qui es tu pour juger ?

Tout ce que tu as vu c'est une âme en peine, quelqu'un qui souffrait; que ce soit physiquement ou moralement n'a pas d'importance.

Et tu as fait ce que tu avais à faire, tu as soulagé la douleur, tu as parlé, essayé de rassurer, de délivrer de cette angoisse impitoyable qui étreint toujours tes patientes.

Avortement de confort ? Tu parles ! Tu leur souhaites de subir ça à tous ceux qui te parlent de confort, de péché, de blasphème. Qu'ils comprennent un instant ce qu'est la vraie douleur.

Tu descends au parking discrètement, te dirigeant vers ta voiture, priant pour que les hystériques habituels, ces immondes grenouilles de berrurier, ne t'attendent pas à la sortie avec leurs hurlements et leurs pancartes, leurs insultes, leurs comparaisons douteuses de ce que tu fais avec l'Holocauste.

Tu ne l'as même pas remarqué: un type insignifiant, un élément du décor, le genre de gars qui n'a pas de vie, qui ne trouve rien en lui et qui compense avec la foi en quelque chose qui lui est supérieur, quelque chose qui lui dicte sa conduite, qui lui donne un but, une excuse pour cracher sa haine.

Il a sorti un petit revolver de la poche de son blouson et a commencé à t'insulter, à te traiter d'assassin. Tu n'as pas bougé, trop fatigué pour lutter, si fatigué.

Et tu te contentes de le regarder. Droit dans les yeux, jusqu'à ce qu'il dissimule son regard de lâche derrière la gueule béante du canon.

Au nom du père ! Il arme son revolver. Et du Fils... Son doigt sur la détente. Et tu es si fatigué. Et du Saint Esprit !

La balle part en vrille. Tu la vois voler vers toi au ralenti, tel un insecte de métal mortel, prêt à fondre sur toi pour sa parade de mort. Tu sens que tu pourrais l'éviter, tout est si lent, si tu n'étais pas à ce point exténué. Tellement fatigué.

La douleur est brève, un instant suspendu entre deux états.

La Vie. La Mort...

Amen !

On est dans la mouise...

Les mesures de sécurité sont renforcées à Notre-Dame: chaque Ange doit se présenter une fois par semaine pour contrôle de son aura et de son vrai nom.

D'ailleurs, les personnages de vos joueurs sont convoqués deux jours plus tard ; deux jours qu'ils vont passer à éviter des attaques de plus en plus directes et à changer les couches des Anges de la Crypte si vous avez envie de les occuper.

S'ils se plaignent à leur hiérarchie débordée de ces attaques, on leur demandera de faire un rapport et on leur répondra que madame Maillapartir est trop occupée pour les recevoir, merci au revoir. Le but du jeu est de créer une bonne petite atmosphère paranoïaque autour de votre table...

Vient le jour de la convocation: les joueurs se présentent dans une longue file d'attente pour passer devant des Anges de Dominique qui vérifient leurs auras quand, tout à coup, ils reconnaissent quelqu'un: l'Ange de Jean qui a pris la parole lors de la petite réunion des Conspirations dans le scénario Un...

Et il les reconnaît aussi... Qu'est-ce que vous pariez que cela va se finir par un petit combat en plein milieu du quartier général des forces du Bien ?

Arnaud (c'est son nom) n'a rien à perdre et il n'y va pas avec le dos de la cuillère: il est

Arnaud MANGIN

Ange de Jean de garde 2.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	3	3	3	3	21

Talents : Génétique (3). Biologie (2). Esquive (2).

Pouvoirs : Générateur (2). Eclair (2). Armure (2). Régénération (2). Non-détection. Vol (1). Interdit Musique.

Un grand homme blond aux yeux bleus d'un mètre quatre-vingt dix. Il porte une paire de blue-jean délavés et une chemise noire.

Arnaud travaille pour Seth depuis plus de deux ans: incarné dans un scientifique veuf ayant un enfant à charge, il commet un jour une erreur horrible. Trop concerné par sa mission, il ne s'aperçut pas de la disparition de son "fils" du domicile familial avant qu'on ne retrouve son cadavre dans un fossé le lendemain. Cela l'a changé et lui a fait prendre conscience des errements des forces du Bien: pendant qu'il était occupé à pourchasser des Démons, il n'a même pas été capable d'empêcher un innocent de mourir.

Dans la première, entouré de ses alliés, il est totalement confiant. Par contre, dans la Cathédrale, il est stressé (il y a de quoi) et agité de tics nerveux.

puissant et devrait faire du dégât dans les rangs de vos joueurs jusqu'à ce que la sécurité intervienne et mette tout le monde d'accord à grands coups de "paralyse" et hop, au trou.

On amène les joueurs dans le service de Dominique, sous bonne garde pendant qu'Arnaud lance des regards désespérés tout autour de lui mais ne tente rien pour s'échapper. Devant la gravité de la situation, c'est l'Archange de la Justice en personne qui mène l'interrogatoire.

Il devrait bien entendu croire rapidement vos joueurs: il ordonnera alors de transférer Arnaud dans le service de Joseph, dans les bas-

Les tueurs (6)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3/4	2	3	2	1	-

Talents : Arme de poing (3) Arme d'épaule (3) Arme lourde (3), Esquive (2). Discrétion (2). Conduite (3) Informatique (3) Corps à corps (1).

Pouvoirs : Arrêt cardiaque (2). Guérison (2). Dialogue Mental (2).

Habillé à la mode Men In Black (costume noir et lunettes de soleil), ils conduisent un van banalisé gris. Ils sont armés de fusils à pompe ou de pistolets 9 mm pour le chef (qui a 4 en volonté et le talent informatique) et le chauffeur et portent des gilets en Kevlar. Si les choses se corsent, ils viendront faire le ménage au fusil à effet gaussien ou encore au blaster lourd, voire au lance-roquettes si vos joueurs sont des bourrins.

fonds de la Cathédrale et proposé aux Anges d'assister à son interrogatoire.

Les services de Joseph sont entièrement consacrés à la Question et à la torture en général: ils sont en fait situés sur un bout de l'Enfer prêté par les Forces du Mal, un endroit brûlant, étouffant et angoissant où les Anges peuvent souffrir...

Le pauvre Arnaud craque rapidement: il avoue travailler pour un certain Seth sur la possibilité de transformer les êtres Humains pour les doter de pouvoirs psioniques.

Il sait que les travaux sont presque terminés mais pas où se trouve le laboratoire où sont menées les dernières expériences. Il ne sait rien d'autre, sauf que Seth se cache peut-être quelque part en Egypte...

Dominique se tourne alors vers les joueurs et leur ordonne de se rendre au Caire immédiatement.

Ses services leur fourniront des billets d'avions et le nom d'un contact sur place qui pourra les aider: Scott Conrad.

Allez zou...

Quatre : Ecce Homo

Mangez des pommes !

Voilà enfin la conclusion du scénario ! Un petit tour en Egypte qui finira au Jardin d'Eden...

Et les personnages qui affronteront un plus grand danger que tout ce qu'ils ont subi jusqu'à présent, un danger plus important, plus subtil: la tentation d'une alternative, la possibilité de choisir leur propre destin et leur propre morale...

Mais, à part ces petits détails intellos, ils auront surtout de l'action à se mettre sous la dent. Une action frénétique et sans temps mort comme dirait mon journal télé...

Have fun !

Love Boat to Cairo

"Le Nil ne change pas. Toutefois, je ne connais nul endroit où tout change autant qu'ici et où rien ne change jamais... On s'y sent presque à la maison." Henry Adams, 1898.

Les services de Dominique ont fourni aux joueurs un numéro de téléphone où ils peuvent joindre un certain Scott Conrad. Celui-ci leur donne rendez-vous à l'Eglise Saint Serge et Saint Bacchus, une basilique du 5ème siècle, bâtie au-dessus d'une crypte qui aurait, selon la légende, servi de refuge à Jésus et ses parents pendant leur fuite en Egypte.

La Basilique est déserte quand les personnages y pénètrent, puis, après quelques minutes d'attente, un homme y entre à son tour et se dirige vers eux: il s'agit d'un colosse d'une trentaine d'années, la peau tannée par le soleil, à l'air aussi aimable qu'un pitbull de vigile de supermarché.

Il se présente sous le nom de Michael Meredith et leur demande de le suivre pour rencontrer Conrad. Meredith est en fait le partenaire de Conrad: les deux hommes sont des Justes (des serviteurs de Dominique spécialisés dans la chasse aux renégats, Meredith étant le Glaive - l'exécuteur).

La rencontre a lieu au bar du Hilton.

Conrad est un homme d'une quarantaine d'années, grand et anguleux au regard fuyant et au sourire forcé. Il s'adresse aux joueurs dans un français irréprochable et leur demande de lui exposer le but de leur venue, dont il est d'ailleurs déjà au courant. Il leur fournit ensuite 1000 FF en monnaie égyptienne (540 Livres égyptiennes), leur demande un rapport téléphonique quotidien et leur souhaite bonne chance.

Avant de les laisser partir, il leur précise tout de même que des chambres d'hôtel leur ont été réservées et qu'ils ont lancé une enquête de leur côté: ils les préviendront quand les services de Marc auront réussi à trouver les entreprises du coin qui appartiennent à la MD&K ou dès qu'ils auront des informations sur des groupes pouvant être liés à Seth.

Un peu de tourisme

Le Caire est une ville magnifique, un pont entre l'histoire antique de l'Egypte et la modernité - une ville métisse: des quartiers historiques datant de plusieurs millénaires côtoient des buildings élancés de verre, de béton et d'acier. Architectures purement égyptiennes, constructions coptes et bâtiments datant de la domination musulmane se partagent la ville dans une harmonie ineffable.

Sur l'ancien site de Babylone, près des ruines de Memphis, le Caire fut longtemps la plus grande cité d'Afrique. Des siècles durant en fait. Aujourd'hui, les pyramides, les monastères et les églises coptes des premiers chrétiens ainsi que les citadelles de Saladin ou les mosquées Mamelouks et Ottomanes sont les preuves et les traces d'une histoire datant de plus de cinq mille ans....

A la lisière de trois continents, le Caire est une capitale vivante et cosmopolite, chargée d'histoire mais moderne, où vivent en bonne intelligence occidentaux, orientaux, africains, etc. Heureusement qu'il reste quelques psychopathes barbus aux ordres de Dieu pour massacrer les touristes et une démocratie militariste et népotiste pour assurer précarité et

pauvreté à une bonne partie de la population, sinon on se croirait presque au paradis... Voici quelques lieux touristiques que vous pouvez faire visiter à vos joueurs.

La Grande Pyramide: une des sept merveilles du monde. Elle a été construite par Kheops en 2650 Av. JC.

Le Sphinx: vous savez, la statue sans nez là...

Saqqara: l'endroit où on enterrait les rois de 2705 à 2155 Av. JC. On fait encore des découvertes sur ces murs qui couvrent une bonne partie de l'histoire égyptienne.

Memphis: les ruines d'une des plus anciennes villes du monde.

Le musée d'Égyptologie: le must pour se renseigner sur les dieux égyptiens ou admirer les trésors de Toutankhamon.

L'Église suspendue (al-Mu'allaga): construite au-dessus de la porte sud de l'ancienne Babylone au 4ème siècle, elle est dédiée à la vierge Marie.

L'Église de Saint Mercure (Abu Sefein): église copte somptueusement décorée d'icônes et vitraux. Elle sert de lieu de rendez-vous aux Anges d'Alain du Caire.

Le Monastère de Saint Georges (Mari Girgis): construite dans une des plus anciennes parties du Caire, le monastère est occupé par des Anges de Laurent, anciennement serviteurs de Georges.

Le musée Copte: simplement le plus important du monde.

La Citadelle de Saladin: construite entre 1176 et 1182, elle offre un panorama impressionnant du Caire depuis les collines de Moqattam et un asile accueillant aux Anges Musulmans qui vivent au Caire.

La Mosquée du Sultan Hassan: un joyau de l'architecture Mamelouk

La Mosquée Al-Azhar: mosquée Fatimide contenait la plus ancienne université musulmane du monde, fondée en 970, elle est aujourd'hui entretenue avec amour par des Anges au service d'Hassan (Archange Musulman de la Connaissance).

Bab Zuwayla: porte faisant partie des fortifications de la ville, datant de 1092, utilisée à l'origine pour supplicier les condamnés à mort lors d'exécutions publiques. On plantait ensuite leurs têtes sur des piques pour les exposer au public. Des Minarets ont été ajoutés à la structure au 15ème siècle.

Le Musée de l'Islam: encore un des plus complets des musées mondiaux.

Quant aux joueurs, ils seront logés à la YMCA du Caire, ça leur fera les pieds. Les douches et les toilettes sont bien entendu sur le pallier... et il y a des scorpions.

L'enquête

A moins que les personnages ne soient des investigateurs de l'occulte qui confondraient Magna Veritas et un autre jeu à la réputation obscène, non euclidien avec des couleurs qui sortent du spectre sous la lune gibbeuse, il y a peu de chances qu'ils décident de squatter les bibliothèques pour obtenir des informations sur Seth. Néanmoins, s'ils sont à ce point exemplaires, ils obtiendront quelques informations sur la religion Égyptienne. Comme ils ne connaissent malheureusement pas encore le lien de Seth au gnosticisme et qu'il paraît difficile qu'ils fassent le dit lien d'eux-mêmes, ils n'entendront bien sûr pas parler de Nag Hammadi mais, pour les récompenser d'avoir utilisé leur matière grise, vous pouvez leur donner quelques informations qui s'avéreront utiles quand ils seront confrontés à leur ennemi en personne.

Par contre, il y a de fortes chances qu'ils tentent d'obtenir des renseignements sur les entreprises qui s'occupent de technologie de pointe, et plus particulièrement de génétique. Il leur sera assez facile, malgré la volonté des dirigeants des dites entreprises et la bienveillance gouvernementale envers les occidentaux avec compte en banque en suisse, d'en obtenir la liste, la pratique du bakchich étant courante dans toute administration qui se respecte. Seulement, Seth est loin d'être un couillon et il n'a pas enregistré la branche de la MD&K égyptienne en précisant qu'elle était une succursale d'un trust international surpuissant dédié à la conquête du monde. Non, il cultive juste des pommes... De simples pommes.

Transgéniques, quand même.

Toujours est-il que pour retrouver sa trace, cela ne risque pas d'être facile. Bien sûr, il suffirait d'attendre que les anges de Marc à Paris aient fait leur travail mais, c'est un peu long (le niveau de complexité de maquillage de comptes et de montage de sociétés écran est plutôt élevé dans notre bonne vieille démocratie libérale: il est, par exemple, aisé de déclarer ses pertes dans un pays riche aux impôts élevés et ses gains dans un pays pauvre sans droit du travail ou véritable imposition).

Et je ne vous parle même pas de provisions ou de stock-options...) car vos joueurs risquent de s'ennuyer entre temps.

Heureusement, les Justes ont sorti pour les joueurs le dossier du Labyrinthe (les services plus-secrét-tu-meurs de Dominique) sur toutes les sectes et Conspirations psioniques de la vallée des rois. Après un premier tri - sectes anti-technologie, snobs gothiques persuadés que Seth a une tête de serpent et autres new-ageries - ils n'en ont gardé que trois pouvant correspondre à ce que cherchent les joueurs: une secte hédoniste dirigée par une jeune femme vindicative, des adorateurs de Seth dans son image maléfique déclarés et l'émanation locale d'une secte internationale proclamant détenir une science supérieure des extra-terrestres.

Nous vous donnons quelques éléments pour vous permettre de gérer cette partie d'enquête qui n'a malheureusement aucun rapport avec la campagne (et cessez de dire "encore ?") et ne sont donc qu'autant de fausses pistes qui peuvent devenir selon votre envie de véritables mini-scénarios.

J'ai la Haine !

(Attention: ce chapitre contient, enfin, une succube).

Gudule Poirel est aigrie. Il faut dire qu'il y a de quoi. Gudule est moche. Gudule est grosse. Gudule est orpheline. Gudule déteste tout le monde et envie les autres. Mais tout n'est pas aussi terrible: elle aurait pu être conne en plus. Or, ce n'est pas le cas, pas du tout même. Et oui, Gudule a un petit avantage dans la vie, c'est une succube. (Oui, oui, moche et grosse, qui a dit que les succubes devaient obligatoirement ressembler à celle de la couverture de cette extension).

D'origine française, Gudule doit miraculeusement (c'est exactement le cas de le dire) la vie à un commando anti-IVG composé de cathos intégristes et dirigé par un Ange. Sa mère, une adolescente de 14 ans violée par un démon de Bifrons, devait se faire avorter dans une clinique parisienne quand les grenouilles de bénitier ont empêché l'opération d'arriver à son terme en s'enchaînant au matériel médical. Le délai légal étant dépassé et la pauvre gamine n'ayant pas assez d'argent pour aller subir une opération dans un pays plus hospitalier, mit bas six mois plus tard, mourant en couche du même coup.

Gudule vécut une enfance baladée d'orphelinat en famille d'accueil, puis prit conscience de ses pouvoirs à la puberté et décida de se venger de tous ceux qui l'avaient humiliée dans sa vie, les autres enfants de l'orphelinat d'abord, le reste du monde après...

Fondu enchaîné. On retrouve Gudule âgée de 25 ans. Elle a émigré au Caire et a monté une secte d'inspiration gréco-égyptienne épicurienne, forçant ses adeptes à se prostituer pour "accéder à la conscience universelle et convertir les incroyants". Et accessoirement faire de la caillasse. Le rapport avec Seth ? Et bien, il est adoré par la secte dans sa version Gnostique: fils d'Adam, porteur de la révélation.

Plus qu'une secte, c'est surtout un réseau de prostitution plus ou moins luxueux et, surtout, prêt à toutes les perversions pour "convertir les âmes perdues" qui bénéficie de nombreux soutiens dans l'armée.

Comment arriver à Gudule? Un, s'infiltrer dans la secte: si vos joueurs ont quelques semaines à perdre à réciter des mantras... Deux, Se faire passer pour un riche client: à condition d'en mettre plein la vue, et de commettre le péché de chair avec un ou une adepte, le personnage pourra être invité à négocier une prestation particulière ou un soutien quelconque à la secte, directement avec la patronne. Trois: la manière forte. Bon, ça marche à tous les coups, quoiqu'un cerveau lavé offre une étonnante résistance à la douleur, mais risque d'attirer des ennuis aux personnages. En effet, certains dignitaires de la police et de l'armée notamment, qui apprécient les menus "services" que Gudule leur a rendu.

L'enquête ne sera pas facilitée par le fait que Gudule est parano et bien informée. S'ils

finissent par lui mettre la main dessus elle tentera de les envoyer sur une fausse piste (elle peut par exemple avouer travailler pour Seth et dire que celui-ci se cache à Assouan) ou de les faire tuer par ses adeptes les plus fanatiques qui disposent des pouvoirs psis les plus offensifs.

Balle de Seth.

Fausse piste, deuxième... Oh la vilaine secte satanistico-égyptienne. Si elle a été retenue par les deux Justes, c'est simplement parce que de nombreux preneurs de tête en font partie et que certains sont liés, par le biais de participation croisée, à des entreprises faisant partie du réseau financier de la MD&K. Composée d'une bonne centaine d'adeptes, la secte existe depuis une demi-douzaine d'années et prône une grande fête satanique avant la fin du monde, prévu pour le 31 janvier 2000, comme il se doit. Seth est l'élément principal de leur mythologie: fils d'Adam, il serait le dépositaire du message de Satan, la connaissance, transgression primordiale de la nature. Pour "expérimenter" l'état supérieur de conscience qui mène au divin - ou plutôt au satanique dans leur cas - ils tentent de provoquer des états limites par le biais de drogues psychotropes, stimulations sadomasochistes, trances extatiques et autres NDE (Near Death Experience). Fumeux.

Effectivement, quelques membres de la secte sont impliqués financièrement dans certaines affaires de Seth. Malheureusement pour vos joueurs, elles ne sont que coïncidences. Néanmoins, un ou deux membres de la secte sont infiltrés par Malum et peuvent éventuellement tomber entre les mains des personnages. Ce ne sont que des fusibles, utilisés par Seth pour désinformer les groupuscules satanistes locaux et les éloigner de sa retraite: pour que cela soit encore plus efficace, il a désinformé aussi ses propres taupes qui sont persuadées que le siège de l'organisation se trouve quelque part au pied du mont Sinaï... La secte est dirigée par une dizaine de psis, deux démons renégats de Scox et un démon renégat de Baalberith. Ceux-ci ne sont pas particulièrement prudents et n'ont pas de véritables agendas du genre "aujourd'hui le Caire, demain l'Egypte, après-demain le Monde", ils préféreront donc collaborer avec les personnages, si ceux-ci leur font clairement apercevoir qu'une option plus violente et définitive pourrait entraîner des représailles immédiates.

La secte a ses locaux dans la proche banlieue du Caire, dans des entrepôts désaffectés qui servent de salle de réunion pour les sabbats, à chaque nouvelle lune. Sinon, les deux Justes pourront fournir aux personnages quelques noms de membres influents: un homme d'affaire, Nouri Assab, démon de Scox de son étage, expert financier; une jeune femme de 21 ans, Aïdha Boulila, psi et mariée à un général de l'armée égyptienne et travaillant en fait pour Seth et un médecin, Sofiane Nasser, humain mais très intelligent, profitant de son cabinet et de sa clientèle triée sur le volet pour le bénéfice de la secte. Leurs caractéristiques sont en annexe.

I want to bill Yves...

"Parmi le flux ultra-lumineux des photons spatiaux, j'ai reçu la révélation, au niveau sub-quantique, de la nouvelle spirale chaotique/névrose/procréation: les Entités Extra-solaires Intelligentes m'ont communiqué la connaissance - nous devons rechercher une structure plus efficace de notre corps/pensée, et ce même au péril de nos vies, si insignifiantes, vers un modèle génétique évolué....".

Voilà à peu près le genre de baratin que profèrent les idéologues du Culte Extra Solaire de la Nouvelle Humanité (vous pouvez respirer). Vous pouvez fabriquer assez facilement le même type de discours: il suffit de mêler à des élucubrations sur les extraterrestres un vocabulaire pseudo-scientifique branché. Toujours est-il que les 150 membres du Culte y croient dur comme fer, et, c'est peut-être le pire, cela inclue ses dirigeants. Ceux-ci sont une dizaine, chapeautés par un Consul, tous psis ou renégats anciennement sous les ordres de Jean ou Vapula. Le Consul lui-même est un ancien Ange et est complètement cramé: son transfert sur terre ne s'est pas passé correctement, provoquant des lésions neurologiques irréversibles aussi sûrement qu'un coma causé par une allergie au curare entraîne un pétage de plombs dans le cerveau d'un ministre de l'intérieur normalement constitué. Seulement, ici, l'effet n'a pas été de transformer un imbécile de droite en salaud d'extrême droite mais de persuader le pauvre Ange que l'échec du transfert était dû aux ET...

L'idéologie du Culte est simple: les petits gris nous ont donné une technologie supérieure pour modifier génétiquement l'homme

en le transformant en hybride "spatio-terrien". Ils s'injectent donc du matériel génétique ET prélevé dans des débris de météores extra-solaires (en fait des résidus fossiles en poudre !) en attendant une transcendance vers un nouvel état de conscience.

Ils possèdent tout un immeuble dans le centre ville, bénéficiant du top en matière de technologie (notamment en système de surveillance pour les petits curieux) complètement inutile vu leur niveau d'illumination et d'incompétence scientifique. Il est clair que cette fausse piste risque de faire penser aux joueurs qu'ils s'approchent du but: lourde erreur, tout ce que cela peut leur apporter est une confrontation violente avec une bande de cinglés.

Le Consul a pour identité civile John Godman (un faux nom), citoyen anglais, président directeur général d'une société d'électronique (la seule science qu'il maîtrise vraiment) localisée dans l'immeuble appartenant au culte. Les autres dirigeants sont membres du conseil d'administration de la dite entreprise.

Hikupta dans ta face !

Les deux comiques aux ordres de Dominique n'ont pas pu s'empêcher. Tant qu'à les avoir sous la main, ils se sont dit qu'ils pourraient se servir des personnages de vos joueurs pour mettre des bâtons dans les roues des petits amis d'Alain. Bien sûr, leur Archange leur a demandé d'aider les joueurs au maximum de leurs possibilités mais, après tout, c'est pour la bonne cause, ça évite de bousiller leur couverture et Dominique n'a pas dit explicitement que les persos devaient se tourner les pouces pendant que les deux Justes faisaient tout le travail en laissant leur vrai boulot en plan. Un boulot qui les attendra quand les petites histoires des personnages seront finies.

Un boulot sérieux, lui. Ils ne peuvent quand même pas deviner que c'est aussi important, non ?

Donc, quand vos joueurs auront épuisé les trois fausses pistes que nous vous avons gracieusement fournies, les deux Justes les appelleront pour les brancher sur une affaire qui pourrait bien avoir un rapport avec la leur. Ils leur donneront juste le nom d'un bar dans un des quartiers les plus mal famés de la ville: le Souffle d'Ahmosis.

Le bar est un petit gourbi plutôt sale à la clientèle bigarrée. C'est visiblement un endroit qui a ses habitués: habitués qui n'apprécient vraiment pas l'incursion d'étrangers sur leur territoire et sauront leur faire comprendre. Il sera difficile de se faire ne serait-ce que servir et quant à obtenir des informations des vieux égyptiens perdus dans les volutes des narguilés ou des types à l'air patibulaire assis au bar ou jouant aux cartes dans la salle, autant dire que ce ne sera pas une partie de plaisir.

De temps à autre, les personnages pourront voir une personne entrer, ou sortir, d'une arrière salle enfumée, cachée par un rideau rouge et sale aux motifs orientaux. C'est bien sûr un lieu de réunion des serveurs d'Alain et deux grosses brutes - des Soldats de Dieu - en gardent l'entrée.

Déclencher une bagarre dans le bar ne servira pas les intérêts des joueurs: en plus des deux brutes, une demi-douzaine d'autres patientent dans l'arrière salle en cas de coup dur, en compagnie de deux ou trois Anges d'Alain.

Bien sûr, si vos joueurs utilisent des pouvoirs angéliques, ils peuvent être épargnés par les Anges qui leur diront de ne plus se mêler de leurs affaires. Bien fait pour eux.

Suivre un des Anges et l'acculer dans un coin pourra aussi leur venir à l'idée: c'est parfait, le Caire est plein de ruelles sombres dans le quartier. L'Ange se défendra évidemment avec tous ses pouvoirs, angéliques et païens et préférera combattre que discuter si vos joueurs le menacent.

Si ceux-ci sont suffisamment intelligents pour comprendre que quelque chose est louche et qu'il est plus judicieux de parler avec diplomatie, il leur donnera un rendez-vous le soir même sur les docks.

Troisième solution, essayer de corrompre le barman ou un des types du bar. Ceux-ci refuseront tout argent, quel que soit le montant, et d'un air méprisant qui plus est...

Par contre, quand ils sortiront, un gamin des rues les accostera et leur proposera de les renseigner en échange de quelques centaines de dollars. Il leur donnera alors rendez-vous sur les docks à minuit.

Cairo by Night.

Vous avez sûrement déjà deviné que le rendez-vous nocturne sur les docks est un piège. En effet, les personnages ont été suivis très discrètement par des enfants des rues travaillant pour Alain pendant le reste de la journée, et seront attendus par un comité d'accueil plutôt musclé.

Une dizaine de soldats de Dieu sont présent, dont trois sur les toits d'entrepôts surplombants les lieux de la rencontre, munis de fusils de précision avec silencieux et lunette infrarouge.

Quatre Anges d'Alain sont présents (oui, quatre. Quatre grades trois bardés de pouvoirs). L'un d'entre eux est un petit homme, visiblement basané, se tenant au centre d'un vaste bac à sable, il est immobile et semble attendre les joueurs. Le bac à sable fait une dizaine de mètres de rayon et le vieil homme est assis en tailleur en son centre. Il fait signe aux personnages de le rejoindre et, dès que ceux-ci ont parcouru la moitié du chemin, prononce quelques mots en égyptiens accompagnés d'une gestuelle rapide et complexe: les personnages sentent alors le sable s'ouvrir sous leurs pieds et les aspirer inexorablement. Ils sont rapidement enfoncés jusqu'aux genoux alors qu'ils peuvent entendre les bruits de culasse d'armes automatiques un peu partout autour d'eux. Ils sont cernés.

Les trois autres Anges d'Alain font alors leur apparition et demandent aux joueurs de s'expliquer: ils s'attendent à ce que ceux-ci soient des serviteurs des dieux Egyptiens ou des démons et ils seront particulièrement étonnés si vos joueurs font état de leur appartenance aux Forces du Bien. Deviner que leurs adversaires sont des Anges ne sera par contre pas très compliqué, ceux-ci ne se parlant qu'en Angélique au début de la conversation. Si vos joueurs sont convainquants et diplomates, et qu'ils disent honnêtement qui les a envoyés sur cette piste (détection du mensonge), les quatre serviteurs d'Alain accepteront d'écouter leurs explications. Ils seront très attentifs à tout ce que diront vos joueurs puis l'un d'entre eux se tournera vers les trois autres et demandera d'un air ébahit: "mais Seth, c'est pas Bifrons, non ?"

Vos joueurs devraient flipper sévère en entendant cette phrase innocente. C'est fait pour. Mais un des trois autres Anges les rassu-

ra immédiatement en leur disant que, d'après ses souvenirs, il y a eu aux moins trois Seth différents au cours de l'histoire du pays et de sa religion.

Il propose un deal aux joueurs: il leur arrange une rencontre avec quelqu'un qui peut les renseigner et, en échange, ils ne se mêlent plus de leurs petites affaires et font comprendre aux deux Justes que la piste ne menait à rien...

Ils n'ont pas vraiment le choix de toutes façons. Ils n'ont plus qu'à retourner à l'hôtel et attendre.

Se débarrasser des soupçons de Conrad et Meredith ne sera pas chose aisée. En fait, le meilleur argument que peuvent présenter vos joueurs est le fait qu'Hikupta n'avait visiblement aucun rapport avec Seth et que, leur temps étant compté, ils n'avaient pas le temps de s'occuper de ce qui ne les concerne pas directement.

Quoiqu'il en soit, la pilule passera difficilement et ils se feront engueuler, les Justes poussant le vice jusqu'à faire un rapport à leur Archange - qui leur répondra que les personnages doivent impérativement s'occuper de ce pour quoi ils sont venus en Egypte, ce dont les Justes ne se vanteront d'ailleurs pas auprès d'eux.

Propos sur le bonheur.

Le soir même, le rapport des Anges de Marc atterrira entre les mains des personnages: une bonne cinquantaine de sociétés égyptiennes ont des liens plus ou moins importants avec la nébuleuse Mc Dodge & Keenan. Trouver Seth dans ce labyrinthe de sociétés écrans risque d'être comparable à la recherche d'une aiguille dans une botte de foin, pour utiliser une expression dont la nature de cliché n'en enlève pas pour autant l'adéquation à la situation présente. Pas de chance.

Le lendemain matin, on vient les réveiller pour un appel téléphonique qui leur est destiné: un homme est au bout du fil et leur donne rendez-vous à midi au restaurant du Hilton.

Une table a été réservée pour eux et, quelques minutes après qu'ils se soient installés, un homme pénètre dans la salle et se dirige

d'un air volontaire vers eux. Grand et large d'épaule, il porte un costume d'un blanc immaculé sur une chemise bleue au col ouvert. Il porte les cheveux longs, attachés en queue de cheval, roux comme l'épaisse barbe qui mange la moitié inférieure de son visage: ses yeux, d'un gris métallique, brillent d'une profonde intelligence.

Alain, Archange des Cultures, s'assoit alors et commande une salade. Bien entendu, il ne révélera pas sa véritable identité aux personnages. Il leur demandera encore une fois de répéter leur histoire et les écoutera avec une grande attention. Il admettra avoir entendu parler de Seth quand celui-ci n'était pas encore considéré comme un dieu maléfique et avoir perdu sa trace ensuite. Il exposera rapidement l'influence de celui-ci dans la mythologie Égyptienne, telle que décrite dans le Liber Angelis et The Big Apple (si vous n'avez pas encore lu ce chapitre, précipitez-vous immédiatement dessus).

Il leur parlera ensuite du gnosticisme, des sectes hérétiques qui fleurirent dans les premiers siècles après Jésus Christ et du fait que certaines d'entre elles se réclamaient de Seth. Il leur conseillera de se documenter à ce sujet, paiera l'addition puis s'en ira comme il est venu. C'est tout ? Oui.

Si vos joueurs font des recherches sur la Gnose, ils s'apercevront sans peine que certains lieux reviennent plus particulièrement dans les documents qu'ils consulteront. Croiser ces noms avec la liste des entreprises appartenant à Seth éclairera l'un d'entre eux.

La bibliothèque Gnostique. Nag Hammadi... Seth y possède une vaste propriété, couvrant plusieurs dizaines d'hectares, dédiée à la production de pommes.

Pour s'y rendre, il suffit de descendre la vallée du Nil, de faire escale à Louxor, puis de prolonger le voyage une centaine de kilomètres plus au sud. Une fois les Justes prévenus, ceux-ci organiseront l'expédition. Arrivés à Louxor, les personnages n'auront pas vraiment le temps de visiter cette ville merveilleuse, ce véritable musée à ciel ouvert, ils auront juste le temps de dormir quelques heures avant de repartir, le lendemain matin à l'aube, avec un renfort d'une bonne cinquantaine de Soldats de Dieu... En cas de coup dur, comme dira Meredith.

Hiroshima à Nag Hammadi

De nos jours, Nag Hammadi n'est plus qu'un site archéologique. Ce n'est pas une ville au sens propre du terme et les Justes décideront d'installer un campement à une dizaine de kilomètres à l'est du quartier général de Seth. Le plan est simple: visiter les locaux dans la journée sous un prétexte quelconque, vérifier la présence d'éléments suspects puis, à la nuit tombée, investir les lieux discrètement avec les soldats de Dieu en appui au cas où la force se révélerait indispensable.

La plantation est d'une implantation simple: un carré de 20 km sur 20 km entouré de barbelés, dans lequel une trentaine d'employés manuels traitent les fruits, avec, au centre, trois bâtiments en dur. Il faudra trouver une quelconque bonne excuse pour visiter les lieux dans la journée mais gageons que vos joueurs sauront trouver un prétexte bidon dont tout joueur de jeu de rôle a le secret.

Les bâtiments, malgré leur aspect extérieur vétuste sont modernes et confortables. Le plus grand des trois contient l'accueil et l'administration ; une secrétaire tirée à quatre épingles demandera à vos joueurs ce qu'ils veulent et sera ravie de leur donner un rendez-vous avec le directeur (Monsieur Keenan...) pour la semaine prochaine, non monsieur, ce n'est pas possible plus tôt désolée. Faute de directeur elle proposera un rendez vous avec un quelconque sous-fifre qui s'empressera de leur faire visiter les deux autres bâtiments.

Le premier contient les appartements du directeur et des employés. On ne leur en fera visiter que les parties communes et autres salles de détente ou de télévision.

Le second contient un laboratoire où sont élaborés "différentes sortes de pommes, plus résistantes au transport et au temps et plus goûteuses" mais ne peut malheureusement pas être visité "à cause des secrets industriels qu'il contient". Ce que pourront en voir, de l'extérieur, les personnages, suffira parfaitement à les faire tiquer: les laboratoires ressemblent microscope pour microscope à ceux de la Défense. Et il y a cette sensation étrange qui en émane. Une sensation de bien-être...

L'expédition nocturne sera un petit peu compliquée: une bonne dizaine de gardes dotés de pouvoirs psis rodent dans la plantation et il

faudra donc que les personnages s'arrangent pour arriver aux bâtiments sans se faire remarquer. Deux gardes sont postés devant chaque bâtiment avec un petit bonus pour le labo: des Blasters lourds...

Le bâtiment administratif est entièrement déserté, par contre, il contient des données sur tous les alliés de Seth, objectifs ou non. Si les personnages pénètrent dans le bâtiment réservé au personnel, ils auront la surprise de constater que seuls les étages inférieurs, réservés aux manutentionnaires et autres gardes, sont occupés. Ceux qui sont censés abriter le directeur et ses invités de marques sont déserts. Il n'y a même pas de chaises pour s'asseoir.

Reste le laboratoire. Une fois que les personnages auront pénétré dans celui-ci, laissez les visiter les lieux quelques minutes puis, soudain, une alarme se déclenche. Des hordes de gardes se ruent vers les joueurs pendant qu'à l'extérieur les soldats de Dieu donneront l'assaut. Si la situation paraît inextricable pour les personnages, la première utilisation d'un pouvoir remettra tout en question. Que celui-ci soit réussi ou non, les personnages sentent tous une violente douleur vriller leur crâne. Puis, tout devient noir. Sensation d'aspiration. Obscurité... Néant...

Regarde tomber les étoiles !

"L'Eternel Dieu planta un jardin en Eden, vers l'Orient et y plaça l'homme qu'il avait façonné. L'Eternel Dieu fit surgir du sol toutes espèces d'arbres, beaux à voir et propres à la nourriture; et l'arbre de vie au milieu, avec l'arbre de la science du bien et du mal"

(Genèse 2.8-9)

Les Anges reprennent conscience le visage contre de l'herbe fraîche, couverte de rosée matinale. En levant les yeux, leur regard embrase un paysage idyllique: le paradis terrestre... Eden.

Les plantes, plus fantastiques les unes que les autres, accueillent des oiseaux merveilleux aux couleurs chatoyantes qui chantent d'une voix cristalline.

Les arbres majestueux se parent de feuilles d'un vert riche et profond, inconnu sur terre.

Les animaux sont en paix les uns avec les autres, l'agneau au côté du lion, comme promis dans les Ecritures.

Le paysage est vraiment magnifique... Entre les fontaines d'eau pure et fraîche ruisselant sur un marbre pâle, le soleil orangé dans un ciel d'un bleu profond que vient seulement troubler quelques nuages d'une blancheur étincelante, les odeurs de miel et de fleurs flottants délicatement dans l'air, tout respire la paix et la santé: comme une sorte d'ordre naturel, de pureté originale d'une nature en éveil jamais souillée par la corruption et la mort.

Et cela paraît réel. Plus réel que la terre même. Les Anges ont une sensation étrange: un phénomène de récitation, comme s'ils revenaient dans un endroit qu'ils chérissent après l'avoir oublié de longues années, comme s'ils retrouvaient quelque chose qui était en eux et qu'ils ne voyaient pas jusqu'à présent...

Et le souvenir remonte à leur mémoire: les champs élyséens sous la cité éternelle. Le Jardin des Délices. Le Paradis...

Et bien oui, Eden n'était rien qu'un petit bout de Paradis Terrestre après tout: c'est ça que Seth a ressuscité en rêve. D'ailleurs, tant qu'on parle du loup, il reste encore à vos joueurs à le trouver.

Ce n'est pas très compliqué d'ailleurs: il suffit de demander son chemin aux gens. Aux gens ? Et oui, encore, il y a des gens. Plein même: des Psis, des Humains, des Anges, des Démons, tous ceux qui ont rejoint la cause de Seth.

Et ils ne se méfient absolument pas. Ils savent que nul autre qu'un de ses disciples ne peut plus pénétrer dans le jardin.

Tout au plus s'étonneront-ils si les joueurs portent ostensiblement des armes mais ils seront de toutes façons ravis de leur indiquer le palais de Seth: par-là, vers le nord, à une petite demi-heure de marche...

Après une promenade agréable dans ce décor idyllique, les Anges aperçoivent enfin le palais au centre d'une plaine verdoyante ; ce n'est pas un palais au sens propre du terme: c'est un ensemble de gigantesques tentes blanches, regroupées en cercle autour d'un arbre.

Qui ne porte qu'un seul fruit. Une pomme... Un quart de pomme en fait.

Et vos personnages peuvent sentir que cette pomme est la source de tout. Qu'elle est la source de l'immense pouvoir de Seth, et que la détruire l'affaiblirait énormément. Au point de le tuer peut-être... Mais ça ne va quand même pas être si facile que ça non ?



Confrontation

C'est à ce moment précis que Seth fait son entrée dans le Cercle.

Il avance majestueux, ses yeux sont deux étoiles de la couleur du saphir le plus pur dans des océans de noirceur infinis. Il les regarde. Tristement...

Il fait un geste et le décor se met à vaciller, l'air même semble onduler devant leurs yeux et la température baisse sensiblement. A l'endroit où, la seconde d'avant, ne se dressait qu'une simple tente, les personnages peuvent voir une troisième réplique du laboratoire de Génétique de Seth, le véritable.

Un seul détail diffère: la présence d'une couveuse. Dans celle-ci, trois enfants dorment paisiblement. Les enfants de l'Humanité... Ceux qui sont destinés à la remplacer. Seth se tourne vers les joueurs et les regarde droit dans les yeux. Et il explique: il dit aux joueurs qui il est, il leur dit sa colère face à l'hypocrisie des forces du Bien et du Mal, face à la souffrance de l'Humanité. Il leur raconte ses plans, leur parle de son dégoût de l'horreur infligée à l'Homme par la guerre entre Anges et Démons, de leur jeu puéril pour la satisfaction d'un Dieu mauvais.

Et il leur propose de le rejoindre... A ce moment, des bruits de détonations et d'armes automatiques résonnent dans la plaine: les soldats de Dieu, menés par les Justes viennent de pénétrer dans le Jardin d'Eden. Pour le détruire. Détruire le Paradis terrestre. Seth ne dit qu'un seul mot - une question en fait. "Alors ?"

Faites tout pour que ce soit vraiment une alternative aux yeux de vos joueurs: c'est le moment le plus important du scénario, celui où ils ont le plus grand choix - un choix dont peut dépendre l'avenir du monde - devant eux, que vos joueurs s'en souviennent. Ils ont le choix.

1) Taper.

Très mauvaise idée. Seth peut leur mettre rapidement une branlée. Néanmoins, si les joueurs parviennent à se replier vers l'arbre de vie, ils ont une chance d'atteindre le fruit avant d'être tous morts. Les joueurs n'ont plus qu'à écraser la pomme (cela prend 6 - FO tours, minimum 1 tour) et zou, à Créteil ! Seth perdra alors les 2/3 de ses points de pouvoir, ce qui donnera une chance aux joueurs de se débarrasser de leur adversaire, un beau combat en perspective...

2) Accepter la proposition de Seth.

Pourquoi pas? Vos joueurs peuvent en avoir marre de la vie d'un Ange. Si vous choisissez cette alternative, le final voit les joueurs affronter les Justes et les soldats de Dieu au côté de Seth. Là, c'est vous qui êtes dans la panade: soit vous continuez votre campagne comme ça, avec vos joueurs en lieutenants de Seth en considérant que ses recherches sur les pspis ne sont malheureusement pas encore prêtes comme il le croyait, soit ils deviennent des Peuneujeux, soit vous décidez que Dominique demande à Dieu d'intervenir malgré l'humiliation et que celui-ci efface Seth d'un grand coup de gomme cosmique. Quoiqu'il en soit, on considérera la mort de Seth comme un fait.

Dossier Big Apple - conclusions

Date : 11/10/98

De : Yves, Archange des Sources.

A : Dominique, Archange de la justice.

Sujet : Seth.

J'ai reçu avec intérêt votre rapport sur Seth en date du 6 octobre. Une rapide enquête de mes services a prouvé que vos craintes à son sujet n'étaient pas totalement fondées. Il semblerait en effet que malgré ses allégations, l'homme qui se prétend fils d'Adam et Eve soit un imposteur.

En 5000 Av. J.C., le Seigneur fit une expérience sur un couple d'Humain, Adam et Eve. Vous connaissez déjà le résultat de cette expérience et les causes de son échec. Le Seigneur, décida donc de gommer son expérience en réorganisant la géographie des lieux et en ôtant tout souvenir de l'existence d'Eden aux habitants de la région sauf Adam, Eve et sa famille. Malheureusement, le processus eut des conséquences imprévues: une équipe d'Ange qui s'occupait de la gestion du Paradis Terrestre n'a pu être évacuée à temps et a donc subi le même sort que la population Humaine. L'Ange Adamel qui dirigeait cette équipe, un de mes serviteurs les plus puissants, ainsi que six autres Anges furent alors portés disparus.

Les pouvoirs utilisés par "Seth", la disparition de mon serviteur depuis tout ce temps ainsi que le fait qu'il a longuement côtoyé Adam, Eve et leur famille me laissent à penser que les choses sont liées et que l'imposteur n'est autre qu'Adamel, qui s'est identifié à Seth, inconsciemment, à cause de la disparition de ses souvenirs et du traumatisme de la découverte de sa nature surhumaine. Par ailleurs, Blandine, Archange des rêves, m'a fait parvenir son rapport indiquant que l'Eden s'est totalement dissoute dans la marche des Rêves et des Cauchemars. Il n'y a donc plus lieu de s'inquiéter pour cette affaire.

Veillez agréer mes salutations courtoises.

3) Ruser ou refuser poliment.

Seth propose aux joueurs de les laisser partir s'ils refusent sa proposition. A eux de pouvoir approcher du fruit pour mettre en pièce Eden. Mais Seth ne les laissera pas faire facilement et tentera de les en empêcher par tous les moyens. Un bon moyen sera de menacer les enfants mais, outre que cela confortera Seth dans son idée des Forces du Bien, les blesser déclenchera sa colère. sa fureur alimentera sa puissance (c'est à dire qu'en terme de jeu il pourra utiliser n'importe quel pouvoir Angélique) et il n'aura plus aucune pitié pour eux... Si Seth est vaincu, une énergie incomparable se fait sentir. Presque palpable...

Le ciel se couvre en un instant d'un dais de nuages noirs. Des éclairs zèbrent le ciel et mettent le feu aux tentes, les plantes dépérissent un peu partout tandis que les sources se tarissent et que l'Arbre de Vie se recroqueville sur lui-même. Seth hurle de douleur et tombe à genoux dans le cercle, des larmes de sang coulent de ses yeux. La température devient glaciale, un vent gelé souffle par rafales, emportant tout sur son passage et semblant s'engouffrer dans le corps même du fils d'Adam. Sa poitrine devient un tourbillon, aspirant sa propre substance en une spirale d'énergie, lui arrachant un cri de douleur. Le sol, le ciel

même, commencent à trembler. Et impossible d'invoquer un putain d'Archange... Les personnages sentent alors une douleur atroce leur transpercer les entrailles, alors que le sol autour d'eux commence à s'affaisser dans un grondement terrifiant ; leurs membres se paralysent et ils peuvent sentir la vie s'échapper d'eux à grands flots... Le monde passe en noir et blanc et semble se figer un instant. L'Univers explose. La lumière s'éteint...

Conclusion à Notre Dame

Les joueurs se réveillent épuisés, sans un point de pouvoir, sur le sol glacé de la nef de Notre-Dame aux pieds de Dominique qui les regarde sévèrement, un demi sourire sur le visage. "Félicitations. Vous serez sûrement ravis d'apprendre que Seth est un imposteur, les services de l'Archange Yves viennent de me le confirmer. Quant à ses expériences génétiques la découverte de ses laboratoires nous a permis de les stopper définitivement. Il avait déjà réussi à créer une demi-douzaine d'enfants psis aux pouvoirs phénoménaux mais ne vous inquiétez pas, les recherches ont été détruites et les rebus de l'expérience (son sourire s'élargit) éliminés... bon travail messieurs." Il disparaît. Les Anges gagnent un pouvoir au choix plus un point de pouvoir pour leur

Everybody be cool, this is a robbery !

Ou comment adapter cette scénario à des Démons.

Bon, vous ne jouez qu'à In Nomine Satanis, c'est ça ? Voyons voir comment se débrouiller avec tout ça pour en faire quelque chose de jouable par des Démons... Bon, autant dire que cela ne va pas être de la tarte pour les personnages qui vont s'en prendre plein la gueule pour pas un rond... D'abord, chaque fois que vous rencontrerez le nom Dominique, remplacez le par Andromalius... C'est fait ?

Alors c'est parti !

Zero : Là haut sur la montaaagne...

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel pour une mission importante... Le briefing est assuré par Beleth lui-même qui envoie les joueurs à Mialinu pour retrouver un de ses Démons qui a disparu...

Les seules autres différences sont que le Démon habitait dans une petite maison dans le bas du village et, quand elle s'est fait meuler par Seth, a poussé un petit cri dans la nuit. Doumé, qui passait par là par hasard lors d'une de ses pérégrinations nocturnes est entré et s'est emparé du corps...

Un : C-Punk à la Défense

Les joueurs sont envoyés pour effectuer la même mission par Andromalius lui-même. Comme repérer les Démons est plus simple que de repérer les Anges, les personnages devraient s'en tirer assez facilement.

Quand à l'assaut final, les personnages auront le droit d'être accompagné par des zombies et autres goules. Il va y avoir du sang sur les murs...

Deux : Un drap c'est con

Tout d'abord précisons que les Forces du Mal n'ont pas une organisation centralisée comme la YouYou Power Force. Les réunions se font souvent dans des lieux anonymes ou empruntés. Les personnages seront donc logés pour la durée de leur investigations chez DE&NT (Découvertes Electroniques et Nouvelles Technologie), une société constamment à deux doigts de la faillite qui pratique des méthodes de management "efficace", assorties à une politique de non-paiement des fournisseurs. Non seulement les joueurs doivent accomplir leurs recherches, mais en plus, ils doivent répondre au téléphone et recevoir les créanciers...

Notre ami l'Ange de Daniel est un Démon de Bifrons, Richard est un Démon de Valefor ; quant à Amanda, il vous suffit simplement d'inverser sa situation (c'était un Ange, passée au service d'Andrealphus) pour que tout rentre dans l'ordre.

Quant à Philibert, c'est bien entendu devenu un Démon de grade 3 aux ordres de Beleth.

Une dernière chose : le fainéant qui sert de chef à vos joueurs est un petit homme replet à moitié chauve aux ordres d'Andromalius. Et son absence du bureau le jour où les joueurs trouvent le dossier "urgent" est due à une convocation par les services de Kronos à Nice...

Trois : A l'Ouest en Eden

Commençons par les cauchemars (puisque c'est l'absence de Beleth qu'on leur apprendra)... Et bien, nous vous conseillons d'utiliser la même recette que pour les Anges et les mêmes rêves dans un premier temps, puis d'en improviser quelques nouveaux sur le thème du mépris des Princes-Démons envers leurs serviteurs: intégrismes des Andromalius, cassage d'un grade 3 par son supérieur et rétrogradation au rang de familial parce que celui-ci avait peur de son serviteur, magouilles avec les forces du Bien, etc.

Ensuite, Arnaud, l'Ange de Jean aperçu dans le scénario. Un devient un démon de... Vapula, comme vous avez pu le deviner et les mesures de sécurité font que les joueurs doivent pointer au siège de Vivendi ; c'est donc là qu'aura lieu le combat et l'interrogatoire (prenez l'ascenseur dans le penthouse de J2M et il vous mènera directement dans un cercle extérieur de l'Enfer) sous le haut patronage du Prince du Jugement.

Quatre : Ecce Homo

Les deux seules différences avec l'original tiennent dans le fait que les deux contacts des joueurs deviennent des Démons aux ordres de Scox et de Belial et que les Anges d'Alain appartenant à Hikupta ne seront pas vraiment coopératifs avec des Démons... Il faudra donc les faire parler de force, en trouvant une menace suffisante pour qu'ils se mettent à table ou en leur faisant comprendre que Seth est un ennemi dont la coopération est la seule manière de se défaire.

réussite ainsi que le premier grade de l'Archange de la Justice.

C'est pas chouette d'avoir gagné ?

Quelque part, loin... Ahmed Bribi rêve... c'est un rêve qu'il fait souvent: il y visite les entrailles d'une gigantesque pyramide. Aujourd'hui, pour la première fois, le Roi le reçoit. Et le Roi est immortel: qu'on le tue et il renaîtra sous une autre forme, comme un rêve...

Il est Rêve.

Le simple regard du Roi majestueux assis sur le trône chimérique redonne espoir à Ahmed, en la nature humaine: demain, quand il s'éveillera, il sera confiant, heureux, volontaire...

Ce regard. Deux étoiles comme des saphirs jumeaux, flottants sur des océans de ténèbres...

PNJ pour la quatrième partie.

Les caractéristiques des gardes sont les mêmes que celles des tueurs de la troisième partie.

Aïdha Boulila

Psi

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

Talents : Séduction (4), Discussion (2), Savoir-faire (1).

Pouvoirs : Arrêt cardiaque (2), Guérison (1), Suggestion (3).

Grande et mince, d'une beauté à couper le souffle, elle est d'une intelligence rare, ce qui ne gâche rien. Manipulatrice et cruelle, elle méprise tout le monde et déteste les autres: en fait, la seule personne qui l'intéresse est elle-même. Vous avez dit sociopathe ?

Nouri Assab

Démon renégat aux ordres de Scox

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	2	2	4	14

Talents : Finances (2), Esquive (2), Discussion (4).

Pouvoirs : Charme (4), Télépathie (2), Absorption de volonté (3), Réduction (1), Déphasage(1), Besoin de perversion.

Homme d'une trentaine d'années, de taille moyenne et au charme ravageur, Nouri a connu une carrière sans tâche jusqu'à ce qu'il se dispute avec un collègue démon au sujet d'une fille. Portant bêtement l'affaire devant son Prince-Démon, l'absence d'intérêt que celui-ci porta à la question l'aigri et le poussa à la démission.

Pas vraiment très intelligent, il a surtout un sens pervers de ce que ses interlocuteurs recherchent, et il est prêt - pour pas grand chose bien sûr - à leur fournir.

Gudule Poirel

Succube

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	5	2	3	2	1	9

Talents : Baratin (4), Discussion (4), Savoir-faire (2).

Pouvoirs : Charme (1), Lire les sentiments (1).

Un double menton monté sur deux barriques. Voilà une description peu élogieuse de Gudule: c'est le genre de personne qui en plus d'une certaine tendance à l'embonpoint, a suffisamment accumulé de traumatismes et de frustrations pour ce laisser aller jusqu'à ressembler à une américaine nourrie au Big Mac.

Bourrelée de haine (c'est le cas de le dire), Gudule veut se venger. De qui ? Et bien, là est le problème: d'un peut tout le monde en fait, de quoi avoir une vie bien chargée...

John Godman

Ange renégat au service de Jean.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	2	4	2	24

Talents : Mécanique (6), Génétique (1), Esquive (2), Arme de contact lourde (2), Discussion (3).

Pouvoirs : Talent scientifique (mécanique), Augmentation permanente de volonté, Bénédiction: jeunesse, Eclair (3), Electricité (2), Lire les pensées (3), Paranoïa, Mégalomanie.

"Adorez le leader, le gourou, qui voit clair dans le flou. L'empereur, le führer, le Seigneur des Fous ! Comptez sur moi, j'ai ce qu'il vous faut. Ce que l'on vous a dit avant moi était faux !" Lofofora.

John est un homme d'une quarantaine d'années, grand et très maigres: ses yeux enfoncés dans ses orbites et ne semblant jamais pouvoir s'arrêter un instant de bouger achèvent de lui donner l'air du parfait cinglé qu'il est vraiment de toutes façons.

SETH

"Je vais vous dire trois métamorphoses de l'esprit: comment l'esprit devient chameau, comment le chameau devient lion, et comment enfin le lion devient enfant. (...) Qu'y a-t-il de plus pesant ? ainsi interroge l'esprit robuste ; et il s'agenouille comme le chameau et veut un bon chargement. (...) Mais au fond du désert le plus solitaire s'accomplit la seconde métamorphose: ici l'esprit devient lion, il veut conquérir la liberté et être maître de son propre désert. (...) Créer des valeurs nouvelles - le lion même ne le peut pas encore: mais se rendre libre pour la création nouvelle (...), voilà le pouvoir du lion. L'enfant est innocence et oubli, un renouveau et un jeu, une roue qui roule sur elle-même, un premier mouvement, une sainte affirmation. Oui, pour le jeu divin de la création mes frères, il faut une sainte affirmation: l'esprit veut maintenant sa propre volonté, celui qui a perdu le monde veut gagner son propre monde."

Nietzsche, Ainsi parlait Zarathoustra, première partie.

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	3	5	6	52

Talents : Chant (4), Baratin (2), Discussion (4), Séduction (2).

Pouvoirs : Sommeil (6), Détection des créatures invisibles (2), Détection du futur proche (2), Détection du danger (2), Détection du mensonge (6), Télépathie (2), Dialogue mental (2), Lire les pensées (4), Lire les sentiments (2), Rêve (6), Téléportation (2), Rêve divin (6).

Seth n'est pas spécialement une brute de combat, mais, dans la marche des rêves et particulièrement en Eden, il est sur son terrain: il bénéficie de deux colonnes de bonus à toutes ses actions et même s'il n'a pas le talent, quand il se sert d'une épée, ses chances de toucher son égales à 66 ! Il tentera d'endormir les personnages un par un, puis de les tuer. A noter que, comme un Archange, Seth divise les dégâts par quatre...

Apparence et comportement : Seth ne croit plus au Bien ni au Mal. Ce ne sont pour lui que des mots, des prétextes pour asservir l'Humanité au grand jeu de Dieu. Et Seth veut oublier le Devoir pour le remplacer par la Volonté. Nier les valeurs pour créer les siennes propres et obtenir pour tous la liberté.

Il considère que Dieu a trahi l'Humanité : qu'il est maléfique par le seul fait qu'il laisse exister le Mal et qu'il joue avec lui. La liberté est pour lui le bien le plus précieux qui existe et il est prêt à tout y sacrifier.

Seth est aussi un homme en colère : depuis les milliers d'années qu'il foule la terre, il a tellement vu de souffrance inutile qu'il est plein de ressentiment. Cela l'aveugle d'ailleurs un peu: il est si en colère contre un Dieu qui l'a abandonné qu'il ne se rend pas compte que l'Homme par lui-même est loin d'être un modèle de perfection, et qu'il tombe lui aussi dans des schémas de domination avec ses serviteurs.

Nihiliste, il ne se vit que dans le combat, ne peut imaginer sa force et son pouvoir sans action (qu'est-ce qu'une force qui ne fait rien ? Plus une force en tout cas): il est prêt à tout, à la destruction de son peuple même, mieux vaut pour lui mourir debout que servir à genoux.

Quoi qu'il en soit, Seth est surtout désespérément Humain: il personnifie les rêves de l'Humanité dans tout ce qu'ils ont de grandiose mais par-là même, il est aussi faillible...

Sometimes when you dream, you can fly...

Pour la partie Dreams, du chapitre Trois, deux solutions s'offrent à vous. Un, vos joueurs sont coopératifs et adeptes du roleplay: expliquez leur alors que tout ce qui va suivre est un rêve, décrivez leur en quelques mots la situation et le personnage dans la peau desquels ils se retrouvent et laissez leur la bride sur le cou. A la limite, vous pouvez même faire incarner les autres personnages du rêve par les autres joueurs. Si vous choisissez cette solution, n'oubliez cependant pas de rappeler aux joueurs de rester dans l'atmosphère prévue et insister pour faire passer à la "victime" un sentiment d'impuissance et de peur. Deux, vos joueurs sont peu expérimentés ou intenablement ou stupides (dans cette alternative, c'est à dire s'ils sont stupides, changez en). Et bien, dans ce cas, contentez vous de raconter ce qui se passe sans leur laisser la possibilité d'y changer quoique ce soit ou même de faire quoi que ce soit. Ce sera plus frustrant pour le joueur, mais en tout cas très efficace au niveau du sentiment d'impuissance dont nous parlions plus haut. Sinon, nous vous rappelons que la structure d'un rêve n'est pas forcément logique et linéaire: jouez avec les ralentis, sautez d'une scène à une autre sans transition, changez le décor ou ignorez les lois de la physique, personne ne vous en tiendra rigueur. C'était notre quart d'heure "oui d'accord, vous savez déjà tout ça et nous n'allons pas vous apprendre à faire votre travail". Merci qui ?

"Et donc, Monsieur le Président, toutes nos études de marché montrent que le produit aura un fort taux de pénétration sur la tranche des quatre à douze ans avec une tolérance maximale au niveau familial. Il serait dommage de s'en priver avec la concurrence des autres chaînes, les enfants sont une clientèle à forte fidélisation je ne vous l'apprends pas."

Drak retrouva ses deux collègues à la terrasse d'un café près du siège de la chaîne. Malgré son sourire épanoui, Satzkrén, le démon aux ordres de Kobal, ne put pas s'empêcher de lui demander si tout avait bien marché.

- "Sans aucun problème. Ils ont acheté le truc sans même soulever une objection. J'en ai même profité pour augmenter nos prix, les gars de Mammon vont être fier de nous".

- "Je continue à penser que c'est n'importe quoi toute cette affaire". C'était Larb, le démon aux ordres de Nybbas qui avait assuré la faisabilité du produit final, le lobbying auprès des pontes de la chaîne et l'impact auprès du public, qui n'était pas d'accord comme d'habitude. "Je ne vois pas l'intérêt de cette série à la con, sans une once de perversité, sans même un poil de violence. Ça ne peut rien nous apporter!"

- "Du calme, tu crois vraiment qu'on aurait duré trois jours avec une série pour gamin perverse? Les YouYous surveillent trop pour que ça marche; mais là, le truc va s'installer et quand sa remontera jusqu'où on veut, il sera déjà trop tard. Toutes façons, ils pourront toujours la supprimer à ce moment là, rien à taper, ça aura fait effet..."

- "Je ne comprends toujours pas quelle est l'intérêt d'une série pour gamin gentillette. Si tu comptes la transformer plus tard pour faire passer notre message, elle ne tiendra pas trois jours de toutes façons, comme tu dis. Et le machin a pas été conçu pour que les gamins soit accros et qu'on ne puisse pas le supprimer du jour au lendemain. Ce n'est pas ce qu'on m'a demandé."

- "Exact, ce qu'on t'a demandé c'est que ça reste quelque temps dans le poste..."

- "Oui. Et c'est pour ça que je te le répète: je ne comprends pas!"

- "On lui dit?" demanda Drak à Satzkrén qui était apparemment plus préoccupé par le décolleté de la serveuse que par la conversation.

- "Hein? De quoi?"

- "A propos du cadeau là, on lui dit?"

- "Ah, ouais, vas y toi, je suis occupé là", répondit-il vaguement, juste avant que la serveuse ne s'écrase sur le sol, au milieu des verres et des bouteilles brisées, à cause d'un pied qui traînait malheureusement dans ses jambes. "Oups, elle est tombée la dame... Je peux vous aider, mademoiselle?"

- "Tu vois Larb, si Malphas, mon Prince a demandé le concours des vôtres c'est... disons, pour fêter... une sorte d'anniversaire. Oui, c'est ça: un anniversaire un peu spécial".

Les trois démons étaient confortablement installés dans des fauteuils en cuir devant la télévision. Larb avait bien rif quand ses deux compères lui avaient exposé la situation, mais, comme d'habitude, il ne pouvait pas s'empêcher de poser une énième question:

- "Et pourquoi vous avez insisté pour qui soit vert brocoli au fait?"

- "Je crois savoir qu'il déteste les brocolis..."

- "Vos gueules, ça commence!"

Le générique du dessin animé avait en effet envahi l'écran. Les trois démons regardaient d'un œil brillant de fierté. Quand la chanson en arriva au refrain, ils ne purent s'empêcher de la reprendre tous les trois en cœur:

- "Denver! Le dernier dinosaure! C'est mon ami et bien plus encore!"

Le Merveilleux Monde des Preneurs de Tête

HABEAS
CORPUS

Nous n'aborderons pas en détail la création de psioniques dans ce supplément. Sachez seulement qu'ils ont des caractéristiques qui, même si elles restent très en deçà de celles des Démon, et a fortiori des Anges, sont souvent supérieures à celles d'humains dits normaux, et que leur score de volonté peut atteindre 5. Pour de plus amples renseignements, nous vous conseillons de patienter jusqu'à la sortie du "Guide de la 3ème force", prochainement dans toutes les pâtisseries. Par contre, voici quelques nouveaux pouvoirs psioniques* qui vous permettront de donner un peu plus d'originalité à leurs possesseurs que s'ils se limitaient à la liste fournie par la troisième édition du jeu.

Les psis ne peuvent utiliser un même pouvoir plusieurs fois de suite : cela les fatigue trop. Le temps de Latence est en fait, la période nécessaire de repos avant de pouvoir réutiliser

le même pouvoir : elle est égale au résultat des unités (que le jet soit réussi ou raté) associé à l'unité utilisée dans la description de chaque pouvoir**.

Les degrés de réussite sont les suivants :

jet raté, résultat des unités supérieur ou égal à 6 : échec critique.

jet raté, résultat des unités compris entre 0 et 5 : échec.

jet réussit, résultat des unités compris entre 0 et 5 : réussite.

jet réussit, résultat des unités supérieur ou égal à 6 : réussite critique.

421 ! Pan dans les reins* ...

Comme il n'y a pas de raison que ce soient toujours les mêmes qui trinquent, les psioniques ont eux aussi leur petit nombre fétiche.

Les Pouvoirs

Suggestion

Description : ce pouvoir permet d'intimer l'ordre de faire quelque chose contre sa volonté à une personne distante de moins de 20 mètres. L'ordre doit être court sans impliquer le suicide de la victime (qui peut néanmoins être forcée à prendre de gros risques).

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Réussite critique : la victime exécute immédiatement et parfaitement l'ordre donné.

Réussite : après avoir hésité (6-RU secondes), la victime obéit.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : l'arroseur arrosé. C'est le détenteur du pouvoir qui doit exécuter l'ordre.

Dialogue mental

Description : ce pouvoir permet d'entrer en communication mentale avec un être humain quelconque qui se trouve dans la portée maximale du pouvoir.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Réussite critique : la portée maximale est de (RUx100) km. La durée maximale de la communication est de (RU) minutes.

Réussite : la portée maximale est de (RUx50) km. La durée maximale de la communication est de (RU/2) minutes.

Echec : le psi rentre en communication avec l'être humain le plus proche pour (RU/2) secondes.

Echec critique : rien ne se passe.

Télépathie

Description : ce pouvoir permet d'envoyer des messages mentaux à un être humain quelconque qui se trouve dans la portée maximale du pouvoir.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Réussite critique : la portée maximale est de (RUx100) km. La durée maximale de la communication est de (RU) minutes.

Réussite : la portée maximale est de (RUx50) km. La durée maximale de la communication est de (RU/2) minutes.

Echec : le psi rentre en communication avec l'être humain le plus proche pour (RU/2) secondes.

Echec critique : rien ne se passe.

Transe Cataleptique

Description : Ceci est la version psionique du pouvoir Angélique Rêves. Il permet de pénétrer dans la Marche Intermédiaire ou de sauter de rêve en rêve (un jet est nécessaire à chaque tentative). Pendant la durée du pouvoir, le corps de l'utilisateur est totalement à la merci de tout intervenant extérieur, il faudra donc n'utiliser celui-ci qu'entouré de gens de confiance ou dans un lieu protégé.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Réussite critique : Le psi rejoint la marche des rêves au bout de 10-RU minutes, il bénéficie en outre d'un bonus d'une colonne à toutes ses actions jusqu'à son réveil (quand il le souhaite ou RU heures plus tard).

Réussite : Le psi rejoint la marche des rêves au bout de 10-RU minutes et y reste jusqu'à son réveil (quand il le souhaite ou RU heures plus tard).

Echec : Le psi ne parvient pas à pénétrer dans la marche malgré des efforts durant 10-RU minutes.

Echec critique : Le psi ne parvient pas à pénétrer dans la marche et tombe dans un coma dont rien ne pourra le sortir avant RU heures.

Détection du mensonge

Description : Il permet de savoir si votre interlocuteur vous ment.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Réussite critique : le pouvoir fonctionne pour (RU) minutes.

Réussite : Le pouvoir fonctionne pour (RU/2) minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi ne comprend soudain plus rien à ce que son interlocuteur lui dit. Il doit arrêter de parler avec lui pendant au moins (RU) minutes.*

Ces pouvoirs, sauf "transe cataleptique" sont adaptés de "Mindstorm", extension n°9 pour INS/MV, par Croc.



Et pour quelques gadgets de plus.

Les psis sont très friands de joujoux technologiques de pointes. Les quelques gadgets qui suivent sont destinés à pimenter quelque peu vos parties et sont bâtis sur le modèle utilisé par le "Liber Angelis".

Fusil à effet Gauss***

Prix : 125000 francs.
Temps de fabrication : 1 mois et 3 jours.
Poids : 5 kg.
Capacités : (6) Effet Gauss.
Energie : (1) 5.
Recharge : (1) 1 par heure.
Options : intervention humaine, poids diminué (1 colonne).
NT : 8

Jet Pack***

Prix : 1.5 MF.
Temps de fabrication : 2 mois et une semaine.
Poids : 50 kg.
Capacités : (7) Vol.
Energie : (3) 10.
Recharge : (1) 1 par heure.
Options : -
NT : 11

Armure

Prix : 7.5 MF.
Temps de fabrication : 3 mois.
Poids : 10 kg.
Capacités : (7) Armure corporelle 3, Régénération 1.
Energie : (1) 5.
Recharge : (1) 1 par heure.

Options : (2) Armure +2, Poids réduit (2 colonnes).
NT : 11

Blaster lourd

Prix : 375000 francs.
Temps de fabrication : 4 mois et 15 jours.
Poids : 5 kg.
Capacités : (1) Eclair 3.
Energie : (1) 5.
Recharge : (5) 1 par minute.
Options : (1) Eclair +2, Intervention humaine, Poids réduit (1 colonne).
NT : 8

Téléporteur

Prix : 375 MF.
Temps de fabrication : 7 ans et 3 mois.
Poids : 250 tonnes.
Capacités : (10) téléportation 3.
Energie : (1) 5.
Recharge : (1) 1 par heure.
Options : (10) téléportation +2.
NT : 22

** Contrairement à ce qui est écrit dans la troisième édition de INS/MV.

*** Ces gadgets sont adaptés de "Mindstorm", extension n°9 pour INS/MV, par Croc.

Quand un psi obtient un 421 naturel (dans cet ordre : 4 pour les centaines, 2 pour les dizaines, 1 pour les unités), il réussit automatiquement son action avec un RU = 6.

Dans le cas de l'utilisation d'un pouvoir, le temps de latence de celui-ci est ignoré : l'heureux veinard peut le réutiliser immédiatement.

encore une fois, adapté de "Mindstorm", extension n°9 pour INS/MV, par Croc.

Des Conspirations comme s'il en pleuvait.

Pour mettre un peu de piquant dans votre campagne et dans l'alternative où vos joueurs décideraient d'enquêter sur les groupuscules avec lesquels pourraient être liée la McDodge, nous vous fournissons quelques groupés prêt à jouer (et oui, on est comme ça). Pour ceux qui aiment les statistiques, chaque groupuscule est noté sur une échelle de 1 à 6 sur les critères suivants (tirés de Mindstorm etc...):

Potentiel Humain (PH), qui représente le nombre de personnes mobilisables par un dirigeant de la Conspiration à tout moment.

Potentiel Financier (PF), qui représente les ressources du groupe de façon abstraite. Doubler le PF d'une conspiration permet de connaître le prix d'un gadget exprimé en NT (voir Liber Angelis).

Efficacité (EF), qui représente la compétence des membres de la conspiration.

Loyauté (LO), qui représente le degré de foi en l'idéologie de la Conspiration et la volonté de ses membres d'œuvrer à celle-ci.

Initiative (IN), qui représente l'indépendance d'esprit et la capacité à réagir des membres de la Conspiration.

Affiliation (AF), qui représente le degré d'affiliation à Malum (1 indique que quelques membres travaillent en sous-main pour Seth; 6 que la Conspiration n'est qu'un prête nom de Malum).



Bien sûr tout ça est un petit peu abstrait, néanmoins vous pouvez utiliser ses caractéristiques pour faire des tests amusants du genre "pour qui tu travailles ?" (jet de LO moyen).

Nouvel Ordre Mondial

PH 5 PF6 EF4 LO2 IN3 AF1

Description: Comment faire pour dominer le monde ? Voilà la principale question que ce pose cette Conspiration. Ils ont déjà conclu que l'humanité était en grande partie composée de crétins et que le pognon était encore le meilleur moyen de dominer la terre.

Ils s'amuse donc dans les méandres de l'économie de marché et des médias de masse en expliquant qu'objectivement le marché c'est formidable et qu'il n'y a pas d'autre alternative et que le libre échange et la concurrence (sauf pour les copains) sont les clefs du bonheur. La pauvreté ? Une broutille.

Dirigeants: 30% de psis, 30% de renégats de chez Mammon, Marc, Didier ou Nybbas, 40% d'humains.

Ideologie: néo-libérale à tendance médiatisée.

Moyens d'action: "think tank" néo-libéraux et médias mondiaux diffusent d'ores et déjà leur message, relais dans les milieux politiques.

Sphères d'influence: les milieux économiques et médiatiques, les intellectuels de télévision, la bourse, etc.

Organisations affiliées: TF1, Canal +, le Figaro, le Monde, Libération, Démocratie Libérale, Tony Blair, DSK, le FMI, l'OMC, l'OCDE, etc...

Rapports avec Malum: aucuns, si le NOM connaissait Seth, il n'aimerait pas du tout.

Les Templiers

PH2 PF1 EF2 LO3 IN2 MA1

Description : héritier de l'Ordre du Temple des Croisades. C'est un groupe de mystiques un peu paranoïaques et dont l'idéologie a changé depuis quelques temps : l'avenir de l'ésotérisme est dans l'informatique et la réalité virtuelle.

Dirigeants : Psis, humains, Anges et démons renégats dans des proportions à peu près égales (beaucoup de serviteurs de Jean et Vapula quand même).

Ideologie : confuse à tendance informaticomagique.

Moyens d'actions : entrisme dans les sociétés d'informatique, chasse aux démons, réunions

dans les catacombes pour refaire le monde.

Sphères d'influence : milieux ésotériques et boîtes d'informatique.

Organisations affiliées : Rose-croix, kabbalistes, alchimistes, joueurs de jeux vidéos.

Relation avec Malum : les templiers ne connaissent pas Malum, un de leurs dirigeants travaille cependant pour Seth "undercover".

Apocalypse Now

PH5 PF4 EF2 LO6 IN1 AF1

Description : fédération de sectes et autres groupuscules millénaristes, la Conspiration prépare la fin du monde (qui est toujours pour demain) et entre temps se fait des couilles en or sur le dos de ses adeptes.

Dirigeants: 20% de psis, 50% de renégats divers (surtout des Scox), le reste d'humains.

Ideologie: Apocalyptique à tendance cupide.

Moyens d'action : infiltrations d'entreprises normale, porte à porte, tractage, manipulations d'esprits faibles, etc.

Sphères d'influence: Sectes et milieux défavorisés.

Organisations affiliées: Eglise de Scientologie, Témoins de Jéhovah, White-Wolf.

Relations avec Malum : -

Francs-Maçons

PH4 PF3 EF5 LO3 IN4 AF3

Description : organisation morcelée existant depuis des centaines d'années, à l'origine basée sur l'entraide entre ses membres et une volonté philanthropique tout en privilégiant un ésotérisme initiatique de pacotille. La Maçonnerie est aujourd'hui divisée entre déiste et laïque, elle compte sept millions de frères dans le monde et a été condamnée par l'église dès 1738.

Contrairement aux délires d'un certain chef parano et raciste de demi-parti nationaliste français, il n'y a pas de complots "judéo-maçonnique" contre lui...

Dirigeants : 50% d'humains, 30% de psis, 20% d'anges et démons renégats ou infiltrés divers (surtout des anges d'Yves ou d'Emmanuel).

Ideologie: Républicaine à tendance magouilleuse.

Moyens d'action : entraide entre membre, infiltration et entrisme dans les partis politiques et les grandes entreprises.

Sphères d'influence : les milieux politiques, médiatiques et intellectuels.

Organisations affiliées : milieu associatifs, RPR, PS, etc.
 Relations avec Malum : amicales.

RAHOWA

PH4 PF2 EF3 LO5 IN2 AF0

Description : Organisation raciste regroupant milices de bouseux américains, groupuscules skinheads, racistes et nazis ainsi que certains intégristes religieux et autres connards fiers de leur blancheur. Le groupe est une sorte de fédération disparate, à l'instar de ce qui se fait dans d'autres milieux, de gens n'ayant que le racisme en commun, ce qui n'est pas sans créer des frictions à l'intérieur même de la structure : quand un nobliaux à particule et un prolo de base se rencontrent, il y a de l'électricité dans l'air...

Dirigeants : 50% de membres de la Terre Creuse, 20% d'anges de Laurent renégats, 20% de psis, 10% d'humains.

Idéologie : Raciste à tendance puritaine : Racial Holy War.

Moyens d'action : infiltrations d'entreprises normales, porte à porte, tractage, manipulations d'esprits faibles, etc. (tiens, c'est les mêmes que pour les sectes). On pourra rajouter opérations coups de poings, lynchages, meurtres.

Sphères d'influence : les milieux racistes, intégristes et défavorisés.

Organisations affiliées : KKK, GUD, Hammerskin Nation, Parti Républicain Américain, FNMN, FNUN, DL, etc...

Relations avec Malum : ennemis déclarés.

Civil Rights

PH4 PF2 EF3 LO4 IN4 AF4

Description : Association d'associations humanitaires, humanistes et philanthropiques. Ils luttent pour des choses surannées et inutiles comme la liberté ou les droits de l'homme, par tous les moyens qui sont à leur disposition : c'est à dire pas beaucoup.

Dirigeants : 50% d'humains, 30% de psis, le reste d'anges renégats ou non au service d'Archanges "peace"...

Idéologie : gauchiste à tendance doux rêveurs.

Moyens d'action : du scandale médiatique au tractage en passant par les actions violentes.

Sphères d'influence : milieux gauchistes et idéalistes.

Organisations affiliées : Greenpeace, Amnesty Internationale, SOS racisme, Scalp Reflex, Unicef, Bernard Kouchner...

Relations avec Malum : Civil Rights sert les buts de Seth, sans les connaître, au mieux de ses possibilités.

NDE

Auto-pub: Ceci n'est qu'un aperçu du monde des psis afin de vous permettre de jouer le scénario dans de bonnes conditions. Le Guide de la 3ème Force, prochainement dans tous les bons bureaux de postes, développera énormément ce sujet tout en proposant une mise à plat et un horizon complet de toute la 3ème Force. Merci qui?



Le Réticulum

ou le réseau des réseaux des réseaux

*Il faut qu'on explique à Dominique l'intérêt d'Internet.
En des termes qu'il puisse comprendre...
(Jean, d'après une pub IBM)*

Group : Architectes du Réseau. [111]
Date : 08/04/98 03:45 GMT
Subject : Bibliothèque.
From : Jean@NtD.fr **To** : Yves@NtD.fr

Quant à notre discussion sur la possibilité de mettre des éléments de votre bibliothèque (voir l'ensemble de la bibliothèque) online. IMHO cela devrait pouvoir être possible en moins d'une douzaine d'heures. Par contre, au niveau de la sécurité et du cryptage des données, cela devra être fait à la main... Quant à donner accès sur le Net par les humains, cela ne me semble pas très prudent.

Qu'est-ce qu'Internet ? A quoi ça sert ? Pour quoi mes Anges s'en serviraient ? Nyā ? C'est précisément à toutes ses questions que se propose de répondre cette aide de jeu. Merci qui ?

Aux origines...

"Nous avons inventé l'Internet"
 (pub mégalô de Cisco)

Pour ceux qui viendraient d'une autre planète ou qui ne connaîtraient Internet que par l'intermédiaire des navrantes pubs ultra-libérales d'IBM, nous vous rappellerons d'abord ce qu'est le "réseau des réseaux" (ça fait pompeux comme ça mais vous allez voir, c'est plus simple qu'il n'y paraît).

Vous savez sans doute que de drôles de machines appelées ordinateurs existent ?

Bien, vous savez peut être aussi qu'outre nous permettre de réaliser cette extension ou de gâcher nos nuits en ne fonctionnant pas correctement, les dits ordinateurs peuvent être mis en réseau, par l'intermédiaire de câbles..

Internet, c'est en fait plusieurs dizaines de millions d'ordinateurs reliés entre eux dans le monde par les réseaux téléphoniques internationaux.

A la base, en 1969, Internet, qui s'appelait alors ARPAnet, était un réseau militaire. En cas d'attaque ennemie contre le système d'information américain, le fait que les données soient réparties sur des dizaines de machines différentes aurait permis à l'US Army de ne pas être paralysée. Depuis, l'Internet a d'abord servi aux universités et aux scientifiques pour finir par devenir une réalité incontournable de l'être humain moyen (on parle des pays riches là).

Que trouve-t-on sur Internet ? Tout et n'importe quoi : images, textes, sons vidéos. Et cela peut aller d'informations scientifiques de pointe à des révélations inédites sur les stagiaires américaines en passant par des infos sur votre série/JDR/auteur/sculpteur préféré, des forums de discussion et des possibilités de messagerie électronique jusqu'à des sites pornographiques, pédophiles, nazis ou, comble de l'horreur, sur Goldorak (NDM: ou les Goths).

En fait, Internet se fractionne en trois gros morceaux : le WWW (World Wide Web), inventé par le CERN (Centre Européen de Recherches Nucléaires) qui comporte images et textes sur des sujets plus que variés reliés ensemble par des liens dynamiques, menant d'un document à un autre, appelé liens hypertextes. Usenet un ensemble complexe de forums de discussions aux thèmes très différents

Group : Hotline. [154]
Date : 23/08/98 12:22 GMT
Subject : too much hits.
From : Steve.Hotline@NtD.fr

Bon, le réseau commence à saturer. J'ai trop de connexions à la fois, la bande passante tiens, c'est pas le problème, mais ça chauffe, y fait 45 dans la salle des serveurs. J'ai demandé au boss et il m'envoie un nouveau système de refroidissement des modems à base d'azote liquide (yes !), en espérant que ça marche !

Date : 03/09/98 10:54 GMT
Subject : Bibliothèque.
From : Jean@NtD.fr **To** : R&D@NtD.fr

Bon, pour le truc de la Réalité Virtuelle et de la Matrice, je vous alloue une ligne de budget de 10MF. Je veux un rapport sur mon bureau demain matin aux premières heures. Merci.



Un peu de technique.

"Monsieur veut-il les adresses des serveurs DNS ?"
(pub moche de AOL)

Voici quelques termes techniques qui éviteront de vous faire passer pour un "newbie" (un débutant) sur un forum de discussion, voire en parlant avec un cadre commercial. Notez que la langue d'Internet est par essence l'Anglais.

Adresse IP : adresse virtuelle et dynamique sur le réseau composé de chiffres séparés d'un point.

Applet : mini-programme Java[®] animant un document internet.

Bandeau (Banner) : page de pub Internet.

Baud : unité de mesure de la vitesse de transmission des données sur Internet. Actuellement, la plupart des modems pointent à 56000 bauds.

Browser : navigateur qui permet de visualiser les documents sur Internet. Les deux plus courants sont Netscape Navigator et Internet Explorer (de Microsoft).

Bug : comportement désagréable d'un ordinateur, le poussant à planter au pire moment.

Chat : discussion en temps réel sur Internet en format texte.

Courrier Electronique (e-mail) : message comportant texte, images, sons, etc. envoyé d'un ordinateur à un autre par le réseau. Pour recevoir un message il faut une boîte aux lettres de type xxxxxx@xxxxx.xx (exemple : Dominique@NfD.fr).

Domaine : un des éléments composant une adresse du type xxxxxx.[nom de domaine]. Par exemple : edu pour l'enseignement, gov pour un gouvernement, mil pour les militaires, net pour un réseau, org pour des organisations, fr pour la France, jp pour le Japon, us pour les Etats-Unis.

E-Zine : fanzine électronique disponible sur Internet.

FAQ : Frequently Asked Questions. Questions fréquemment posées.

FAI : fournisseur d'accès internet

ISP : Internet Service Provider ou Provider en Anglais. Société possédant des accès permanents à Internet et louant à des entreprises ou des particuliers un accès à Internet entre 65 et 150 FF par mois selon les cas et les services.

Flame : insulter ou descendre quelqu'un dans un newsgroup*.

Forum (ou Newsgroup) : groupe de discussion et lieu de débat sur Internet.

Frame : Cadre séparant une page à l'écran.

FTP : File Transfert Protocol. Protocole de Transfert de Fichier, le plus utilisé sur Internet.

Hacker : pirate informatique. Motivé soit par l'appât du gain, le fun et le frisson, ou l'idéalisme, se sont des experts du piratage, de l'accès à des données protégées et interdites, voire de destruction massive sur Internet. De nombreux Poseurs se prétendent Hacker.

Home page : Document Internet. Beaucoup d'entreprises et pas mal de particuliers possèdent leur propre page sur Internet d'un intérêt divers et souvent limité.

Hôte : Ordinateur hébergeant un site*.

HTML : Hyper Text Markup Language. Langage permettant de créer et formater des pages Web.

HTTP : Hyper Text Transfert Protocol. Protocole* de transfert utilisé pour les pages web dont l'adresse commence donc par http://

Intranet : réseau de type Internet crypté et utilisé par des membres connus, non ouvert.

IMHO : In My Humble Opinion. A mon Humble Avis en français. Des variantes existent comme In My Not So Humble Opinion.

IRC : Internet Relay Chat. Le système de chat le plus utilisé sur Internet.

Java : langage informatique de programmation fonctionnant sur Internet.

JPEG : Format classique d'images présentes sur Internet.

Login : Identification de l'utilisateur par un serveur.

LOL : Laughing Out Loud. Rires appuyés en français.

Miroir : Site disponible sur un autre serveur dans un autre pays pour, en séparant les accès, accélérer les réponses.

Modem : Périphérique indispensable reliant l'ordinateur au réseau téléphonique.

Moteur de Recherche : petit programme sur Internet permettant de rechercher par mot clefs des documents sur Internet.

Net : Abréviation pour Internet.

Nétiquette : Etiquette théoriquement en place sur le Net : pas d'insultes, pas de capitales (ce qui équivaut à hurler), pas de commentaires sur l'orthographe, etc.

Netizen : Citoyen du net

Planter : crasher, plantage, bugs. Autant de mots pour dire que votre bel ordinateur acheté si cher fait n'importe quoi.

Protocole : ensemble de règles informatiques et logicielles définissant les échanges électroniques.

RNIS : Réseau téléphonique numérique, plus rapide que le réseau classique. A noter qu'une connexion par câble (le même que pour la télé) multiplie la vitesse de façon encore plus impressionnante.

Site : Ensemble de pages et documents Internet.

RTFM : Read The Fuckin Manual. Lis le Putain de Manuel : message indiquant à son interlocuteur que ses capacités sont plus que limitées.

Smileys : Petits signes indiquant une nuance au texte du message ou du texte. :) pour un sourire par exemple, ou ;) pour un clin d'œil, voire :-> pour un sourire satirique, etc.

Spam : Messages non sollicités, souvent à caractère publicitaire.

TCP/IP : Transmission Control Protocol/ Internet Protocol. Protocole le plus utilisé sur le Net.

Thread : Fil en français. Dans les Newsgroup, un fil est l'ensemble des messages répondant à un message original.

URL : Uniform Resource Locator. Adresse Universelle de Ressource. Adresse localisant exactement un document sur Internet. Par exemple : http://www.NfD.fr.

WWW : World Wide Web, ou W3, le Web, la Toile, le réseau, etc. Ensemble des ressources hyperliens d'Internet.

WYSIWYG : What You See Is What You Get. Affichage à l'écran de la même façon qu'il sortira imprimée.



Group : Architectes du Réseau. [111]
Date : 02/05/98 02:34 GMT
Subject : Réseau.
From : Jean@NtD.fr **To** : Consell@NtD.fr

Le Réseau est en place, chacun d'entre vous dispose d'ores et déjà d'un espace personnel de 25Mo et d'un nom de domaine qui lui est propre : [Votre_Nom].org.fr. Pour tout renseignement technique je vous ai attaché le manuel avec ce message mais n'hésitez pas à envoyer un message à Hotline@NtD.fr ou à entrer en communication avec un de mes techniciens à la Cathédrale. Merci.

Date : 03/05/98 05:31 GMT
Subject : Bibliothèque.
From : hotline@NtD.fr **To** : Jean@NtD.fr

Nous avons déjà reçu 400 appels du Conseil. Les Archanges et leur subordonnés ne sont qu'une bande de newbie qui n'ont même pas lu le manuel ! Novalis à lui seul nous a contacté 126 fois : il veut un site avec des Javascripts "psychés pour que mes serviteurs soient dans le mood quand ils surferont" (je cite). Il nous faut absolument plus de personnel ! Vite !

les uns des autres et le GopherSpace, l'ancêtre du Web, qui contient des liens vers soit du texte, soit des images.

Et à quoi ça sert ?

"Internet, c'est... euh... formidable..."
 (Jacques Chirac, VRP à mi-temps)

A faire de la caillasse. Le commerce électronique se développe à toute vitesse, les applications d'Internet et de ses dérivés dans le monde de l'Entreprise permettent la diffusion de l'information à une vitesse démente, transformant le capitalisme classique, pour faire muter la société en une contre-utopie informationnelle : la détention des savoirs et compétences misés en réseau à l'échelle mondiale, ainsi que les données privées, dans un grand maelström concurrentiel international. Sans oublier, la disparition des lois sociales, désintégrées par le télé-travail, et du rapport physique à la réalité : une nouvelle philosophie de l'homme en tant qu'élément numéroté, classifié et indexé d'un réseau, aux liens sociaux virtuels et dicés par la nécessité.

Mais, Internet, c'est aussi la liberté et ses dangers : la plus grande bibliothèque du monde, l'absence quasi-totale de limites de contenu, la diffusion du savoir à grande échelle. D'ailleurs, les politiciens de tous bords, ne s'y sont pas trompés, qui peuvent diffuser leur message, quel qu'il soit, sur la toile, s'assurant qu'il sera entendu.

Le vieux rêve libertaire d'un côté, libéral de l'autre...

Et pour les forces du Bien me direz-vous? Et bien, le premier à avoir entendu parler d'Internet et s'y être intéressé est Yves. Jean l'avait convaincu quelques années auparavant de s'acheter un ordinateur et l'Archange des Sources l'avait laissé dans un coin de sa bibliothèque. Quelle ne fût pas sa surprise, un beau matin, lorsque qu'il s'aperçut que tout le secteur concerné de la dite bibliothèque avait muté, que l'ordinateur semblait pouvoir obtenir des informations un peu partout dans le monde, en surfant sur ce qui ne s'appelait pas encore les autoroutes de l'information.

Yves en discuta avec son ancien serviteur (Jean) et ils commencèrent à travailler sur

Group : Conseil. [171]
Date : 15/09/98 06:51 GMT
Subject : Java.
From : Novalis@NtD.fr **To** : Jesus@NtD.fr

J'ai vu tes nouveaux programines tout space : c trop cool, tu pourrais m'envoyer une copie de tes pages pour que j'me bidouille un truc correct ? :)

Group : Conseil. [171]
Date : 15/09/98 06:51 GMT
Subject : Java.
From : Jesus@NtD.fr **To** : Novalis@NtD.fr

J'ai utilisé mon pouvoir spécial, je sais pas si ça va marcher sur ton site : j'te mail un truc, on verra bien. :)



Group : Sécurité du Réseau. [112]
Date : 12/09/98 09:30 GMT
Subject : Sécurité.
From : Dominique@NtD.fr **To** : Labyrinthe@Cloaque.com

Sur ce que je vous ai dit au téléphone : je pense qu'il est évident qu'il fasse preuve de duplicité à ce niveau. J'ai intercepté des messages internes tout à fait explicites à ce sujet. Vérifier.
 Vérifiez aussi les parties cachées des sites suivants : Novalis.org.fr ; Emmanuel.org.fr Jesus.org.fr (ce site est trop vide pour être normal)
 J'ai aussi pris l'initiative d'accorder trois pouvoirs concernant les capacités informatiques à des membres du Labyrinthe : communiquez moi une liste de postulants potentiels.
 Dix Aie.

une version Angelique du réseau des réseaux, avec l'aide des Archanges Didier et Blandine. La première version fut présentée à Dominique au début de l'année 1998. L'Archange de la Justice comprit rapidement à quoi pouvait servir Internet, et en quoi cela pouvait le servir lui. Il demanda à Yves d'intégrer des mesures de sécurités draconienne et soutint officiellement le projet devant le conseil des Archanges qui accepta le projet à l'unanimité. La mise en place se fit alors progressivement sur des sites témoins et des équipes test et devrait être généralisée courant 99.

Et aujourd'hui ?

"Ceux qui ont brûlé hier les livres, voudront peut-être brûler l'Internet demain"
 Pub faux-cul de Club-Internet

Un peu de théorie d'abord si vous voulez bien. L'Internet Angelique s'apparente en fait plus à un Intranet qu'à autre chose, seuls les membres des Forces du Bien pouvant théoriquement s'en servir. Théoriquement...

En plus, il fonctionne de manière différente de l'Internet normal. Si vous avez bien lu vos extensions INS/MV ou si vous avez un minimum de culture, vous avez déjà entendu parler des Ley Lines, ce réseau d'énergie magique, cette Toile reliant entre eux les sites magiques dans le monde entier comme Stonehenge ou Karnak. Et bien, Jean a fait voilà quelques années une découverte primordiale : la mise en équation des Ley Lines et le fait que la présence de créatures surnaturelles (avec des PP donc) dans leur voisinage, les perturbait sensiblement, c'est à dire pratiquement pas mais suffisamment pour que cela soit mesurable.

C'est un soir, après avoir passé quatre heures à tenter de télécharger une mise à jour de son anti-virus sur un site pourri que l'Archange de la Foudre eut l'idée : pourquoi, au lieu de passer comme un con d'humain par le réseau téléphonique, ne pas utiliser les Ley Lines ? Aussitôt dit, aussitôt fait, Jean se mit au travail et ne s'arrêta que 123 heures plus tard avec la version 1.0 du ATP/IP (Angelic Transfert Protocole/ Internet Protocol), un

Group : Bouzghon. [15614]
Date : 12/09/98 09:56 GMT
Subject : Sécurité >>
From : Kibo@Bouzghon.org **To** : Forum@Bouzghon.org

Dominique wrotas :

>>Sur ce que je vous ai dit au téléphone : je pense qu'il est évident qu'il >>fasse preuve de duplicité à ce niveau. J'ai intercepté des messages internes

>>tout à fait explicites à ce sujet. Vérifier.

Nya ! Dominique soupçonne Jean de lui cacher des choses maintenant. Cool !
 Vérifier.

>>Vérifiez aussi les parties cachées des sites suivants :

>>Jesus.org.fr (ce site est trop vide pour être normal)

LOL ! Y va pas être déçu !

>>J'ai aussi pris l'initiative d'accorder trois pouvoirs concernant les >>capacités informatiques à des membres du Labyrinthe : communiquez moi une

>>liste de postulants potentiels.

Népotisme ! Et si on allait faire un tour dans leur serveur pour voir qui est ce fameux Labyrinthe ?



Group : Conseil. [171]
Date : 17/09/98 07:23 GMT
Subject : BORDEL
From : Blandine@NID.fr To : Jean@NID.fr

Qu'est ce que c'est que ce merdier ?

Avec vos conneries d'Internet, les humains sont en train de me faire un univers de poche style Cyberpunk avec Matrice et programones tueurs ! et qui est responsable du succès de ce film. là, Matrix?

On voit bien que c'est pas vous qui vous tapez le ménage !

IL FAUT M'ARRANGER CA ! Et en tout cas virer l'accès DIRECT entre la Marche des Rêves et le Net !

protocole permettant de transmettre des données un bon millier de fois plus vite qu'avec une connexion classique.

Le seul petit problème était que chaque connexion demandait à l'Ange qui l'initiait de dépenser un PP, ce qui n'est pas si cher que ça, mais tout de même un peu embêtant. Jean bu un coca et se remit au travail.

Aujourd'hui, la technique est enfin au point et la connexion n'absorbe qu'un peu de l'énergie résiduelle de l'Ange, puis crée un canal vers la Ley Line la plus proche, pour ensuite acheminer les données jusqu'au serveur.

Bien sûr, avec un serveur humain, ça ne sert pas à grand chose : c'est la théorie du plus petit tuyau, si vous avez un aqueduc mais qu'on le remplit avec une pipette, ça n'ira pas vite de toutes façons.

Par contre, pour les communications entre Anges, cela veut dire vidéo et son en temps réel, informations transmises immédiatement, etc. Ah, les briefings en vidéo et la délocalisation des Anges un peu partout, un rêve pour Jean...

Sauf que niveau sécurité, le cryptage des données n'est pas suffisant selon Dominique et que celui-ci a insisté pour qu'il y ait un contact réel entre supérieurs et subordonnés. Pour le reste, il s'en est remis à Yves.

Les autres problèmes techniques concernent les Messages Officiels. Didier et Jean n'ont pas encore trouvé un moyen de faire "tilt" dans la tête des Anges avec un courrier électronique sans un Ange de Didier à l'origine du dit message. Il faut dire que l'Archange des Communications lui-même a fait de la résistance passive à cette idée : c'est bien beau d'être moderne mais il ne faudrait pas se retrouver au chômage non plus...

Hacking

"Si vous pensez que les hackers ne sont qu'une bande d'anarchistes prêts à tout mettre à feu et à sang rien que parce que ça les amuse, vous vous trompez du tout au tout. Nous sommes bien pires que cela..."

- King Fisher

Une fois le réseau mis en place, Dominique s'est arrangé pour que tous les messages qui transitent sur celui-ci et tous les contenus et demandes d'Anges sur le Reticulum soient centralisés par ses services, dans un but de contrôle et de surveillance.

Autant dire que cela n'a pas plu à tout le monde, même si les capacités des Anges de Dominique à trier des millions de documents en temps réel avec la part de non dits que peut avoir ce genre de messages est limitée. Un groupe d'Anges inconnus, experts en informatique a donc décidé de mettre au point des systèmes de

Group : Sécurité du Réseau. [112]
Date : 04/09/98 06:39 GMT
Subject : Sécurité
From : Dominique@NID.fr To : Jean@NID.fr

J'ai un petit problème avec le programme de sécurité : certains messages sont illisibles ou indéchiffrables, je vous demande d'y remédier immédiatement.



Group : Hotline. [171]
Date : 20/09/98 10:28 GMT
Subject : problèmes.
From : SAOTL@Daniel.org.fr **To :** Hotline@NtD.fr

J'ai essayé de pirater un site communiste à la solde du complot judéo-maçonnique. J'ai été viré du truc alors que j'essayais de copier leurs fichiers et maintenant j'arrive plus à redémarrer la putain de machine...

Qu'est ce que je dois faire pour faire marcher la machine ?
 Comment je pirate leur site ?

Merci.

Group : Hotline. [171]
Date : 22/09/98 12:05 GMT
Subject : RTFM !
From : Hotline@NtD.fr **To :** SAOTL@Daniel.org.fr

En sortant la putain de disk de la machine ça devrait aller :(

Une info, ducon : nous ne sommes pas là pour pallier tes graves manques de connaissances informatiques, va mourir !

cryptage incassables par Dominique (ou plutôt de camouflage de messages privés en flopees de généralités sans queue ni tête) et de crasher ses disques durs de temps en temps pour lui apprendre, voire de révéler les secrets dormant dans les ordinateurs des Archanges au grand public. Dominique n'a pas apprécié, loin s'en faut; mais n'a pas à ce jour pu découvrir les pirates informatiques. Les Hackers, qui se font appeler sur le Reticulum les "Bouzhons" sont une véritable légende parmi les Anges fêrus d'informatique et sont introuvables (ce sont eux qui vous contactent, sinon ce ne serait pas des vrais hackers !).

Quelques règles

"RTFM !"

Pour utiliser le Réseau Angélique, l'Ange

doit avoir un ordinateur quelconque, même pas relié au réseau, à sa disposition. Il se concentre très fort et un navigateur apparaît à l'écran, lui donnant accès au Net et au Reticulum. Il entre son mot de passe, et, à partir de là, il peut faire ce qu'il veut, aller sur un forum, glaner des informations, etc.

Quelques actions :

Naviguer au gré du vent: jet d'informatique Facile.

Recherche d'informations: jet d'informatique Moyen. Le résultat des Unités indique la vitesse à laquelle sont trouvées les informations (10-100 minutes/heures selon la complexité).

Créer sa propre page: jet d'informatique Moyen.

Naviguer très rapidement: jet d'informatique Moyen.

Programmer en Java: jet d'informatique Moyen.

Group : Général. [171]
Date : 27/09/98 04:23 GMT
Subject : Quelques sites!
From : Skid@Jean.org.fr **To :** Forum@NtD.fr

Voici une liste de mes sites préférés :

NtD.fr : tout sur l'administration de la Cathédrale ! Vous pouvez même savoir quels formulaires remplir avant de vous rendre au briefing

Yves.org.fr : le must, sobre et élégant, tout sur tout, enfin, presque ;)

EmbuSKAdé.Daniel.org.fr : pour ceux qui pensent que les Dany ne sont que des fâs. Un site antifasciste avec plein de musique !

Les sites les plus chcums :

Dominique.org.fr : une vrai horreur !

Drum.Laurent.org.fr : un taré gr3 aux ordres du blondinet. Un vrai débile, qui se contente d'afficher la description des démons qu'il a tué dans sa carrière ! LOL...



Pirater un site: jet d'informatique Difficile.

Pénétrer un serveur : jet d'informatique Très Difficile. Une fois introduit, l'Ange peut détruire des données, créer une porte secrète pour revenir plus tard, placer un mouchard, etc. en faisant un jet d'informatique Difficile.

Se cacher d'un éventuel repérage: jet d'informatique Difficile juste après le jet de piratage; le RU est à comparer à un jet de l'adversaire pour savoir si on a été localisé.

Repérer un Hacker: jet d'informatique Difficile. Si le jet réussi, l'intrus est repéré en (10 - RU minutes). Si l'individu a essayé de se cacher d'un éventuel repérage, il faut d'abord battre son RU avec un jet d'informatique Difficile. Si l'individu est repéré, on sait précisément où il se trouve en repérant la perturbation dans les Ley Lines (suffit alors d'envoyer la troupe).

La qualité de vos logiciels (exprimée en colonnes de bonus/malus) pourra aussi influencer sur votre travail. On considère en général une fourchette entre -2 et +2. Chaque Site et Serveur possède quelques caractéristiques primordiales exprimées en colonnes de bonus/malus au jet d'informatique.

La Sécurité (S) représente la difficulté de tout piratage sur le site ou Serveur concerné. Un site classique aura une valeur de 0, une sécurité moyenne sera de 2, un serveur gouvernemental aura souvent une S de 4 et un site de l'administration des Forces du Bien aura entre 3 et 5.

L'Organisation des données (O) est un paramètre important, qui représente la facilité de navigation dans les données.

L'intégrité (I) représente le fait que le site ait été programmé de manière correcte et ne plante pas votre navigateur toutes les trois secondes.

Un jet raté pour une opération classique n'a pas de conséquence grave : votre page n'est pas au point ou un message d'erreur apparaît par exemple.

- 400 - Bad request
- 401 - Unauthorized
- 403 - Forbidden

- 404 - Not found
- 503 - Service unavailable
- Bad file request
- Cannot add form submission result to bookmark list
- Connection refused by host
- Failed DNS lookup
- NNTP server error
- Permission denied
- Too many connections--try again later
- Too many users
- Unable to locate host
- Unable to locate the server
- You can't log on as an anonymous user

Par contre, se planter en tentant de pirater quoique ce soit peut vous mettre dans des ennuis sans fins : virus, données endommagées, identification par votre "victime", etc. Un 666 sur le Reticulum aura souvent des conséquences catastrophiques pouvant aller jusqu'à l'implosion de votre ordinateur.

Et les Démons?

Bah, c'est pareil! En fait, ils profitent du Reticulum "illégalement". En effet, afin que les Anges puissent se servir du Reticulum, des manuels ont été édités. Un jour, un des manuels est tombé entre les mains d'un Démon (qui s'est farci un ange de Jean) et qui a fait circuler l'info. Et comme les Démons ne sont pas des créatures vraiment différentes des Anges, ils utilisent le Reticulum de la même façon. Ils doivent être plus discrets cependant car les Anges ont découvert le pot-aux-roses le jour où un Démon de Haagenti particulièrement affamé a ouvert un site dont l'adresse était: <http://www.achtesteacksdemexicainsdimoinsdequatrejours.com>. Depuis les rougeauds se contentent de les narguer avec des publicité pour UUNet. Oui, oui, le You-You Net.

Le Reticulum permet aux Démons d'avoir enfin un semblant d'organisation même si les sites de références changent d'adresse trois fois par mois afin d'échapper aux troupes de Jean qui essaient de les exterminer. De toute manière, ça fait bien chier Jean et Dominique et c'est le plus important pour les Démons.





HABEAS CORPUS

Dans cette superbe extension INS/MV 3, vous aurez le plaisir de trouver les dossiers secrets de l'Archange Dominique, les toutes dernières magouilles, les affaires qui sentent la mort et les mystères ressurgis du passé qui vont bien vite vous péter à la gueule si personne n'y fait rien.

Ainsi, si vous pensiez que les Rastas n'était que de pacifiques fumements d'herbes, que Novalis n'était qu'un babacool cradock sorti de son bus Volkswagen, que les services de Dominique sont des attardés mentaux juste bon à classer tous vos rapports de mission, que le sort du grand jeu ne dépend que de Dieu et de Satan, que Seth n'est qu'un dieu égyptien, que la génétique était une maladie incurable ou encore qu'il ne faut que trois minutes pour faire cuire un œuf à la coque, ...eh bien vous allez être méchamment surpris !

En plus, vous pourrez infliger à vos joueurs :

- deux mégas scénarios avec des cathoxes et des skinheads aux ordres de Novalis, enrobés dans une bonne couche de faux-semblants made in Domin Inc.
- une giga campagne avec des pais, des pais, des pais et une succube. Et comme d'hab', si les joueurs échouent, le background disque une sévère guerre de bois made in Corsica.
- une aide de jeu ni mega ni giga enfin si puisqu'elle leve le voile sur l'histoire! Angélique made @Notre-Dame.

Freestyle !

IN
STUDIO

SIREZ
ÉDITIONS