

OLD SCHOOL



IN
AUDIO

SIREZ
PRODUCTIONS

Petites annonces

o Chatons ukrainiens et croates, bon pedigree - Prix bas, discrétion, appelez Boris.

o Dollars, bons au porteur, obligations. Remise de 50%. **Qualité professionnelle.**

o Tu as un problème avec tes voisins? Téléphone au XXXXX, demande Iwan.

o Cercueils usagés - vente en gros et au détail. **pas cher.** Demande Iwan aussi.

o Tracteur soviétique avec le plein de munitions. En état de marche. **Urgent.**

o Vends : mon âne au plus offrant.

o Tu veux voir un bout de notre belle planète et vivre de vraies aventures ? Notre agence offre à des conditions avantageuses des voyages en Afghanistan, Kosovo, Tchétchénie...

o Récupération d'impayés. **Efficace.** Seulement des professionnels avertis !!! Anciens du KGB et du GRU. Appelez Nicolai.

o Exorciste à louer. discrétion, compétence et efficacité.

o Chirurgie cardiaque, stomatologie et autres. Peut-être bien sans diplômes mais aussi beaucoup moins cher.

o Je t'ai !!! J'attends des propositions sérieuses.

o Diplômes d'universités étrangères. Baccalauréat avec mentions, preuves d'internement dans un hôpital psychiatrique, effets de noblesse, toutes pièces d'identités. **30% de remise pour les jeunes.**

o Vous préparez une maîtrise sur les crimes de guerre au 20ème siècle ? Vous serez intéressés par notre voyage d'étude en Iraq afin de voir les effets de plusieurs années de bombardements américains sur la population civile!

o Le magasin "zingama" ouvre ses portes. Seulement chez nous vous trouverez en même temps des survêtements adidas, des battes de base-ball dernier cri, des fusils décaillon et le manuel du parfait YO... Autoroute A4, 1ère sortie, juste en face du magasin "le crâne lisse"

Sommaire

Scénarios

- Safe sex, mon cul...	page 02
- God Story	page 16
- Prêcher n'est pas jouer	page 32
- Elsass Frei !	page 48
- Tous les ans, je voudrais que ça recommence	page 66
- Ceux d'En Face	page 82

Aides de jeu

- Le matos à viander	page 28
- Nevermind	page 60
- Caducée 2	page 92

Et aussi...

- M.I.B.	page 64
- Classé E	page 74

Crédits

Musicos : Matthieu Balay (orgue.), CFC (lead, back and side vocals), Léo Henry (guimbarde), Ln2 (saxophone, cithare), Alexandre Major (harmonica) et Riva (castagnettes).

Guest star : Thomas Brionne (platines Technics MK2, mélodica)

Prise de son : Léo Henry

Photos intérieures : Biskup, Ruda, Renata Wiclaw

Photo de couverture : Marek Welzel

Equalisation : Sandrine et Samuel Tarapacki

Make-up : Miss Daisy

Mastering et Jaquette : Riva

Contact tournée : Croc

Site web : www.webzinemaker.com/instudio ou www.siroz.com

Les petites annonces de la page 1 sont extraites de "Morceaux exquis" par Tyss. Avec l'aimable autorisation de l'auteur et de l'éditeur.

Un scénario Magna Veritas pour un groupe de trois à six pistoleros.

Safe Sex
mon cul...

"De cette incarcération chez les saintes obsédées, Catherine avait moins gardé le goût pieu du divin que le goût divin des pieux."
(Pierre Desproges, in *Des femmes qui tombent*)

Prenez un Démon. Ajoutez un curé. Mixez avec du sexe et saupoudrez de nouvelles technologies... Six heures au four et c'est prêt.

Ce scénario est avant tout un scénario d'enquête : c'est-à-dire qu'il nécessitera de la part de vos joueurs l'utilisation des quelques centimètres cubes de matière grise qui leur reste entre les oreilles après des mois de Loft Story et les derniers tubes de l'été. Il convient parfaitement à une équipe de trois à six "investigateurs" même si la présence d'une certaine force de frappe peut s'avérer utile pour le final apocalyptique habituel. De toutes façons, n'hésitez pas à modérer la puissance des PNJs en fonction du nombre et de l'expérience des personnages. Une connaissance, même minime, d'Habeas Corpus et de l'Internet Angélique est plus que souhaitable puisque le pot aux roses, s'il est rose, n'en est pas moins informatique.

Etant un scénario d'investigation, vos joueurs ne manqueront pas de trouver des courts-circuits improbables pour que la partie ne dure que deux heures. La seule solution est de tricher et de se rappeler que ce type de partie tire surtout son suc des PNJs caricaturaux qu'il propose et du milieu qu'il décrit...

Si, no puis

(commentaire d'un joueur espagnol constatant que ceci est bel et bien une extension Old School)

Ginette, Démon d'Andrealphus de son état, a très bien réussi sa dernière mission. Puisqu'elle travaille dans une start-up parisienne, elle a décidé d'y comprendre enfin quelque chose et a choisi d'acquérir comme récompense le talent " informatique " au niveau 6... Et de s'intéresser à Internet. C'est d'ailleurs là que cela devient marrant puisque par une grosse coïncidence, pas mal de chance et beaucoup de talent, elle a réussi à faire "baver" ses pouvoirs sur le Réticulum et, par extension, sur le net.

Plus précisément, elle a découvert un moyen d'utiliser son pouvoir d'orgasme mortel en ligne...

La première victime a été un pauvre concierge du cinquième arrondissement de Paris : alors qu'il discutait tranquillement, bien que d'une seule main, avec une charmante jeune fille, il a été la victime malheureuse d'un arrêt cardiaque. Sa mort a fait l'objet de deux articles de journaux, un dans Le Parisien et l'autre dans le Canard Enchaîné.

Mais ce n'est pas cette victime qui va faire réagir les forces du Bien. C'est le cadavre d'un prêtre qui va mettre la puce à l'oreille de la hiérarchie angélique. Un curé décédé en pleine affaire, voilà un joli petit scandale qui ferait bien les affaires des forces du Mal. Et c'est précisément ce que les personnages de vos joueurs devront empêcher.

D'autant que notre chère Ginette ne compte pas s'arrêter en chemin et que les cadavres vont commencer à pleuvoir si nos chers Anges ne mettent pas un terme à ces agissements. De boîtes à forte valeur ajoutée sur le cul en sociétés d'informatique, en passant par le petit monde de la nuit parisienne et sans oublier la charmante ville d'Aulnay-sous-Bois (que l'auteur a généreusement décidé de critiquer plus ou moins gratuitement dans ce scénario), l'ambiance va être chaude, chaude, chaude pour vos gentils joueurs...

Mon curé chez les pornstars

C'est par un beau dimanche matin de fin septembre, un peu après sept heures du matin, que les Anges sont contactés par Notre Dame. Les Forces du Bien, dans leur constant perfectionnement, ont encore inventé unemoult manières originales de leur faire transiter leur Message Officiel : pivert qui le délivre en morse sur un bord de fenêtre, mini-message qui fait résonner leur mobile des harmonies de la Messe de Mozart, lettre à la con qui se matérialise à leurs pieds aux toilettes, etc. Ordre leur est donné de se rendre dans les plus brefs délais (c'est-à-dire, somme toute, assez vite...) dans le treizième arrondissement : une église pour être précis, Saint Raoul. Ils devront y rencontrer un prêtre, le père Riboire, qui leur exposera les faits étranges dont il s'est inquiété auprès de la hiérarchie. Ces troubles comportent peut-être un élément qui pourrait apporter le scandale sur notre sainte mère l'Eglise. Les Anges devront étouffer l'affaire et découvrir si elle est d'origine démoniaque. Un premier rapport, auprès de l'Ange Philibert, devra être fait après la première phase de l'opération, le camouflage des preuves. Leur numéro de mission est le 0836699779-xxx.

Saint Raoul, une église cool

Typique de l'art roman, l'église de Saint Raoul, dans le treizième arrondissement, offre un amusant contraste, plantée qu'elle est au

milieu des tours. Outre sa beauté architecturale, l'église plaira davantage par son caractère ouvert : de nombreuses associations franco-chinoises y fleurissent : d'échanges de cours de langues aux clubs de kung fu en passant par les leçons de calligraphie, tous les habitants du quartier y trouvent leur bonheur. La paroisse a aussi un site Internet (www.saint-raoul.net) intéressant où on retrouve notamment les heures des messes.

Saint Raoul - 19 Avenue de Choisy, 75013 Paris. Messe le dimanche à onze heures du matin. Quête : environ 10 francs. Prénom calligraphié : environ 1 franc.

Guide du Soudard, Paris, 1999.

Le Chinatown parisien, sa dalle de béton, ses tours de trente étages, son tout nouveau McDo... Et là, perdu au milieu de l'asphalte qui semble la dévorer (ouais!), une église qui ouvre ses portes au peuple de Dieu, aussi jaune et petit soit-il. C'est beau, on se croirait au bon vieux temps de la coloniale, quand nos beaux soldats aidaient à la conversion de ces demi-sauvages.

Pour rejoindre le presbytère, où le père Riboire les attend, les personnages de vos joueurs devront longer l'église par le côté droit. Une fois arrivés, ils peuvent remarquer à travers la porte vitrée de l'accueil que celui-ci est visiblement choqué. Il passe nerveusement ses doigts nouveaux dans ses cheveux emmêlés. Son visage anguleux se tord régulièrement en une grimace de désespoir et son costume est tellement fripé qu'on a l'impression que le pauvre homme vient de passer quelques heures dans une benne à ordures.

Quand les joueurs se présentent, il paraît soudain soulagé et se force même à leur sourire un peu, leur demandant avec hésitation s'ils sont bien " les envoyés de l'évêché ". Le langage angélique lui fait hausser les sourcils et flasher son aura ne produit aucun signe de reconnaissance chez lui. Et pour cause : le pauvre prêtre n'est qu'un curé de base qui ne connaît pas l'existence des Forces du Bien. Quand il a découvert le corps de son petit camarade, il a immédiatement appelé son évêque et celui-ci lui a promis qu'il allait envoyer des gens à lui pour l'aider à résoudre le problème. Ce qu'il a fait puisqu'il a contacté Notre Dame qui a envoyé les joueurs. Le Père Riboire est d'ailleurs assez curieux de la situation des Anges, leur demandant s'ils sont des prêtres ou de simples civils consacrés. Par

contre, il sera incapable de leur expliquer de manière cohérente ce qu'il a découvert, leur proposant de s'en rendre compte par eux-mêmes en leur montrant " le corps du pauvre père Cannel. Dieu ait son Ame ".

Le prêtre les guide alors vers la cellule de la victime : c'est une pièce d'environ vingt mètres carrés, sobrement meublée - un lit, quelques étagères couvertes de livres religieux (Bernadette Soubiroux et moi, Marie Thérèse, Nouveau Catéchisme de l'Eglise Catholique, etc.), un bureau. Sur celui-ci trône un ordinateur récent, écran noir. A quelques mètres du bureau, un siège renversé sur le sol. Entre les deux, le cadavre du père Cannel, le visage exalté dans un rictus de douleur et d'extase mêlés, sa virilité encore tendue à la main (sa bite, quoi)...

Le malheureux père Riboire demande alors aux Anges : " je dois appeler la police ? ".

Le Père Cannel

Le prêtre leur raconte ce qui s'est passé : la veille au soir, vers dix heures, les deux hommes se sont séparés, conformément à leurs habitudes, pour aller se coucher. Ce matin, à sept heures moins le quart, ne voyant toujours pas son collègue, le Père Riboire est venu taper à sa porte. Devant une absence totale de réaction, il a hésité quelques minutes avant de pénétrer dans la chambre, pour y découvrir le macabre spectacle. Quand il s'est ressaisi, il a immédiatement téléphoné à son Evêque. L'église n'a pas les moyens de se payer tous les six mois un scandale sexuel.

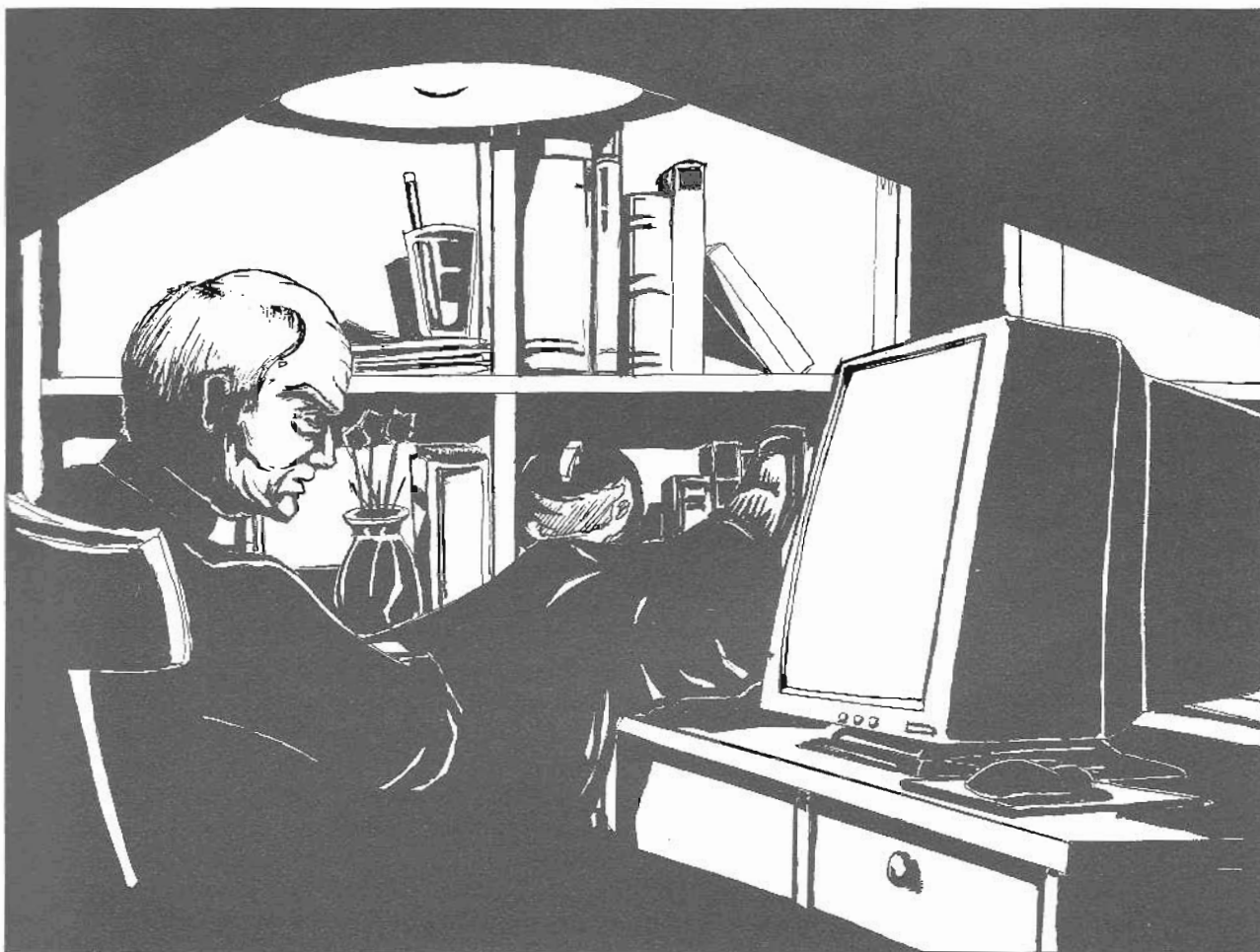
Le corps est étendu sur le sol, entre le bureau et la chaise ; vêtu d'un pyjama de flanelle grise que lui avait offert sa mère, le bon père Cannel est sans doute en train de chanter des cantiques en Enfer, vu la manière dont il est mort : en pleine masturbation frénétique et, ô combien, blasphématoire. Le corps est encore tiède et si un des personnages des joueurs est vaguement doué en médecine, il se rendra compte immédiatement que le pauvre curé est mort d'une crise cardiaque. Rien de démoniaque a priori. Le corps est tiède, les lividités sur le dos s'effacent sous la pression. Un bon jet permettra de trouver l'heure approximative de la mort (vers minuit) et confirmera que le corps est tombé de la chaise de bureau et qu'il n'a pas été déplacé. Sinon, le jet de médecine sans le talent, pour peu qu'on n'ait pas mis tous ses points de caracs en Force, est largement faisable. Il n'y a rien

d'autre à découvrir sur le corps et le plus gros problème qui se posera à vos Anges, c'est que la rigidité cadavérique s'est déjà installée...

C'est donc au niveau du nettoyage que ça risque d'être un peu chaud : il faut généralement attendre trente-six heures pour que la rigidité quitte le corps et il est bien évident

qui double de volume, plaques brunes sur la peau, explosion de la paroi abdominale... En tout cas, le corps commence déjà à sentir.

A vos joueurs de se débrouiller pour camoufler tout ça, sachant que le pauvre curé doit avoir une sépulture chrétienne, si ce n'est par son rang du moins pour respecter les



que les Anges ne peuvent pas se permettre de livrer au pompier, ou pire à la police, le corps bandant du curé mori. Et ce n'est que le lendemain à midi que les personnages pourront prendre les choses à deux mains et faire en sorte que le cadavre soit plus présentable. Autre problème : le père Cannet est censé dire la messe de onze heures et, même si son collègue peut le remplacer, son absence ne manquera pas de susciter des interrogations chez ses ouailles.

De plus, le corps va maintenant commencer à se décomposer : l'abdomen est déjà marqué d'une caractéristique tâche verte et, quand la rigidité commencera à disparaître, se mettront en branle tout un tas de phénomènes amusants - cadavre

bonnes mœurs. Impossible de se débarrasser du corps n'importe comment : le père Cannet avait de la famille et des amis et sa disparition ferait trop de bruit au goût de la hiérarchie. Son collègue souhaite d'ailleurs que les choses se fassent bien et dignement : les pères Riboire et Cannet étaient potes et la mort de l'autre prêtre l'a beaucoup touché. Il ne pourra pas apprendre grand-chose aux joueurs, son ami n'avait pas d'ennemi, il ne lui connaissait pas ce goût pour la luxure et le quartier est assez tranquille. Le père Cannet aime bien " ses chinois " comme il les appelle, même s'il les regarde un peu de haut, dans une belle condescendance bien catho. A la limite, il pourra les orienter sur une fausse piste

(autant que vos joueurs s'y habituent parce que, des fausses pistes, ils vont en bouffer) : le foyer de jeunes travailleurs à une vingtaine de mètres de l'église.

Une fouille de la chambre n'apprendra rien de plus à vos joueurs. Ils trouveront juste quelques magazines à caractère pornographique entre le sommier et le fin matelas du curé mort. Rien que de bien habituel, somme toute : on a beau être prêtre, on n'en est pas moins homme et le premier curé qui n'a jamais secoué sa nouille en pensant à une bonne sœur me jette la première pierre.

L'ordinateur est encore allumé mais l'écran s'est mis en veille, ce qui sera facile à comprendre pour peu qu'on ne s'y prenne pas comme un bourrin (essayer d'allumer l'ordinateur sans l'observer par exemple, ce qui l'éteindra). A l'écran, une petite fenêtre est ouverte, d'environ quinze centimètres sur dix : visiblement, c'est une application qui permettait de voir en direct des strip-teases sur Internet. Dans la fenêtre réservée à la vidéo, on aperçoit d'ailleurs encore les cuisses entrouvertes d'une jeune femme, floues, comme une vidéo mise sur pause alors que l'image bougeait. Quelques centimètres au-dessus du pubis de la jeune femme, un tatouage indiscernable : un score de Perception surnaturel (c'est-à-dire quatre ou plus) ou une bonne loupe permettront d'identifier un pentacle... Le nom du logiciel est écrit, hard soft, mais pas celui du serveur auquel le prêtre était connecté. Le logiciel servait visiblement à discuter en direct avec des strip-teaseuses et une boîte de dialogue est ouverte, portant les traces d'une discussion entre une certaine nommée " Laura " (la strip-teaseuse) et un " Moine Lubrique " (le père Canet) - discussion qui semblait d'ailleurs toucher à sa fin, vu la teneur pornographique des propos et leur intérêt certain pour tout ce qui touche à l'éjaculation.

Retrouver l'éditeur du logiciel est facile, il s'agit de Teknokom, une SSII basée à Marne la Vallée. L'ordinateur est planté et il faudra le redémarrer pour examiner son contenu : outre quelques lettres et factures, il contient pas mal d'images pornos, un historique Internet plein de sites de cul et des logiciels de chat avec en mémoire des noms de forums plutôt cochons... Si les Anges redémarrent le logiciel de strip-tease (l'icône est sur le bureau), celui-ci se connectera à un serveur, sans donner le numéro de celui-ci mais en précisant que l'appel coûte 11 francs et 23 centimes par minute. Petit détail : si un joueur a l'idée d'utiliser Détection du Mal, contre toute

attente, il sent effectivement une présence maléfique émaner de l'écran... Vous trouverez l'explication du pourquoi du comment dans " Le réseau des zéros ", en annexe.

Bien entendu, à ce moment de l'enquête, vous pouvez vous trouver face à deux alternatives aussi gênantes l'une que l'autre : une totale incompétence en informatique de vos joueurs ou de leur personnage ou l'inverse. Heureusement, un cadre se cache quelque part dans ce scénario pour vous aider à résoudre le problème, cherchez donc, ça s'appelle " Gloups, je suis un poisson ! ".

Si les joueurs ont l'idée de demander au père Riboire les factures de téléphone, félicitations, ils ont un cerveau : ils trouveront assez facilement le numéro du serveur puisque une demi-douzaine d'appels durant entre dix et vingt minutes lui sont passés chaque mois depuis trois mois (la date d'achat du PC). Deux cent francs la pogne (yes 1, spécial dédicace à nos amis québécois), c'est cher... En se servant d'un quelconque annuaire inversé, il sera facile de retrouver la société qui propose ce beau service : Eros Communication, SARL au capital de quatre-vingt mille francs, sise dans une ZAC de Bures-sur-Yvette. Le père Riboire ne s'est jamais rendu compte de rien, vu les quantités astronomiques d'appels qui sont passés dans la journée pour les nombreuses associations hébergées par la paroisse et son absence de goût pour la comptabilité (c'est le père Canet qui s'en occupait). Une fois les petits problèmes de curé mort résolus, vos joueurs n'ont plus qu'à faire leur rapport. En sortant de l'église, ils entendront soudain des bruits de combat à l'arme blanche, venant d'une cour. Ce ne sont que les membres d'un club de karaté qui s'entraînent, mais le spectacle de trois bourrins surgissant les armes à la main peut être amusant. Au téléphone, leur contact, Philibert sera vraiment très sympa, faisant de son mieux pour les aider et leur conseillant de chercher cette fameuse Laura et de découvrir si elle œuvre pour le Malin.

Eros Communication

Il n'y a rien de plus déprimant qu'une ZAC de grande banlieue. D'entrepôts en préfabriqués, d'autoroutes en parkings, une chape grise de béton. Pour peu que le promeneur, égaré au petit matin, erre par hasard dans ces décors noirs clairs, il sera, au soir, tenté de penser qu'il est plus mort qu'hier et bien moins que demain. Eros communication, ce sont deux blocs bleus

gris jumeaux, entourés d'un parking lui-même cerné de grilles. A l'entrée, une inévitable guérite dans laquelle révasse le vigile ennuyé ; derrière, une friche bordée d'arbres fiévreux.

Le premier bâtiment est le centre administratif de l'entreprise : bureau des dirigeants, comptabilité, services informatiques, service juridique, communication et marketing. C'est dans le second bâtiment que se passe les choses " sérieuses ". Décors, dans le plus pur style Loft Story, où sont filmés les enculades plus ou moins consenties de jeunes filles des pays de l'est avec des messieurs tous nus et bodybuildés. Locaux où sont entreposés caméras et autres appareils photos. Central téléphonique où sont répercutés les appels pornographiques d'élégants numéros au minutage coûteux. Etage séparé en box exigus, câblés d'objectifs branchés sur le web et où officient des étudiantes finançant leurs études en subissant les perversions des miséreux sexuels internautes.

Quand les Anges arrivent dans ce petit enfer (du stupre, de l'argent, de l'hypocrisie, de l'esclavage), il leur faudra garder leur calme et surtout trouver un beau petit mensonge pour pouvoir se renseigner. Le personnel n'est pas très méfiant et les pipeaux habituels (journaliste, détective, flic, producteur de films X) fonctionneront parfaitement. Il leur sera alors très facile de rencontrer le patron, Jean-Marc Fetuccini, la quarantaine, petit et brun, costume italien et sourire en coin. Au moment où les personnages le rencontrent, il est en train de superviser une scène d'un des films que produit la société : sur un canapé, une jeune fille brune subit les assauts de deux professionnels qui sont en train de doublement utiliser son pauvre corps qui se tord, si fragile, sous leur coups de boutoirs répétés. Jean-Marc interrompt la scène et se met à insulter la petite brune : il se plaint que son visage ne respire pas le bonheur de subir les derniers outrages de la part de deux poilus musclés. " Le client veut du hardcore, c'est pour ça qu'il crache sa thune, alors tu te débrouilles comme tu veux : tu fais semblant de prendre ton pied ou tu lui montres que ça fait mal, mais mets-moi un peu de vie là-dedans ! ".

Le patron est un homme volubile qui a son franc parler. La seule chose qu'on ne peut pas lui reprocher est d'ailleurs l'hypocrisie. Il exposera aux Anges toutes les subtilités de l'industrie pornographique, la victoire de la vidéo amateur et du " réalisme " sur les productions, l'exploitation machiste du corps

de la femme, la nécessité de faire toujours plus interactif... Sur Laura, il pourra leur apprendre deux ou trois choses utiles : son vrai nom, Julie Leroux, et son adresse dans Paris. Il leur indiquera aussi ses deux meilleures amies dans la société : Antigone et Tatiana Love. Il leur racontera aussi que le jour de la mort du père Canet, la jeune femme s'est rapidement rhabillée aux alentours de minuit puis qu'elle est partie sans prévenir. Elle n'a pas donné de nouvelles depuis et Jean-Marc a déjà écrit sa lettre de licenciement. Il donnera ses informations au milieu d'un flot de paroles où se mêlent considérations philosophiques personnelles et plaintes sur le bon vieux temps qui a disparu. Dans ce tombereau de plaintes, glissez discrètement un commentaire sur les strip-teases en direct sur le web et des ordinateurs qui sont toujours plantés.

Antigone est une grande rousse maigrichonne. Intellectuelle du porno, elle suit parallèlement des études de sociologie et se pique d'écrire sur son métier. Habitué des plateaux télé où elle expose ses vagues idées de petite bourgeoise rebelle, féministe et vaguement gauchiste, elle se veut pratiquante d'une pornographie militante où le corps de la femme ne soit pas considéré comme un objet et où le préservatif soit obligatoire. Ses diatribes contre l'industrie porno, machiste et soi-disant " safe " (ben oui, la masturbation, outre qu'elle rende sourd, n'a jamais refilé de MST à personne. Mais, le porno, par le modèle qu'il prône où la capote est désespérément absente ne donne pas vraiment le bon exemple) seraient sans doute plus efficaces si, sur des plateaux télé où de pauvres filles de l'est parle prostitution, elle ne prenait la défense de ses camarades qui font du X pour choquer père et qui se prostituent " pour le plaisir ". Quoi qu'il en soit, sa posture médiatique lui permet de faire un peu ce qu'elle veut avec son cul et c'est déjà ça de pris. Le soir du départ de Julie, elle l'a vue partir, apparemment choquée, et lui a demandé ce qui lui arrivait sans obtenir de réponse. Elle leur dira que Julie était une fille généreuse, ouverte mais souvent triste.

Tatiana est une grande blonde siliconée. Son corps est déformé par la chirurgie pour ressembler au fantasme macho du pervers masturbatoire. Arrivée sans papiers de Lituanie, on lui avait promis qu'elle serait mannequin. Elle tourne maintenant pour payer la drogue qui la fait fonctionner (petit test à faire chez vous : passez tous les jours quatre heures les jambes derrière la nuque

avec un concombre dans l'anus et venez me parler après de plaisir et de libre choix) mais se sent tout de même chanceuse par rapport aux filles qui sont obligées de faire le trottoir. Elle est la seule à avoir vu Julie depuis son départ mais celle-ci a refusé de lui dire ce qui lui était arrivé. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'il était facile de se rendre compte que la jeune femme était traumatisée. Elle se demande si Julie ne serait pas, malgré son statut non porno, passée par le quotidien des actrices de X : obligée de coucher avec le patron, le producteur, le réalisateur, le frère du concierge (au choix, voire avec tous). Rectification : il y a plus déprimant qu'une ZAC de grande banlieue.

Venir nuitamment dans la société n'apprendra pas grand chose aux Anges. Ils pourront juste découvrir le nom de la société qui s'occupe de la maintenance des logiciels d'Eros Communication, Computer Doctors, s'ils s'y intéressent. Ce qui ne devrait pas encore être le cas si vous avez su les noyer dans les fausses pistes.

Laura

Julie habite une chambre de bonne dans le quinzième arrondissement de Paris, arrondissement de vieux s'il en est, jusqu'à élire Edouard Balladur comme maire. Sa chambre est sous les toits d'un immeuble de six étages sans ascenseur, protégé par un charmant digicode.

La jeune fille est enfermée chez elle, sous calmant, depuis la mort du Père Canet : ce soir là, comme d'habitude, elle finançait ses études d'histoire en faisant un show sur Internet quand elle a eu pour client le prêtre. Après quelques minutes de discussion passionnante et d'effeuillage soigneusement retardé, le ministre du culte s'est vidé enfin. La communication a été immédiatement interrompue. Rien de très différent de l'usage en apparence, puisque nombre de télébranleurs raccrochent instantanément après leur minable jouissance. Sauf que ce soir-là, Julie a senti une présence. Quelque chose de puissant qui l'a parcourue. Quelque chose comme une emprise. Quelque chose de maléfique. En effet, étant donnée l'étrange manière dont Ginette a utilisé ses pouvoirs (voire " le réseau des zéros "), la pauvre jeune fille a été capable, pendant une fraction de seconde, de sentir la présence du Démon. Autant dire que l'expérience l'a plutôt traumatisée, provoquant sa fuite du studio et sa réclusion dépressive depuis lors.

Si les Anges trouvent une bonne excuse, elle les laissera volontiers entrer, même si elle se montre très méfiante au début - nombreuses sont les travailleuses du sexe qui se font violer par des mâles pensant ne faire là que quelque chose de tout à fait normal (" c'est des salopes "). Par contre, il sera très difficile de lui faire raconter ce qui s'est passé et, si les personnages de vos joueurs la bousculent un peu trop, la jeune fille craquera et se roulera en boule pour éclater en sanglots incontrôlables. Il leur faudra donc un minimum de psychologie pour mettre Julie à l'aise et la faire parler - bref, un vrai comportement angélique.

Si vos joueurs sont persuadés que c'est bel et bien un Démon, noter qu'elle ne réagira pas à la détection du Mal même si cela ne prouve rien. Le pentacle tatoué sur son pubis est le souvenir d'une adolescente tristounette dans le nord de Lille (encore pire, donc) et d'une période " gothique ", ce qui prouve, s'il en était encore besoin, que ça peut rendre con de suivre une mode. Disposable Teens...

Hard Soft

Si les Anges se rendent à Marne la Vallée pour se renseigner sur le logiciel, leur zèle ne sera pas récompensé. Fondée par trois étudiants de l'école d'ingénieur locale, âgés respectivement de 21, 23 et 24 ans, elle développe divers logiciels multimédias.

Luc, le plus vieux des trois, est la tête pensante du groupe : celui qui porte un costume et fait les démarches commerciales. Celui qui cherche des investisseurs et des banquiers pour payer le loyer, les ordinateurs et le coca. C'est un jeune loup aux dents longues qui compte bien porter sa société en bourse avant la fin de l'année et se faire des burnes en platine. Les deux autres sont les développeurs des logiciels : deux nerds boutonneux et aux cheveux gras. Le premier, Remy, énorme et suintant, le second, maigre et imbu de sa personne puisqu'il est déjà ingénieur à 21 ans.

De fait, ils ne pourront rien leur apprendre sur la mort du père Canet, tout juste pourront-ils glisser dans la conversation qu'ils ne s'occupent jamais de la maintenance des logiciels qu'ils conçoivent à cause de leur petit nombre.

Lisez le Manuel

Si vos joueurs sont intelligents, ou que vous pratiquiez trop souvent des jeux d'investigation

non euclidiens avec des couleurs qui sortent du spectre de tout partout (un des premiers symptômes est une peau squameuse sous la lune gibbeuse et la présence de Celui Qui Bâtit Des Châteaux De Cartes Sur Le Seuil parmi vos voisins), ils risquent de se demander si le Père Canet est bien la première victime. Ce sera une très bonne initiative puisqu'ils découvriront alors qu'un autre onaniste a fait quelques lignes dans les journaux.

L'article du Parisien, dans son pur style journalisme de caniveau, en fait ses gorges chaudes dans sa combien fameuse rubrique des faits divers. L'article raconte qu'un certain " Manuel Perez, concierge dans le cinquième arrondissement à Paris a trouvé la mort dans des circonstances compromettantes ". Après diverses circonlocutions, le " journaliste " parvient à dire sans le dire que sa femme l'a retrouvé au petit matin, mort sur sa chaise de bureau, le sexe à la main. Rupture d'anévrisme, ont dit les médecins.

L'article du Canard Enchaîné est légèrement plus fin : l'article se nomme épectase.com et est surtout un moyen de dire du mal des " technologies de la communication qui font que personne ne communique plus avant " et de rappeler que le mot " épectase " avait été retrouvé il y a quelques années par le Canard pour désigner la façon dont un évêque italien avait fini ses jours - en porte-jarretelles et en compagnie d'une prostituée.

Trouver son adresse est vraiment facile, puisqu'il est dans l'annuaire. Le boulevard Saint-Germain est un lieu de passage bordant le quartier latin et, encore au septembre frileux, on peut apercevoir des touristes ennuyés d'être à Paris plutôt que dans quelque île rare du pacifique sud où le soleil chante et où l'amour coule, alors que sous le pont Mirabeau c'est la Seine. L'immeuble est grand, vieux, beau, abimé par la pollution et la loge du concierge est au rez-de-chaussée, derrière une porte en verre masquée d'un rideau qui prouve que le mauvais goût non plus ne tue pas.

Quand on sonne à la porte, c'est une petite femme tordue par des années de travail servile et vêtue de noir qui l'entrouvre, l'œil soupçonneux et le Yorkshire en position de combat, bien que personne n'ait jamais songé à lui tailler les oreilles en pointe et de le gazer méthodiquement dans une cave pour l'habituer aux lacrymos et l'empoisonner de haine inculquée. La veuve de Manuel Perez les laissera volontiers entrer et les forcera à quelque café ou thé accompagné d'ignobles

petits biscuits secs et d'un accent portugais tellement caricatural que, quand vous l'imiterez pour vos joueurs, ils s'interrogeront sur votre engagement politique.

Elle n'aura pas grand chose à apprendre aux joueurs même si elle a du mal au début. Jésus marie Joseph, à parler du caractère scandaleux de la mort de son mari. Celui-ci était connecté à un site Internet à caractère pornographique qui montre des strip-teases en direct. En fouillant la mémoire de l'ordinateur, il est facile de retrouver le site sus cité : youngchicks.com. C'est un site américain qui n'a pas de représentant en France mais qui utilise les logiciels de Teknokom, ce qui pourra éventuellement renvoyer les joueurs sur cette fausse piste. Madame Perez pourra aussi leur dire que l'ordinateur a été en panne récemment et que des gens sont venus le réparer.

Malheureusement, elle ne se souvient pas de qui c'était et son défunt mari avait la mauvaise habitude de ne pas garder ses factures.

En fait, Ginette a fait sa première victime avec Manuel et, se rendant compte de la relative absence de sécurité du logiciel Hard Soft, a décidé d'utiliser le même logiciel pour sa deuxième tentative, ce qui l'a conduite à Eros Communication. Maintenant qu'elle a confirmé son aptitude à tuer à distance, elle se sent suffisamment forte pour pénétrer n'importe quel logiciel.

Aulnay et à la barbe

Une nouvelle victime va d'ailleurs assez rapidement pointer le bout de son... nez. Dès que vos joueurs auront épuisé toutes les jolies fausses pistes que nous vous proposons et que leur cerveau commence à macérer, alors que leurs regards se font haineux, semblant vous dire que vous les avez encore lancés dans un scénario impossible à comprendre, glissez-leur qu'une radio ou télévision proche les avise d'une mort suspecte dans la mairie d'une commune de Seine-Saint-Denis.

Aulnay est une ville assez moche dont on peine à croire qu'elle fut baptisée d'après les aulnes qui la bordaient encore en des temps biens lointains. Aujourd'hui qu'elle a été urbanisée, industrialisée et ghettoisée, ce qui tient lieu d'arbres, ce sont les poteaux métalliques de l'éclairage municipal. La ville est aussi connue pour ses responsables mous d'associations vaguement antiracistes et ses arrêtés municipaux liberticides.

Le Réseau des Zéros

Pour nos petits camarades qui, honte sur eux, n'ont pas acheté Habeas Corpus, voici un petit résumé des principes qui régissent l'Internet angélique, le Réticulum. Et bien, d'abord, sachez que ça marche à peu près comme Internet (et là je ne vais pas vous expliquer ce que c'est, entrez dans le nouveau millénaire comme des grands, achetez "Internet pour les Nuls") sauf que, ta gueule, c'est magique. On se branche sur les lignes d'énergie magique (de PP, quoi) qui parcourent le monde, on transmigre les données en énergie angélique, utilisant les ley lines comme autant d'autoroutes de l'information et zou, à Créteil.

Ce qui permet à l'Internet angélique d'être un bon millier de fois plus rapide que le réseau normal. Ça ne sert pas à grand chose quand un Ange veut interagir avec un site pourri classique (ou "comment remplir un bassin avec une pipette") mais, entre les Anges, ça veut dire vidéo grande classe en temps réel, sites Internet super perfectionnés des Archanges, briefing à distance, mails cryptés, etc.

Quant aux Démon, ils profitent pour l'instant du réseau angélique de manière totalement pirate et le plus discrètement possible. Sauf Ginette...

Celle-ci a récemment réussi à "télécharger", en quelque sorte, ses pouvoirs dans des logiciels, créant un virus particulièrement meurtrier. Cela tient à ses compétences surnaturelles en informatique, sa maîtrise d'Orgasme mortel, pas mal de chance et peut-être au fait qu'elle est une ancienne de chez Morax et qu'il lui reste des relents du pouvoir privilégié de celui-ci. Elle a donc créé un petit programme qui lui permet de se connecter par-dessus un utilisateur normal, en piratant le logiciel et le réseau qu'il utilise. Elle peut alors éventuellement faire usage de son pouvoir d'Orgasme mortel pour le double de son coût normal au moment où sa victime jouit. Et comme la petite Ginette est affublée de la limitation Tueur Psychopathe, elle vient de se trouver un modus operandus de fou. D'où aussi la fréquence des meurtres : elle est pour l'instant trop excitée pour réfléchir et s'arrêter.

Bien évidemment, Ginette est une exception à la règle : les pouvoirs sur le Réticulum ou sur Internet, ça ne marche pas. Enfin, pas encore.

Quand les Anges arrivent sur les lieux, la police est encore là. C'est une bonne vieille police municipale, violente, raciste et beau, encadré par les BACs (brigades anti-criminalité ou Brimades des Alcooliques Cowboys) et il ne sera pas facile d'entrer dans la mairie. Si les joueurs trouvent une très bonne excuse et qu'ils parviennent à voir le corps, ils pourront constater que celui-ci est mort dans les mêmes circonstances que le père Cannel et Manuel Perez.

La victime, un employé administratif nommé Hervé Lasagne, était connectée à un site pornographique hollandais et il n'a pas pu se retenir alors qu'il était au boulot... Sa petite branlette innocente a tourné au drame puisqu'il est tombé sous le pouvoir de Ginette.

Une conférence de presse est organisée quelques dizaines de minutes plus tard. Une jeune femme en tailleur strict vient mentir éhontément, expliquant que "Hervé Lasagne est mort d'un arrêt du cœur suite à un court-circuit de son ordinateur individuel. Celui-ci avait pourtant été réparé, il y a deux jours.

La mairie envisage de se retourner contre l'entreprise de maintenance". Outre que les politiciens sont cyniques et menteurs, les joueurs pourront apprendre le nom de ladite entreprise: Computer Doctors.

A ce moment du scénario, ils devraient enfin pouvoir additionner deux plus eux et se rendre compte que tous les gens qu'ils ont visités ont eu leur matériel récemment réparé. Sinon, reportez-vous au fameux cadre "Gloups, je suis un poisson!".

Computer Doctors

Le quartier de l'Opéra à Paris, outre son caractère extrêmement touristique accentué encore par les grands magasins qui y sont plantés depuis des lustres, est aussi le haut lieu de l'implantation grandissante de nombreuses entreprises japonaises. Dans ce cadre plein de clients potentiels, il est normal que les jeunes pousses de l'économie, qui ne se sont pas encore pris une branlée post-éclatage de la bulle financière, s'y soient implantées en masse.

Gloups, je mis un poignon

Et voici un petit chapitre aquatique où, dans notre grande générosité, nous essayons de résoudre les éventuels problèmes que pourraient poser vos joueurs.

Mes joueurs sont des poulpes

Et ils remuent vaguement leurs pseudopodes dans tous les sens en ne comprenant rien. Notamment, aucun d'entre eux n'a le talent Informatique et/ou personne autour de la table ne sait faire marcher un ordinateur. Dans cette deuxième situation, faites-leur faire des jets et expliquez-leur ce qu'ils trouvent sans leur demander ce qu'ils cherchent, ça fera un peu artificiel mais bon, ça marche. Dans le premier cas, par contre, saviez-vous qu'une Volonté de cinq sur la ligne Très difficile avec les quatre colonnes de malus pour l'absence de talent donne un score final de 33. Etonnant, non ? Et dans le pire des cas, ils peuvent toujours voler les unités centrales et les envoyer au service informatique de Notre Dame.

Mes joueurs sont des soles limandes

Et ils naviguent comme des poissons dans les eaux troubles de l'informatique. Premier cas de figure : un de vos joueurs est un pro de l'informatique mais son personnage n'a pas le talent. Et bien c'est simple, refusez ses idées brillantes en lui demandant de faire un jet, avec le malus et tout et tout, malgré ses compétences. Ça lui apprendra à ne pas jouer son personnage. Par contre, si un Ange à six en Informatique, le problème se pose autrement : il se rendra compte immédiatement que la personne qui a trifouillé les logiciels est très douée et qu'elle a parfaitement camouflé son travail. Ça veut dire qu'il est impossible de savoir d'où vient le problème (serveur, logiciel, réseau, virus) sans passer quelques dizaines d'heures à ne faire rien d'autre que de travailler sur les ordinateurs. Bonne chance.

Mes joueurs sont des moules

Et ils restent accrochés à leur rocher. Et ils ne pensent même pas à chercher d'autres victimes. Dans ce cas, leur contact, qui semble être un Novalis super cool, les mettra sur la piste. Il les appellera et leur dira avoir trouvé un truc semblable dans les journaux et les personnages seront remis en selle. Et s'ils sont toujours aussi coincés, un autre meurtre aura lieu : un quinquagénaire SM qui mourra dans sa combinaison de cuir digne d'un GN en plein strip sur le net. Sur son bureau, il aura laissé la facture de Computer Doctors.

CD est une de ses glorieuses start-up qui ne se sont pas encore plantées. Ce n'est pas que leur activité de Developing et Consulting en haute technologie du futur de l'information de la communication marche tellement bien. Non, l'entreprise vit entièrement sur le dos de son activité annexe : la maintenance.

Ce qu'il faut avant tout comprendre en informatique, c'est qu'un ordinateur ou un logiciel ne sont à fortiori pas construits pour bien fonctionner ou durer, mais bel et bien pour rapporter le plus d'argent possible. On chuchote même dans les milieux bien informés que les informaticiens font exprès de créer des trucs pourris pour pouvoir vendre force patches et autres mises à jour aux pigeons, pardon, aux clients. D'où la prolifération de main d'œuvre dans la hot line et la maintenance, qui sait faire payer jusqu'à trois mille francs hors taxe le simple changement d'un fusible.

Computer Doctors dispose de deux étages et d'une grande cave dans le deuxième arrondissement. Le rez-de-chaussée sert à accueillir les divers clients de l'entreprise : fauteuils en cuir, papier peint chic et tables basses chargées de magazines à la mode. Le premier étage contient les bureaux et les ordinateurs de tout le monde et est le véritable centre de l'entreprise. Quant à la cave, elle a été réaménagée en atelier de réparation, entre matériel électronique et pièces détachées.

Nous allons maintenant vous détailler les cinq membres de cette entreprise, dans le but bien évident de perdre encore un petit peu plus vos pauvres joueurs - ils ont des noms, des descriptions, des caractères décrits dans le scénario ? Mais c'est des PNJs importants alors ?

Roger Lepic est le PDG de la boîte. 35 ans, souriant, hypocrite, il vit surtout de l'argent que

Et Avec des Démon ?

Ouais, d'accord, ouais. Ça ne va pas être très facile mais, bon, dans notre grande générosité, voilà comment arranger un peu les choses. D'abord, Ginette reste un Démon ce qui fait que les Forces du Mal vont se tirer dans les pattes pendant tout le scénario. Ce n'est pas une histoire de renégat mais quelque chose qui arrive tous les jours du côté obscur de la force. Les Démons ne bénéficiant pas d'une belle organisation fasciste comme la Youyou, nombres de missions s'entrechoquent, se percutent, voire se mettent sur la gueule. Espérons que vos joueurs comprendront assez rapidement à qui ils ont affaire : un Démon normal, même pas renégat, et qu'il ne faut donc pas le zigouiller au moindre prétexte. Par contre, même s'ils parlent de leurs doutes à leurs supérieurs, ceux-ci leur demanderont d'enquêter quand même pour trouver le responsable et lui filer une bonne limitation.

Et hop, une nouvelle amie pour les persos...

Les personnages sont mis au courant des événements étranges en pleine nuit : un petit Démon de Valefor était entrain de faire un casse dans le presbytère (seule l'église a des pouvoirs) quand il a trouvé le cadavre du prêtre.

Ordre est donné aux Démons de trouver ce qui c'est passé et de profiter de la situation pour nuire aux forces du Bien et à l'image de la chrétienté par tous les moyens possibles : journaux, télé, etc.

Par contre, il y a le problème de la deuxième équipe.

Des Anges sont effectivement envoyés pour résoudre le petit problème dans le même timing que celui proposé par le scénario originel. Aux joueurs de se débrouiller pour s'en débarrasser, mais sachez qu'ils seront remplacés par une équipe plus expérimentée au bout de deux jours s'ils viennent à disparaître.

Comme nous n'avons pas la place de mettre de nouveau des caracs de PNJ ici, débrouillez-vous. Vous pouvez, par exemple, reprendre des PNJs angéliques d'autres scénarios et les adapter. Enfin, moi je dis ça...

papa lui a donné pour fonder sa boîte et des bénéfices que rapporte la maintenance. Il est présent au bureau de 10 heures du matin jusqu'à à peu près 16 heures et passe ses nuits dans les clubs entre mannequins et cocaïne. Il possède une petite masure (qu'il dit) à Neuilly : 120 mètres carrés de luxe insupportable avec vigile à l'entrée de l'immeuble. Il est aussi facile de l'attraper le samedi, au tennis, ou en soirée.

Raymond Ledoux, 32 ans, est le meilleur ami de son patron avec lequel il a été au lycée. Ingénieur en informatique, il voudrait bien être aussi classe que son pote, mais il faut dire que le pull jacquard n'a jamais rendu personne sexy, surtout marié avec des épaisses lunettes. Il est l'expert en développement de la société mais ne rechigne pas à faire de la maintenance : c'est lui qui a réparé l'ordinateur des Perez.

Richard Lepuis est le vieux de la boîte. 52 ans et un diplôme d'électronique qui date d'un temps où le multimédia ne nous cassait pas encore les couilles. Il est un peu aigri de travailler pour huit mille balles par mois, à son âge et vu l'état quelque peu poussiéreux de ses connaissances, il garde sa rancœur pour lui, même s'il méprise Roger et Raymond.

C'est lui qui s'occupe des maintenances de Eros Communication et de la mairie d'Aulnay.

Ginette Penne est la méchante de ce scénario, sa description se trouve un peu plus loin, dans la section consacrée au PNJs. Résumons pour que vos joueurs ne vous voient pas tourner les pages : moyennement jolie, elle porte des lunettes qui donne à son visage un air peu aimable. Elle est visiblement accro au boulot.

Rachid Amazghir vit dans la cave de la société, où il s'occupe de la maintenance matérielle. Si vous vous posiez la question de savoir pourquoi des boîtes embarquent systématiquement votre ordinateur, apprenez que c'est justement pour cacher leur jeune ou leur arabe. Rachid n'a pas de bol, il est les deux puisqu'il a 19 ans et est d'origine marocaine. Titulaire d'un bac technique, il est largement assez compétent pour faire le travail de son patron mais n'est payé qu'au SMIC et pour les heures supplémentaires faut pas rêver non plus. Il est petit, fin, les cheveux rasés et porte un bouc.

Exceptée Ginette, ces braves gens ne savent rien du tout et celle-ci essaiera d'envoyer les personnages de vos joueurs vers des fausses

Ginette Penne - Andrealphus grade 2

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	6	3	2	4	2	22

Talents : Esquive (3), Corps à corps (3), Comptabilité (1), Discrétion (3), Voiture (1)

Pouvoirs : Polymorphie (2), Charme (3), Orgasme mortel (4), Absorption d'énergie sexuelle (2), Détection du Bien (2), Griffes (2), Non-Détection, Augmentation permanente de Volonté, Tuteur Psychopathe

Equipeement : tailleur strict, lunettes, air très désagréable.

Apparence et comportement : Ginette n'est ni belle ni moche. Elle porte d'épaisses lunettes qui donnent à son visage un air sévère et montrent que la demoiselle n'est pas là pour la bagatelle. Elle se donne un air de forcenée du travail, fermée et peu sympathique. Si elle rencontre les joueurs, elle jouera le bluff à fond, faisant mine de ne rien savoir puis chargeant son patron et prétendra ne pas être un Démon (son pouvoir de Non-Détection l'aidera d'ailleurs bien).

Elle essaiera d'envoyer les joueurs sur une fausse piste et lâchera ses deux molosses sur leur dos et, en cas de deuxième rencontre, elle utilisera Polymorphie pour retenter de les bluffer. Acculée, elle résistera violemment à coup de Griffes ou de Charme tout en essayant de fuir - une petite poursuite en voiture s'impose, vous ne pensez pas ? Notez que si elle a récemment tué quand les joueurs la grillent, ses points de pouvoirs seront réduits en conséquence (six points en moins, et un point en plus de récupération selon le nombre de jours qui se sont passés depuis sa dernière victime).

Minus - Belial grade 1

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
4	3	3	2	4	2	11

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

Pouvoirs : Jet de flammes (2), Incendie (2), immunité au feu, Détection du Bien (1), Peur (1), Arme de contact maudite (hache à deux mains), Peur des Enfants

Equipeement : uniforme de flic, 9mm, lunettes de soleil

Apparence et comportement : Grand, musclé, carré, la voix forte, déguisé en flic. Minus est un bourrin qui se donne des faux airs d'Al Pacino, ce qui donne un résultat plus proche d'Aldo Maccione. En combat, c'est une véritable brute qui pourra faire pas mal de dégâts parmi les Anges, à grand renfort de projections de flammes et de hache maudite. A noter qu'il n'utilisera pas son pouvoir d'incendie si son petit camarade est encore à ses côtés.

Kortex - Abalam grade 1

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	5	3	2	5	3	14

Talents : Armes de poing (2), Esquive (2), Médecine (4), Savoir-faire (1)

Pouvoirs : Camisole (2), Malédiction folie (1), Peur (1), Lire les sentiments (2), Zombies, Peur (2), Cauchemar (1), Télépathie (1), Hôpital, Odeur cadavérique

Equipeement : uniforme de flic, calibre 45, déodorant bon marché

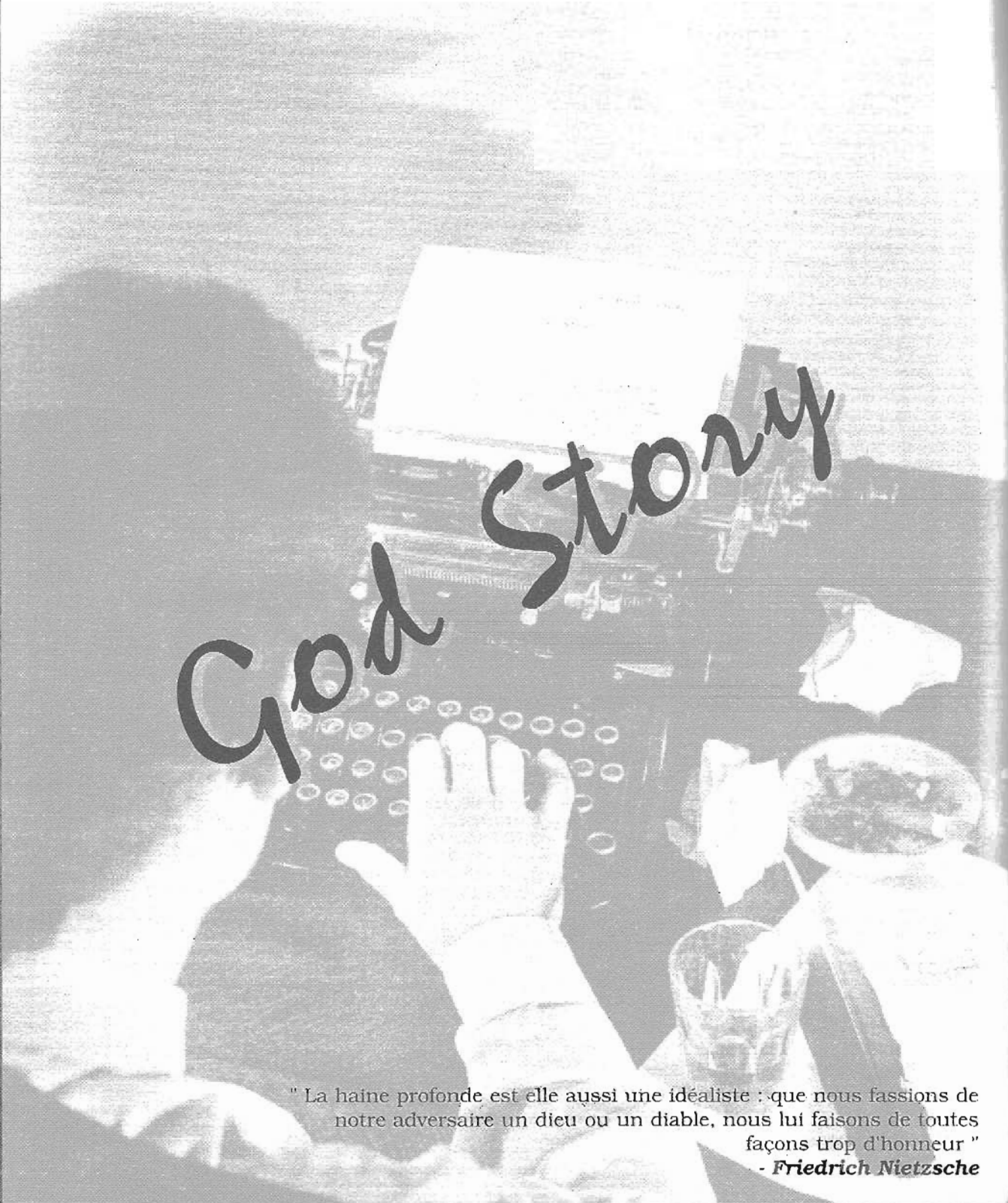
Apparence et comportement : Le poil rare, les yeux exaltés, il se dégage néanmoins un profond charisme de ce petit homme très mince. Bon, là ça se voit moins vu qu'il est habillé en cogne et que ça n'a jamais arrangé le look de personne. Et que, de près, ça fouette. Kortex est un vicieux qui cherchera à attaquer les Anges par surprise, histoire d'en faire sauter un par la fenêtre dès le début en le rendant suicidaire. Il a laissé sa horde de zombies dans le hall, ce qui fait qu'ils commenceront par manger les flics alertés par les premiers coups de feu.

France 3, lundi soir à 18h40

- Nous jouons à présent avec Bertrand... Bertrand est un sympathique jeune homme qui nous vient de l'Hérault... (lisant sa fiche) de Boullétier-la-Broque pour être précis.
- Tout à fait. Boullétier est le premier village en sortant de Saint-Chaumont-les-Deux-Coucoux, quand vous prenez la départementale qui va de Groignon-la-Chouquette à Borson-les-Camards.
- Ah, oui, je vois très bien. (lisant sa fiche) Il y a une fort belle église gothique, à l'entrée de Groignon... Et puis on y mange l'inoubliable, euh... (lisant sa fiche) "servogniade de ghislain" !
- Absolument Julien. C'est une spécialité délicieuse, une préparation à base de graisse d'oie bouillie et...
- Vous êtes enseignant, c'est ça ?
- Non. Enfin, j'ai été éducateur spécialisé pour des jeunes trisomiques, mais suite à mon procès j'ai dû arrêter.
- (regardant ses fiches) Oui, oui, formidable.
- Maintenant je travaille dans une petite communauté religieuse très sympathique. On fait de la méditation sensuelle, on enseigne quelques principes de base aux enfants...
- (regardant toujours ses fiches) C'est important l'éducation. Quel beau métier !
- Oui, et puis le contact avec les jeunes est très enrichissant. Nous apprenons nous-mêmes beaucoup, ce sont des échanges très fructueux.
- (regardant la caméra) Attention Bertrand, le jeu. On se concentre. Vous avez choisi (lisant sa fiche) "Satan au XXème siècle"... Quarante secondes... Top. Quel musicien de blues noir américain a la réputation d'avoir passé un contrat avec le Diable ?
- Facile. Robert Johnson.
- (plink)
- Quel célèbre sataniste anglais a fondé la secte de la "Golden Dawn" ?
- Aleister Crowley. Un vieux pote.
- (plink)
- Quelle chanson des "Rolling Stones" a été à l'origine d'un meurtre sataniste lors du concert d'Altamont ?
- "Sympathy for the Devil"... Un bon souvenir, ça aussi.
- (plink)
- Quel réalisateur d'origine polonaise a vu sa femme enceinte assassinée par Charles Manson, qui disait vouloir empêcher la naissance de l'Antéchrist ?
- ...
- (relevant le nez des ses fiches) Euh... vous passez ?
- C'est pas Charles Manson.
- Pardon ?... Euh... plus que dix secondes, Bertrand.
- C'est pas Charles Manson qui a éventré cette salope.
- Hum... Question suivante : qui a...
- C'est Arzâchsx qui a fait la césarienne. Moi j'étais là, je la tenais en position. Après on a fait une partie de foot avec le fœtus avant de...
- (ding-dong)
- Et... euh... c'est terminé Bertrand !
- ...
- Vous avez réussi à marquer (scrutant les scores) trois points ! C'est très bien !... La réponse à la dernière question était (lisant sa fiche) Roman Polanski ! Le célèbre Roman Polanski, bien sûr.
- ...
- Bien. Merci Bertrand. Nous allons à présent jouer avec Laureline, une sympathique videuse de truite. Laureline originaire de... (lisant sa fiche) Mont-Albert-sous-la-Chaumière, dans le Gard...
- Glabduk sortit de studio d'enregistrement le cœur léger.
- Il passa mentalement en revue son planning de la semaine. Mardi matin il enregistrerait un "100% Questions" spécial intégrisme religieux. Mardi soir c'était un "Qui veut gagner des millions" sur les sectes. Et mercredi midi, si personne ne l'avait arrêté avant, il serait en direct au "Jeu des mille francs". Quant à la séance qu'il venait de boucler...
- A moins de trouver un nouveau candidat et de tout refaire en quelques heures, ils n'auraient pas d'autre choix que de diffuser ce match de "Questions pour un Champion".
- "Tant mieux", se dit-il. Les retraités aussi ont le droit de s'amuser.

Un scénario In Nomine Satanis pour un groupe de trois à six gringos.

God Story



" La haine profonde est elle aussi une idéaliste : que nous fassions de
notre adversaire un dieu ou un diable, nous lui faisons de toutes
façons trop d'honneur "

- **Friedrich Nietzsche**

Vos joueurs vont passer à la télé ! Enfin, ils vont surtout passer un sale quart d'heure. En avant pour le grand cirque médiatique, les caméras, les paillettes, la coke...

Ce scénario va confronter les personnages de vos joueurs aux bases du métier de Démon : recueillir des informations importantes et, ensuite, pervertir tout ce qui peut l'être. Les joueurs vont être confrontés au véritable objectif du Grand Jeu, ce pour quoi Anges et Démons s'affrontent depuis des millénaires : l'âme de l'homme. La première partie est donc plutôt simple puisqu'il s'agira d'une enquête tout ce qu'il y a de plus classique, même si la finesse et la discrétion seront indispensables. La seconde partie, quant à elle, est un peu plus compliquée à mettre en place et demandera, de la part du meneur de jeu, une certaine capacité à improviser et, de la part des joueurs, une utilisation active de leurs méninges, de l'audace, de l'audace et toujours de l'audace.

Cette aventure convient tout à fait à un groupe de trois à six joueurs expérimentés et des Démons même débutants mais connaissant bien les mécanismes et le monde d'In Nomine Satanis. Enfoncez-vous dans votre fauteuil, prenez la zapette en main et laissez vous lobolomiser par In Studio Télévision.

Story board

Une petite chaîne qui monte, qui monte et qui commence à nous les briser menu a décidé de passer à la vitesse supérieure. Non contents d'avoir enfermé une bande de crétins avec des caméras et des mauvais meubles d'une firme suédoise que nous ne citeront pas pour ne pas faire de publicité à des gens qui financent certains partis nauséabonds (et hop ! Trente-huit mots de médisance sans citer une seule marque), les producteurs ont décidé de faire plus fort encore.

Dans leur escalade vers le pire pour concurrencer la télé poubelle favorite des ménagères de moins de cinquante ans, ils ont importé des Etats-Unis un concept d'émission novateur (plus ou moins) et qui rapporte (plus que moins) : des caméras, un plateau, un public, des myopathes, un curé - et vive le télévangélisme !

Et le pire, c'est que ce n'est même pas un coup des Forces du Bien mais bel et bien une idée de ces enfoirés d'humains. Plus précisément d'un humain, un missionnaire revenu d'Afrique, le Père Dominique, bien décidé à porter sa foi en access prime time et ce de manière pathétiquement sincère. Autant dire que cela risque de

faire des remous aussi bien du côté des Forces du Mal que de la Youyou Power Force.

C'est pourquoi la charmante équipe composée de vos joueurs va être envoyée sur le terrain pour se renseigner sur cette émission et ce fameux curé, pour découvrir s'il s'agit d'un Ange ou si les Forces du Bien sont quelque part là dessous. Et discrètement s'il vous plaît. Les Démons se rendront compte plus ou moins rapidement que le père Dominique (le nom, c'est juste pour les faire stresser) n'est qu'un simple humain et qu'il agit de son propre gré.

Leur hiérarchie leur demandera alors de faire cesser ses agissements de manière discrète et vicieuse : il s'agit de trouver les points faibles du curé et de les exploiter pour le pervertir de manière à, premièrement, discréditer à jamais son émission, deuxièmement, ternir l'image de la chrétienté et, enfin, de s'assurer qu'il aille directement en Enfer sans passer par la case départ et sans toucher les deux cents sacs. Et pour cela, la méthode la plus infailible, c'est de le pousser au suicide. On sait, c'est gerbant, mais c'est ça, le travail des Démons.

Mon curé dans Téléstar

C'est par une belle soirée de septembre que les Démons sont convoqués par leur hiérarchie. Le Message Officiel leur est transmis, progrès oblige, par un moyen de communication moderne : radio, télé, portable, Internet. Et ça, avec la touche caractéristique qui fait tout le charme des Forces du Mal - c'est-à-dire aux doux accords du dernier album de Cradle of Filth (qui est non seulement sataniste mais en plus une insulte au bon goût, voire au goût tout court). Ils sont invités à se rendre, à vingt et une heures le soir même, dans les locaux d'une chaîne de télé cryptée, branchée et beauf, dans le quinzième arrondissement de Paris.

Ils y seront reçus par un certain Charles-Hubert qui leur exposera leur mission.

Le quinzième arrondissement ayant déjà eu droit à sa couche de médisance dans un autre scénario de cette extension, nous nous contenterons de dire du mal du siège social de ladite chaîne. C'est moche. Et c'est plein de connards.

Des jeunes cadres dynamiques s'agitent partout dans les locaux clinquants de la contre-culture foot et porno, au milieu du bruissement feutré des animateurs, déprimés par la réduction des budgets de leurs émissions à une peau de chagrin pour qu'un répugnant et hypocrite grand patron puisse jouer à être un peu plus le maître du monde.

Les Démons sont rapidement conduits dans une salle d'attente très art déco ou, après les avoir laisser poireauter dix minutes, leur supérieur les accueillera. Charles-Hubert (" céhache " pour les intimes), bellâtre quadra dans un costume et une chemise noirs qui jurent affreusement avec sa cravate jaune d'un grand " créateur ", leur serrera tous la main avant de faire flasher une aura respectable et de se présenter : " Prynhhtaimm, Capitaine des Youyous aux ordres de Nybbas, Prince des Médias " (un peu pompeux, non?).

Il leur offre ensuite à boire et les mène dans une grande salle de réunion style techno pop art mal agencée..

Il leur expose alors leur mission dans ces termes : " nous venons d'apprendre qu'une chaîne de télévision française allait lancer un nouveau concept d'émission dans quatre jours. Les préparatifs ont été faits dans le plus grand secret depuis plusieurs mois et le fait que nous ne nous soyons aperçus de rien jusqu'à présent nous fait penser que la Youyou Power Force pourrait bien être là-dessous. En effet, la campagne de publicité que vous avez peut-être vue sur cette chaîne avait pour slogan " Etes-vous prêt à croire ? " et " La force de l'Amour ". La production avait laissé filtrer une rumeur affirmant que cette émission était une adaptation du programme américain " Temptation Island " dans lequel des couples sont séparés sur deux îles où des célibataires les attendent pour les faire fauter par tous les moyens. Malheureusement, cette information était un canular destiné à cacher la vérité puisque le vrai concept de l'émission est... le télévangélisme. L'animateur est un certain père Dominique et, dès demain, commencera une campagne de publicité massive pour préparer son audience vendredi soir. Votre mission est de découvrir si le Père Dominique est un Ange et à quel point la Youyou est impliquée. Votre action devra être la plus discrète possible et vous ne devrez en aucun cas vous faire repérer par le prêtre. Toute action offensive est strictement interdite sans autorisation préalable de ma part. Je veux que ce soit absolument clair : tant que nous ne savons pas assez de choses et que je ne l'ai pas décidé, on ne massacre personne. Compris ? Voici une enveloppe contenant dix mille francs pour vos frais. Si vous avez besoin de quelque chose de spécifique et de raisonnable, contactez-moi. Je veux un rapport vendredi matin à la première heure. C'est impératif et je n'aime pas les retards. Merci. "

Le père Dominique

Né en 1950 dans l'arrière pays breton, le père Dominique, Dominique Louvier de son vrai nom, a voulu devenir prêtre très tôt. Il entre en séminaire (Sainte Marie à Lorient) dès l'âge de seize ans et en sort prêtre cinq ans plus tard. A cette époque, tout le monde s'accorde pour dire que le curé est un homme sympathique, zélé et très croyant. Son directeur l'apprécie beaucoup et a de grands projets pour lui, pensant en faire un membre du haut clergé assez rapidement.

Le seul petit problème c'est que Dominique, comme tout breton qui se respecte, a un goût certain pour la boisson. Les personnages pourront par exemple l'apprendre en se renseignant auprès de son meilleur ami et camarade de chambre de l'époque, le père Albert, qui exerce toujours à Lorient. Si les joueurs le retrouvent, celui-ci ne se laissera pas facilement convaincre de lâcher cette information : il a déjà résisté à " Voici ", alors les Démons devront trouver un excellent prétexte pour l'interroger et, surtout, le faire parler.

Une autre personne qui pourra les renseigner est le directeur spirituel (un peu comme chez les psys : un autre prêtre qui le supervise) du curé, un certain Michel Meunier officiant au Collège Séminariste de Paris. La bonne nouvelle est que le Collège n'est pas une église, les Démons pourront donc s'y rendre sans trop de problèmes. La mauvaise nouvelle est que le père Meunier refusera bien évidemment de dire quoi que ce soit. Il faudra donc l'y forcer d'une manière ou d'une autre (coups, menaces, pouvoirs, etc.).

Du côté famille, il n'y a pas grand-chose à savoir, ses parents sont morts il y a une dizaine d'années à six mois d'intervalle et il a une sœur qui vit toujours en Bretagne et qui déteste son frère. Elle s'empressera de répandre sur lui un bon gros bol de fiel. Elle parlera de l'alcoolisme de son frère à quiconque saura la convaincre (en monnaie sonnante et trébuchante).

Celui-ci a commencé à boire quand il avait treize ans, avec ses potes du collège. La Bretagne est tout de même une région barbare dans laquelle on est saoul à dix heures du matin - même si parfois, quand le vent se lève sur Douarnenez, le pêcheur sobre peut lui aussi apercevoir les flèches de la cité d'Ys engloutie sous les flots, tandis que les embruns frappent son visage buriné et que l'océan, si beau, fouette sa barque. On dit alors qu'il est con comme un Breton.

Toujours est-il qu'à quinze ans, le petit Dominique était un poivrot, un vrai, un des Côtes d'Armor. Quand il rentra au séminaire, pour prouver à Dieu son amour pour lui et surtout pour ne pas finir comme un vieux marin perpétuellement scotché au comptoir, il fit vœu de cesser la boisson. Il eut du mal à tenir cette promesse. Alors, plutôt que de faire la prestigieuse carrière qui lui était promise au sein de la hiérarchie catholique, le père Dominique décida de se punir : il partit en Afrique dès ses vingt-deux ans. Avec l'espoir que son dur labeur chez les sauvages le préserverait du péché. Et on peut dire que, jusqu'à présent, ça a relativement bien marché. Dominique n'a bu qu'une fois depuis lors, il y a une vingtaine d'années, quand un enfant de treize ans qui aidait à construire un puits est mort écrasé sous l'infrastructure métallique.

Il y a cinq ans, le père Dominique a rencontré quelqu'un qui allait changer sa vie : un prêtre américain qui lui a expliqué que l'avenir de la chrétienté passait par le prime time. Le français a vu ça comme un signe de Dieu. Cela voulait tout simplement dire que Dieu lui avait pardonné ses péchés et qu'il devait retourner dans le monde pour enfin devenir la star de l'église qu'il aurait du être il y a longtemps. Il faut dire à sa décharge qu'il était très enthousiaste car il venait de finir à aider de construire un hôpital. Et qu'on venait de lui soigner une blessure qu'il s'était faite avec un produit local assez bizarre et aux propriétés relativement euphorisantes...

Il a passé les quatre années suivantes à mettre au point sa future émission, rachetant aux Américains le concept clé en main pour le faire exploiter par un producteur en France. Puis, l'année dernière, il s'est installé dans un petit F2 à Malakof, tout prêt du stade Lénine.

D'ailleurs, si les joueurs décident de visiter l'appartement du père Dominique, ils découvriront un immeuble récent, pas spécialement beau, avec un interphone. Le concierge possède le double des clés de tous les occupants. L'appartement du prêtre est sobre, peu décoré à part les quelques crucifix et bibles de bon aloi.

Par contre, le bar en face de son appartement est le QG des mythiques Hell's Angels locaux - même si, en vrai, ils n'existent plus ; on s'en fout, c'est un jeu, non ? Ils seront très amusés d'apprendre qu'un cureton habite juste à côté de leur rade d'élection, surtout un qui passe à la télé... Ils seront ravis, pour peu qu'on les pousse, de rigoler un peu avec le prêtre : rat mort dans sa boîte aux lettres, canettes lancées vers sa fenêtre, etc.

Un appartement dans l'immeuble d'en face, à l'étage du dessus, est libre et les personnages pourront le louer (cinq mille par mois et je peux voir vos fiches de paye s'il vous plaît ?) s'ils le désirent, afin de surveiller le père Dominique plus facilement. Il ne sera pas difficile de planquer des micros chez lui ou d'utiliser des capteurs paraboliques si vos joueurs sont suffisamment tordus pour y penser : de nombreuses boutiques de "sécurité" ont pignon sur rue à Paris et peuvent fournir le matériel adéquat.

Guignol's band

(" Enlève cette épée du monsieur ! ")

Les Forces du Bien ont décidé d'envoyer une équipe se renseigner sur le Père Dominique. Malheureusement, les deux Anges qui ont été choisis ne sont pas spécialement habitués à faire un travail d'investigation puisque ce sont deux brutes de combat à la subtilité très limitée.

Sariel et Mariel, dont vous trouverez la description et les statistiques en annexe, ont un plan simple : s'introduire nuitamment dans l'appartement du père Dominique afin de lancer une Détection du Mal. Et si le résultat n'est pas probant, ils se mettront à l'interroger à leur manière...

Le jeudi soir aux alentours de trois heures du matin, les deux Anges pénètrent dans l'immeuble de Malakof en sonnant chez le concierge. Puis ils lui cassent la gueule pour lui piquer les clés de l'appartement. Ils montent ensuite au quatrième étage, ouvrent la porte, se rendent dans la chambre du curé et utilisent leur pouvoir. Bien entendu, ça ne marche pas et ils sont alors obligés de passer au plan B. Le Père Dominique se réveille, aveuglé par la lumière d'une maglite qu'on lui braque dans la gueule. Les deux Anges l'attrapent et le collent sur une chaise, attachent ses mains avec des menottes et commencent à l'interroger : " Alors, connard, pour qui tu travailles ? C'est qui ton Prince ? "

Bien entendu, le curé ne réagit pas puisqu'il ne comprend rien à ce qu'on lui demande. Les deux Anges se mettent alors à cogner. Ils lui bourrent les côtes de gentils petits coups de pieds pendant une dizaine de minutes, sans obtenir ce qu'ils veulent, et finissent par comprendre que le pauvre homme n'est qu'un simple humain. Ils l'abandonnent donc dans cet état et rentrent faire leur rapport.

Le père Dominique appelle un médecin, se fait soigner et décide de ne pas porter plainte ("pardonne-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font").

Il a une côte fêlée mais rien de vraiment très grave, les deux Anges s'y entendant en ce qui concerne le passage à tabac (ils ont du être flics dans une autre vie).

Bien sûr, s'ils surveillent le père Dominique, vos joueurs sont libres d'intervenir. Ils n'ont aucun moyen de savoir jusqu'où les deux Anges vont aller. D'un autre côté, attendre un peu est aussi un bon moyen de découvrir eux-mêmes la nature du prêtre, sans se faire griller qui plus est. A eux de voir s'ils prennent le risque.

Première émission

Vendredi soir, vingt heures cinquante. Fin des pubs. Ça commence par une vue plongeante sur une croix, dans des couleurs pastel étudiées pour ne pas rebuter le public. Des spots balayent un plateau alors que retentit une ignoble version moderne de chants grégoriens - un créatif a sûrement trouvé que rajouter un beat dance derrière ferait plus moderne et plus énergique. Alors que les dernières notes retentissent, les caméras cessent de virevolter dans un public déjà hystérisé pour se fixer sur l'ouverture au centre du plateau, juste sous la croix bleu pâle de dix mètres de haut, d'où le père Dominique est censé sortir.

Les applaudissements continuent de résonner en écho dans le silence terrible de la petite lucarne.

Le voilà...

L'homme n'est pas très grand, vêtu en clergyman, à la mode américaine, forcément. Son visage est calme sous le maquillage, il sourit. Une étrange impression de paix se lit dans son regard. Il écarte les bras et élargit son sourire. Le public, extatique, se déchaîne. De nos jours, on ne se déchaîne qu'enchaîné à sa chaîne.

" Au commencement était le verbe, et le verbe était Dieu, et le verbe était avec Dieu. Je suis venu vous annoncer une Bonne Nouvelle. "

Fracas d'acclamations.

Le père Dominique parle, sa voix est chaude, enjôleuse - les mots coulent naturellement pour combler le manque spirituel de ce début de millénaire (fin de siècle, c'est out). Le vingt et unième siècle sera spirituel... Voire.

Pendant quelques minutes, la voix se laisse écouter. Les paroles résonnent, un peu ; souvenir d'enfance retrouvé, derrière les autels quand le tissu blanc m'irritait le cou et que la cloche tintait. Faire le bon geste. Se lever maintenant.

Il parle de Dieu, simplement, doucement, et le public semble sous le charme. Il récite un épître aux Corinthiens : " Galiléens "... Il a l'air de dire que ce sont nous, les Galiléens, hommes de peu de foi : " Pourquoi regardez-vous vers le ciel ? " Et je comprends : le ciel qui s'ouvre devant nous en ce siècle de la mort de l'art et de l'âme, c'est celui de la divine lucarne - au nom du pitch, du diamètre et du channel.

Dieu n'est plus dans le ciel, il est avec nous, parmi nous, tout autour de nous. Notre Dieu, c'est la télévision. Honni soit l'hérétique qui refuse Dieu ! Et la ménagère de se prosterner devant le veau d'or, disponible pour tous, démocratique, payable une fois par an au moment des impôts. Le paradis garanti, la pensée exclut.

C'est fait. L'exception culturelle a fait long feu. Ce n'était qu'une flammèche soufflée par le vent de la mondialisation. La télé de papa est morte, vive la télé poubelle. Les décervelés du Loft ont ouvert la voie : ils sont les prophètes de l'ère cathodique.

" Vous êtes cathodique, vous ? " Je dois reconnaître que je suis protestant...

Le spectacle s'enflamme ensuite, naturellement, comme prévu. Le Père Dominique appelle à faire des dons. Un numéro s'affiche à l'écran. La pression monte d'un cran. La tension augmente. La foule est en délire. Rien d'anormal. Juste savoir où la production a trouvé tant de croyants fervents.

Ce n'est même pas aussi choquant qu'on pouvait s'y attendre : pas de guérison miraculeuse et de prestidigitation de bas étage, juste quelque chose dans l'air. Une messe de trois heures, coupée par les pubs - juste un spectacle, navrant, parce que c'est un spectacle. Justement.

Même le concept du défi, dans sa petitesse mesquine n'est pas choquant ; il a un air de Téléthon ou d'Intervilles : faire escalader la tour Eiffel à un footballeur professionnel. Frissons garantis pour le cathodique pratiquant.

Je crois.

Que j'irais pêcher Dimanche.

(Article sur God Story, paru dans un magazine culturel très catho de gauche)

L'émission, se passe donc plutôt bien. Avec un spectacle pas si racoleur que ça, le taux d'audience dépasse tout de même les trente pour cent, ce qui est excellent à cet horaire et à ce moment de la semaine. Le père Dominique parvient à collecter près d'un million de francs et fait la " une " des journaux du lendemain.



La presse de caniveau est enthousiasmée, les intellectuels sont obligés d'être outrés. Le Père Dominique est invité sur d'autres chaînes pour parler de son émission et passe son temps entre interviews, plateaux télés et conférences de presse. Dès le lendemain, toutes les places dans le public pour la semaine suivante sont prises (il faut appeler un numéro à trois francs la minute pour en obtenir).

Dans un hebdomadaire chrétien, le nombre de personnes à se déclarer catholique augmente soudain de cinq pour cent dans leur sondage.

Les Forces du Mal paniquent un peu et les personnages sont convoqués chez leur contact le lendemain soir. Il leur offre un budget de 100.000 francs et un numéro de téléphone prioritaire pour toute demande qu'ils pourraient faire (dans la limite du raisonnable : pas de porte-avions ou d'assassinat par exemple). Il leur demande de découvrir avant la prochaine émission s'il y a des Anges quelque part et de commencer à s'attaquer psychologiquement au père Dominique - en

gardant à l'esprit que le but est de l'envoyer en Enfer. Prochain rapport après la prochaine émission. Discretion obligatoire.

Les Forces du Bien, elles aussi, se demandent ce qui se passe vraiment là-bas mais commencent par enquêter dans leur propre hiérarchie pour savoir si ce n'est pas une mission officielle avant de faire quoi que ce soit. Si leurs premiers enquêteurs ont disparu, par contre, ils dépêchent immédiatement Claude (voir PNJs). Tenez-en compte dans le déroulement du scénario.

La Prod

La production est installée à Aulnay sous Bois (oui, encore), une ville sympa où il est interdit de vendre de l'essence au jerrican : les jeunes pourraient s'en servir pour faire des cocktails molotov, comme s'ils ne savaient pas siphonner des réservoirs... Enfin, après tout, c'est juste pour faire peur aux gens et leur vendre des flics, des caméras de vidéo surveillance, de la trouille au rabais et de l'apolitisme politicien.

Les locaux, construits comme un chouette bunker, sont très protégés : grilles, caméras, gardes, la première émission de télé poubelle franco-française (quoique) ayant été attaquée par des imbéciles qui pensent que c'est vraiment important mais qui ne bougeraient pas leur cul d'un centimètre pour une vraie cause. Si les personnages parviennent à y pénétrer tout de même, cela ne leur servira de toute façon à pas grand chose, sauf s'ils trifouillent dans les comptes et qu'ils s'y connaissent en comptabilité : dans ce cas, ils s'apercevront qu'il manque de l'argent dans les caisses.

Les joueurs vont sans doute s'intéresser aux responsables de la production et de la chaîne. Ceux-ci n'ont rien à voir (pour le moment) avec les Forces du Bien, mais nous allons vous décrire les personnages clés du show pour faire diversion auprès de vos joueurs et pour ne pas avoir à improviser quarante noms de PNJs quand ils vous les demanderont. De plus, certains d'entre eux cachent dans leurs placards, qui un secret, qui un squelette, et les Démons pourront s'en servir pour faire pression sur l'émission et le prêtre.

Productrice : Laurence Filipi est une grande femme d'une quarantaine d'années, élégante dans son tailleur à la mode. Elle est extrêmement dynamique et ses dents rayent le parquet de fort belle manière. Elle travaille quinze heures par jour et défendra son émission avec rage si celle-ci venait à être attaquée, malgré son athéisme viscéral. Il faut dire qu'elle adore un dieu bien plus réaliste : le pognon.

Responsable pour la chaîne : Stanislas de Perac est un trentenaire grand et maigre. Il porte avec orgueil une mèche blonde et des petites lunettes rondes cerclées de fer. Catholique convaincu, il mise beaucoup sur cette émission. Son passé est peu reluisant : dans sa folle jeunesse, il a milité au sein d'une organisation d'extrême droite qui forme de respectables présidentiables. Il fera tout pour le cacher, tout sauf mettre le show en péril - il ne fait de mystères que pour ne pas ternir l'image de celle-ci, sinon il le clamerait fièrement.

Assistante du Père Dominique : Gwendoline Lutowski. Une petite jeune fille de 25 ans, brune et plutôt jolie. Elle a eu le job par piston

et se démène comme elle peut pour organiser tous les rendez-vous du curé. Malgré ses nombreuses gaffes, celui-ci l'apprécie et la maintient à son poste.

Réalisateur : Gérard Bouvier. Un artiste frustré. La quarantaine, gras et chauve, il n'a pas encore réalisé le long métrage qu'il ambitionne de tourner depuis plus de vingt ans. Il compte bien gagner suffisamment de tunes avec l'émission, ou entrer en contact avec des gens pleins aux as, pour financer son projet. En attendant, il a le nez plein de poudre et en refile à un peu tout le monde sur le plateau de tournage. Il sera prêt à tout pour éviter le scandale.

Responsable juridique : David Lenguiller. Un cinquantenaire, grand et massif avec un brushing impeccable. Un peu la fusion entre un avocat d'affaires et un catcheur, si vous voulez vous faire une idée. Il n'est là que pour prendre de la caillasse et est devenu très pote avec Bouvier, qui partage son goût pour la blanche à récurer les narines. Il trompe régulièrement sa femme avec tout ce qu'il peut et pas mal de prostituées.

Directeur du Marketing : Valentin Dugommier. Un grand homme d'une trentaine d'années, habillé branché avec une énorme touffe de cheveux blonds dressés avec du gel. Il détourne de l'argent pour financer son train de vie outrageusement extravagant et dispendieux, et sera à la botte des personnages si ceux-ci le découvrent.

Chef de la sécurité : Désiré Leblanc. Antillais bedonnant au crâne luisant, il dirige l'équipe de vigiles d'une main de fer nonchalante. Il est homosexuel et tient absolument à le dissimuler à tout le monde : dans le magnifique monde où tout le monde s'aime (la télévision), il est permis d'afficher ses préférences sexuelles à la seule condition d'être placé haut sur l'échelle sociale. De la part d'un simple gardien par exemple, cela serait follement inconvenant, très cher.

Juste avant l'émission suivante, les personnages seront de nouveau convoqués. On leur ordonnera de mettre les bouchées doubles pour pousser le Père Dominique à se faire sauter la calebasse, et de commencer, discrètement, à perturber le bon déroulement de l'émission.

Leur contact a changé : c'est un garde 3 aux ordres de Nybbas qui double leur budget et les motive en leur promettant la rétrogradation au rang de Familier en cas d'échec.

La Youyou s'incruste

Après la seconde émission, les choses se mettent soudain à changer : le directeur du marketing et le chef de la sécurité valsent et sont remplacés par un Marc et un Daniel (voir caractéristiques en annexe) alors qu'un nouveau " responsable de la communication ", au service de Didier, est parachuté à la production. L'émission devient alors encore plus grandiloquente et les bénéfices augmentent en flèche. Bientôt, les premières guérisons de chromosomatiques et de faux infirmes commencent. Le père Dominique est aux anges (pouf, pouf) et commence à penser que sa mission pour le Seigneur est encore plus importante. On lui colle alors deux gardes du corps un peu spéciaux puisque ce sont des Anges de Jean-Luc dont vous trouverez, encore une fois, les caractéristiques un peu plus loin.

La semaine suivante, les Forces du Bien proposent au prêtre de devenir un Ange. Contre toute attente, celui-ci refuse : il faut dire que c'est un serviteur de Dominique sur lequel l'humeur du patron a déteint qui lui offre le Paradis. La Youyou réfléchit pendant deux jours, puis l'Archange de la Justice téléphone lui-même à la Bourboule pour demander à Dieu d'en faire un Saint... " Bien sûr, bien sûr, mais vous pouvez m'abonner à Pèlerin Magazine ? " Le Père Dominique devient alors techniquement un bourrin, euh désolé, un Saint (comme expliqué dans le Liber Angelis). Cela lui donne quelques pouvoirs et surtout le rend plus difficile à traumatiser, comme vous pourrez le voir en matant ses caracs.

Dès le lendemain, une nouvelle émission est diffusée où il guérit, en direct, pendant une journée de prière, un jeune myopathe (en même temps, des vieux myopathes...). Dès le début du show, les Forces du Mal ordonnent aux personnages de foutre tout ça en l'air le plus vite possible, par n'importe quel moyen, en restant discrets.

La torture psychologique pour les nuls

C'est l'élément central de ce scénario qui va vous demander le plus de travail. Il est bien entendu impossible que nous prévoyons tous

les coups tordus que pourraient imaginer vos joueurs. Néanmoins, nous allons tenter de vous donner un moyen de modéliser la déchéance mentale de Dominique. Attention, règle maison à usage unique (jeter après le scénario, ne pas dépasser la dose prescrite, commencer de préférence avant la date écrite sur le cul de la boîte).

Chaque fois que les personnages vont tenter quelque chose et que le père Dominique n'aura pas la volonté nécessaire pour prendre sur lui, il s'enfoncera un peu plus dans la dépression. Néanmoins, il aura aussi la possibilité de s'endurcir et de ne plus réagir aux traumatismes mineurs. Les joueurs devront donc penser une gradation dans les attaques s'ils veulent envoyer le pauvre homme en Enfer.

Chacune de leurs actions va leur rapporter des points. Quand le père Dominique aura atteint certains paliers, son comportement en sera grandement affecté et il lui sera de plus en plus difficile de résister. Le psychisme du prêtre va être symbolisé par deux scores contraires :

Le premier représente sa descente aux enfers (DE). Pour passer d'un niveau à l'autre, il faut accumuler dix points, de la manière que nous indiquons plus loin. Chaque fois que le père Dominique atteint un palier, la difficulté de ses jets de dés augmente et son comportement se détériore.

Le second score montre à quel point il s'endurcit (EN). Une fois qu'il a appris à supporter un certain niveau de torture mentale, il ne peut plus être affecté par quelque chose d'aussi ou de moins fort.

A chaque fois que vos joueurs mettent au point un plan et l'exécutent, le prêtre fait un jet de Volonté. La difficulté dépend du degré de perversité et de préparation que les personnages atteignent : une idée stupide non étudiée lui fera faire un jet sur la ligne Facile alors qu'une idée ingénieuse soigneusement réalisée rendra le jet Très Difficile. A vous de juger.

Quand le plan réussit (c'est-à-dire quand le prêtre rate son jet de Volonté), notez le RU : c'est le nombre de points que gagne le père Dominique en DE. A l'inverse, quand il réussit son jet de dés, il gagne le RU en EN. A chaque fois qu'un niveau de DE est atteint, les jets de Volonté se font avec une colonne de malus de plus. De nombreux pouvoirs mentaux peuvent permettre de s'amuser avec le père Dominique, directement ou indirectement, ainsi qu'un tas d'idées plus classiques. A vos joueurs de faire preuve d'imagination.

Père Dominique

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
1	3/4*	2	1	1	2	8*

Talents : Prêcher (3), Mettre en confiance (2), Construire des puits en Afrique (1)

Pouvoirs* : Augmentation temporaire de Volonté (2), Volonté supranormale (2), Calme (2). Bénédiction " guérison de maladie " (2)

Apparence et comportement : c'est un homme charmant d'une cinquantaine d'années aux cheveux noirs et aux tempes grisonnantes. Il n'est pas spécialement beau mais son visage respire la gentillesse et la confiance. Il porte en permanence un habit de clergyman (chemise noire à col romain, veste grise). Au début du scénario, c'est à un homme confiant que les personnages auront affaire mais plus ceux-ci l'entraîneront loin, plus il se délitera, et quand on dit "à vue d'œil", c'est exactement ce que ça veut dire : des cernes apparaîtront sous ses yeux, il cessera de se raser, son visage se creusera et son comportement sera de plus en plus chaotique. Il sera nerveux, méfiant, craintif et finira par avoir de longues crises de mutisme, voire de sanglots si affinités. Montrez bien aux joueurs les effets progressifs de leur travail de sape...

* après qu'il ait été transformé en Saint.

Sariel et Mariel, Anges au service de Laurent

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
4	4	3	3	4	2	14

Talents : Arme de contact (4), Esquive (2)

Pouvoirs : Arme de contact bénite (épée, hache de bataille), Armure corporelle (3), Juste-Lame de Laurent (2), Esquive acrobatique (1), Eclair (2) / Détection du Mal (2), Intégrisme / Accès de colère

Equipement : Trench coats

Apparence et comportement : le cheveux court, le visage inexpressif. Sariel et Mariel ne vivent que pour une chose, casser du Démon. Le premier est totalement intégriste et sera même prêt à griller sa couverture s'il le faut pour éliminer des raclures démoniaques. Le second est toujours prêt à péter les plombs, la moindre provocation le plongeant dans une colère noire. Mais, en ce qui concerne leur métier, c'est-à-dire l'élimination physique et violente d'agents des Forces du Mal, ils sont plutôt efficaces. Il faut dire qu'ils ne sont bons qu'à ça...

Claude Dupuis, Ange au service de Janus

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	5	3	3	4	3	25

Talents : Esquive (3), Savoir-faire (2), Baratin (2)

Pouvoirs : Ouverture (3), Calme (2), Talent de ruse (discrétion), Esquive acrobatique (2), Eau bénite (2), Invisibilité (2), Passe Muraille (2), Liquéfaction (1), Téléportation (2), Asexué

Equipement : vêtements noirs (féminins ou masculins), faux seins, fausse moustache
Apparence et Comportement : Claude est plutôt androgyne. Pour tout dire, ce n'est ni un homme ni une femme puisqu'il n'a pas d'organes sexuels du tout. Néanmoins, il peut se faire passer pour un homme (efféminé) ou une femme (masculine) en mettant les vêtements qui correspondent au sexe qu'il veut jouer. Plutôt pratique pour les missions d'investigation. C'est quelqu'un d'extrêmement intelligent et de très prudent qui sait obtenir ce qu'il veut avec diplomatie. En cas de combat, il tentera de fuir pour prévenir sa hiérarchie de la présence de Démons.

Racul, Ange au service de Blandine

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	6	4	4	2	2	19

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

Pouvoirs : Rêve Divin (3), Rêve (2), Eclair (2), Sommeil (2), Arme de contact bénite (katana), Calme (2), Charme (1), Vol (1), Polymorphisme (1), Interdit (armes à distance)

Equipement : ouais, d'accord, ouais...

Apparence et comportement : tous les Anges de Blandine ne sont pas des doux pacifistes (ni des femmes, contrairement à une obscure tradition peujeunesque insmieuviennne). Raoul est un nettoyeur, quelqu'un qui résout les problèmes dans les rêves des gens, et pas forcément de la manière la plus fine. En clair, c'est un bourrin qui essaye d'éliminer ses adversaires à la moindre occasion et qui efface des souvenirs un peu à tort et à travers. Il est assez petit, maigrichon, les cheveux longs et bruns, attaché en queue de cheval et porte des vêtements trop amples d'un noir douteux.

Charles Dugoux, Ange au service de Daniel

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
5	4	3	1	5	2	13

Talents : Arme de poing (3), Esquive (2), Conduite (2)

Pouvoirs : Chair en pierre (2), Passe Muraille, Armure corporelle, Onde de choc (2), Détection du Mal, Skinheads, Interdit (sommeil)

Équipement : cravate et costume noirs, lunettes de soleil, Oreillette, 357 Magnum

Apparence et comportement : de taille moyenne, la trentaine, le cheveux ras et noir. Un visage tendu en permanence, creusé par d'épais sillons sous les yeux. Charles est un grand calme consciencieux et prudent. La seule chose qui l'intéresse est son travail du moment et il est un peu maniaque à ce sujet, prenant sur ses rares heures de sommeil pour s'occuper de tout. C'est d'autant plus dur que son équipe de sécurité est constituée par sa bande de skins qui sont certes zélés mais peu fûtés (déjà qu'il les a obligés à porter des costumes, faut les laisser s'amuser un peu, non ?). En cas de rencontre avec les personnages de vos joueurs, il tentera d'en éliminer le plus grand nombre avec ses serviteurs et tentera de fuir s'il risque de se faire tuer.

Gérard et Bernard, Anges au service de Jean-Luc

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
5	5	2	3	4	1	13/14

Talents : Esquive (4), Arme de poing (2)

Pouvoirs : Conversion physique (1), Champ électrique (1), Armure corporelle (1), Conversion mentale (1), Détection du Mal (1), Eclair (2), Déplacement temporel (1) / Régénération (1), Sacrifice ultime (2), Couleur des yeux / Interdit (nourriture)

Équipement : cravates et costumes noirs, lunettes de soleil, Oreillette, pistolet 9 mm

Apparence et comportement : deux hommes dans la fin de leur trentaine, toujours sur le qui-vive. Le premier est obligé en permanence de cacher derrière des lunettes à la Gilbert Montanier ses yeux d'un rouge magnifique (qui, de temps en temps, brillent tels ceux de Terminator au travers du verre fumé) tandis que le second est vraiment ce que l'on peut appeler maigre : visage tiré, joues creusées, côtes apparentes... Ce sont deux vrais professionnels de la protection et ils risquent de donner du fil à retordre aux personnages de vos joueurs si ceux-ci sont amenés à s'y confronter directement.

Emile Lapon, Ange au service de Didier

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

Talents : Savoir faire (2), Discussion (3), Marketing (2)

Pouvoirs : Détection du danger (1), Téléportation (2), Détection du futur proche (1), Absorption de gentillesse (1), Dialogue mental (2), Multiplication (1), Télépathie (1), Eau bénite (2), Rêve (1), Message officiel, Peur des cadavres

Équipement : costume sobre et sombre, attaché-case, téléphone mobile

Apparence et comportement : petit et rondouillard, le visage rougeaud respirant la sympathie, Emile est quelqu'un à qui l'on fait instantanément confiance. Il est là pour faire en sorte que " God Story " profite au maximum aux Forces du Bien et ne dérape pas dans l'hérésie. Même s'il n'est pas au service d'un intégriste comme Dominique, il souhaite que l'émission reste dans les limites de la décence et s'oppose en cela à son petit camarade Serge. En cas de conflit violent avec des Démons, il essaiera de se tenir au maximum à l'écart, d'autant que la simple vue du sang le révolte. Acculé, il combattrait ou fuirait selon ses possibilités.

Serge Bobet, Ange au service de Marc

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	5	4	3	2	4	23

Talents : Savoir-faire (2), Séduction (4), Comptabilité (1)

Pouvoirs : Détection du mensonge (2), Télépathie (1), Rêve (1), Augmentation temporaire de Volonté (2), Charme (2), Volonté supranormale (2), Calme (1), Lire les pensées (2), Contrat divin (2), Luxure

Équipement : costume classe, ordinateur portable, téléphone mobile avec kit mains libres, cigarettos

Apparence et comportement : grand, mince, beau, bronzé, élégant. Serge est un enjôleur qui conçoit tous les rapports entre individus comme un jeu de séduction. Il est toujours calme et souriant, capable d'énoncer un mensonge éhonté avec le visage de l'innocence même. Il est là pour que l'émission marche. Et ça, ça veut dire qu'elle doit rapporter des brouzoufs, de toutes les manières possibles : produits dérivés, sponsors, etc. Le seul petit problème est son camarade angélique au service de Didier qui refuse de voir que la fin justifie les moyens. S'il est confronté directement aux joueurs, il fera tout pour s'en sortir, leur promettant n'importe quoi et tenant ses promesses s'il le faut.

Niveau 1 : rumeurs, articles de journaux calomnieux, coups de téléphone anonymes, humiliation publique, nuit sans dormir, cauchemar mineur.

Niveau 2 : victime d'une agression, événement surnaturel mineur, critiques nourries dans les médias, révélation de son alcoolisme.

Niveau 3 : témoin d'un acte de torture, boire de l'alcool, plantage de l'émission en direct, trahison de la part d'une de ses connaissances, cauchemars horribles.

Niveau 4 : privation de sommeil régulière, passage à tabac méthodique, agir contre ses convictions, événement surnaturel majeur, poursuites judiciaires, mort d'un proche, émission qui part grave en couilles.

Niveau 5 : annulation du show, agir complètement contre ses convictions chrétiennes, brutaliser quelqu'un sous l'effet de l'alcool ou d'un pouvoir, commettre un péché capital, assister à la mort d'un proche, prison, se voir accomplir un acte ignoble.

Règle spéciale : étant un ancien alcoolique, si le père Dominique est traumatisé alors qu'il a bu (même une gorgée), doublez le nombre de DE gagnés. De plus, le prêtre ne peut pas s'endurcir sous l'effet de l'alcool. Et oui, c'est dur la vie.

Encore une règle spéciale : l'Ange de Blandine chargé de veiller sur le prêtre tente, tous les trois jours, de le "réparer". Il va

trifouiller dans ses souvenirs et essaie de limiter les dégâts causés par les joueurs. Comme il n'est pas très malin, le résultat est quelque peu erratique : jetez un dé à six faces, le résultat donne le nombre de DE que perd le prêtre. Si vous sortez un 1, il gagne, en plus du point de DE perdu, deux points d'EN. Si le résultat est six, le couillon d'Ange a merdé et ce sont trois points de gagnés, na ! A noter que le prêtre ne peut pas descendre d'un niveau (passer de trente points à vingt-neuf par exemple) de cette manière.

Si le père Dominique gagne encore un point après le dernier niveau, il se suicide et finit en Enfer, l'émission est annulée et c'est "la complète, œuf, champignon, fromage" (voir page 41 de la troisième édition) pour les Démones. S'il meurt avant, d'une manière ou d'une autre, et qu'il n'a pas commis de péché majeur (à vous de voir ce qu'est un péché majeur et sa responsabilité morale dans ce cas précis, en n'oubliant pas que les gens chargés de la pesée des âmes ne sont pas tendres), il va au Paradis et, vlan, une limitation dans la gueule !

Les expressions à la mode :

Archyvisme

1. Ange d'Yves monomaniaque Utilisé à tort et à travers par les Anges qui veulent se la péter dès qu'un Yves manifeste un intérêt un peu poussé pour un sujet quelconque.
2. Doctrine occulte qui vise à faire passer l'acquisition des connaissances avant toute chose, morale et règles du Grand Jeu comprise.

Le Matos à viande

une aide de jeu qu'elle est bien !!!

Plutôt que de vous présenter des listes sans fin d'armes sur quarante pages, nous allons essayer de survoler l'ensemble de la question, depuis les principes de base de l'armement personnel jusqu'à la façon de s'en procurer, en passant par la légalité dudit matos et quelques notions de balistique.

Merci qui ?

7.62 NATO ou 270 Win ?

Une arme à feu sert à renvoyer votre adversaire d'où il vient. Si un humain a de grandes chances de rester sur le carreau après que la première bastos lui ait fait un nouveau trou d'aération, une créature spirituelle relativement solide pourra encaisser votre chargeur de 22 sans trop de problèmes. Ce petit guide a pour but de conseiller efficacement dans le choix de leur arme ceux qui ne savent pas se battre au contact ou qui adorent les joujoux que la race humaine a inventé pour s'entre-tuer.

Tout d'abord, sachez qu'il existe plusieurs types majeurs d'armes à feu : les armes coup par coup, les armes à répétition (qui possèdent un certain nombre de cartouches dans le chargeur, enclenchées dans le canon à l'aide d'un levier), les armes semi-automatiques (qui ne nécessitent que l'action du doigt pour tirer après l'enclenchement du chargeur dans l'arme) et les armes automatiques (qui, par une pression continue, permettent de tirer plusieurs balles d'affilée).

Le principe d'une arme à feu est simple : la cartouche est coincée à l'arrière du canon (la chambre) par la culasse. Les gaz de la poudre propulsent la balle dans le canon, la forçant à suivre les rainures à l'intérieur de celui-ci et lui imprimant un mouvement de rotation du même coup. Pan ! Vous êtes mort. En fait, ce qui fait le plus mal, ce n'est pas tant la puissance de l'arme que le calibre de sa cartouche. Et ce n'est pas ce petit trou qui fait des dégâts mais bien la force cinétique de l'impact, une onde qui va faire vibrer les

organes, provoquant un choc traumatique qui peut entraîner la mort. Charmant, non ?

Voilà pour le principe. Vous avez sûrement compris que pour massacrer votre adversaire avec facilité, vous devez choisir le plus gros calibre et l'arme qui tire le plus rapidement possible. Seulement, ce n'est pas aussi facile que ça...

La loi française

Le décret-loi du 18 avril 1939 régle la possession d'armes à feu en France. Il faut d'abord savoir que les armes sont classées dans notre beau pays en sept catégories, du plus efficace au plus anodin. Les armes de guerre, pour commencer, couvrent les trois premières catégories.

La première est celle des pistolets automatiques tirant du 7.65 ou supérieur, des pistolets automatiques ayant un canon long de plus de 11 cm, des armes pouvant tirer des rafales ou dont le chargeur peut contenir plus de dix balles, des armes de poing pouvant tirer des balles utilisables par des armes de guerre, ainsi que des canons, carcasses et barilletts de ces mêmes armes. Il va de soi que rentrent dans cette catégorie tous les pistolets et fusils mitrailleurs, mitraillettes, grenages, bombes, roquettes, missiles et leurs munitions, ainsi que tout projecteur d'armes chimiques ou incendiaires et autres armes laser, lance-flammes et engins nucléaires... La seconde catégorie recouvre tous les véhicules porteurs d'armes à feu.

La troisième, le matériel de protection contre les gaz de combat et les produits destinés à la guerre chimique ou incendiaire.

La quatrième catégorie : armes à feu dites de défense et éléments de ses armes et munitions. C'est-à-dire les armes de poing et d'épaules semi-automatiques ou à répétition, ainsi que les armes à un ou deux canons lisses inférieurs à 60 cm et tirant plus de trois coups, et les canons rayés pouvant tirer plus de dix

coups. Pour les armes d'épaules, la longueur du canon doit être inférieure à 45 cm, ou la longueur totale à 80 cm.

La cinquième catégorie couvre les armes de chasse, fusils ou carabines avec un ou plusieurs canons lisses ou rayés n'entrant pas dans la quatrième catégorie.

Entrent dans la sixième catégorie toutes les armes blanches, sauf les lance-pierres de compétition, les projecteurs hypodermiques et autres armes à grenailles présentant un danger pour la sécurité publique.

La septième catégorie est celle des armes de foire, de tir ou de salon et des pistolets d'alarme surtout.

Enfin, la huitième catégorie contient les armes historiques et de collection.

Acheter et détenir une arme de 1ère et de 4ème catégorie est autorisé pour les particuliers de plus de 21 ans, sur présentation d'une autorisation d'acquisition et de détention délivrée par le commissaire de la République en personne.

La gendarmerie vous demandera une pièce justificative de domicile et une fiche individuelle d'état civil et de nationalité française. Les étrangers devront fournir en plus une carte de résident et une carte de séjour de ressortissant de la CEE. L'autorisation est accordée pour un maximum de cinq ans (trois ans pour les permis sportifs et forains) et doit être renouvelée suivant les mêmes conditions. Pour acheter une arme à feu, le permis ne doit pas dater de plus de trois mois au maximum.

Les autres armes sont en vente libre aux majeurs et aux mineurs de plus de 16 ans ayant une autorisation parentale. L'identité et la résidence des acheteurs d'armes de 5ème et 7ème catégories sont relevés par le vendeur sur un registre.

Le port d'arme est strictement interdit en France sauf dérogation (policiers, militaires, agents de sécurité, etc.) par le commissaire de la République. Le transport est " toléré " dans la mesure où un " motif légitime " peut être invoqué.

Acheter une arme ne coûte pas tellement cher (de 900 francs le fusil à pompe de base chez Décathlon jusqu'à quand même dans les trois milles balles pour un pistolet semi-auto...) mais signera vos forfaits assez facilement puisque vos coordonnées seront conservées.

Alors, trois solutions : ne tuer que des créatures spirituelles avec votre joujou (ça ne laisse pas de preuves), faire disparaître lesdites preuves ou encore ne pas enregistrer votre arme.

Braver la loi

Pour commencer, sachez que l'achat ou la possession d'armes de 1ère et 4ème catégorie sans autorisation vous mènera directement à la case prison, de 1 à 3 ans, en passant par la case amende, entre 360 et 8.000 F. Le port illégal d'une arme blanche vous fait risquer la même peine de prison et une amende de 2.000 à 20.000 F. Quand au port illégal d'arme à feu, vous ne voulez pas le savoir... Si ? De 2 à 5 ans de taule et 3.000 à 20.000 F de prune.

Toujours envie de sortir dans la rue avec votre épée longue ou votre beretta ?

Bien sûr, vous pouvez acheter vos armes au marché noir, mais sachez qu'en France, cela vous coûtera sûrement plus cher (de deux à fouyou fois le prix initial).

Et ne croyez pas que faire une descente en banlieue pour acheter un Uzi à un gosse des cités soit une possibilité : un, on n'est ni à la télé ni à L.A. et ils n'ont pas d'Uzi. Et deux, ils vous dépouilleraient plutôt de votre argent s'ils en avaient à vendre...

Si vous voulez tout de même avoir quelque chose de bien costaud sur vous, il existe des réseaux parallèles qui fournissent des armes en provenance de l'ancien bloc de l'ouest et d'origine russe, polonaise ou tchèque mais là t'as intérêt d'avoir du contact et pas mal de thunes.

Vous avez décidé de porter quand même un flingue dans la rue et vous allez dessouder quelqu'un dont la tête ne vous revient pas ?

Toute arme à feu laisse des marques uniques sur la balle, ce qui permettra à n'importe quel pro d'identifier votre gun. Même chose pour la douille qui portera une empreinte typique du percuteur de votre arme... Quant à vous, votre avant-bras sera couvert de poudre et il ne vous restera plus qu'à vous débarrasser de vos vêtements.

La seule alternative consiste à utiliser notre ami le fusil à pompe avec de la chevrotine. Il ne vous restera plus qu'à ramasser la cartouche en plastique qui contenait les plombs. Certains fusils à pompes gardent même celle-ci dans la chambre... Merci qui ?

Le petit plus qui fait plus

Tout ce qui vous est présenté ci-dessous est bien entendu illégal et fera immédiatement entrer votre arme dans la première catégorie. Have fun !

Les munitions :

- Les balles explosives rajoutent 1 point à la puissance de l'arme mais doublent la valeur d'une éventuelle armure. Elles sont très onéreuses et il est très difficile de s'en procurer, d'autant qu'elles sont interdites par la Convention de la Haye.

- Les balles " Armor Piercing " diminuent la puissance de l'arme de 1 point mais divisent la valeur d'une éventuelle protection par deux (arrondi à l'inférieur).

- Les balles à ailettes augmentent la puissance de l'arme de 1 point mais rajoutent 2 colonnes de malus si la portée de base est dépassée.

- Les balles phosphorescentes montrent la trajectoire des balles et permettent d'annuler le malus dû à une cible mouvante dès le second tir.

Les accessoires :

- Un viseur télescopique permet de doubler ou tripler, selon le modèle, la portée effective d'une arme à feu.

- Un viseur infrarouge annule le malus dû à un combat nocturne et peut être couplé à un effet télescopique.

- Un viseur point rouge fait apparaître un petit point rouge sur votre cible par laser pour guider votre tir et vous accorde une colonne de bonus pour tout tir à moins de 10 mètres.

- Les silencieux permettent d'étouffer le son du tir et sont disponibles pour les pistolets, fusils et pistolets mitrailleurs.

Les expressions à la mode :

Jakadi

1. Ange de Dominique ayant un certain pouvoir à ND
2. Contact d'une équipe dans l'administration du Bien (péjoratif)

Quelques armes

Pour ne pas décevoir les plus bourrins d'entre vous, voici quelques armes qui font bien. Les statistiques correspondent aux règles de la troisième édition d'In Nomine Satanis/ Magna Veritas.

Arme	Puiss.	Préc.	Portée	Coups	Calibre	Action	Talent	Cat.	Notes
Beretta M92	+1	-	15	15	9mm	semi-auto	Arme de poing	4	
Glock 17	+1	-	15	17	9mm	semi-auto	Arme de poing	4	a
Desert Eagle	+2	-1	15	7	.50 AE	semi-auto	Arme de poing	4	
Ruger Redhawk	+2	-1	15	6	.44	semi-auto	Arme de poing	4	
Colt Cobra	+0	-	10	6	.32	semi-auto	Arme de poing	4	
M1 Micro Uzi	+1(+3)	-	40	20	9mm	auto	Arme de poing	1	b
Steyr AUG	+2(+4)	-	110	30/42	5.56	auto	Arme d'épaule	1	c
FAMAS	+2(+4)	-	110	25	5.56	auto	Arme d'épaule	1	c
AK47	+2(+4)	-	110	30/42	7.62	auto	Arme d'épaule	1	c
Luigi Franchi	+3	-	50	8	12	semi-auto	Arme d'épaule	5	
Benelli M1	+3	-	50	8	12	semi-auto	Arme d'épaule	5	
Dynamite	+3	-2	4	-	-	explosif	Lancer	1	d
Katana	+2	+1	-	-	-	-	A. de contact	6	
Tronçonneuse	+3	-2	-	-	-	-	A. contalourd	6	
Voiture	+6	-2	-	-	-	-	Lancer	?	e

a : Arme en plastique et en céramique pouvant passer certains détecteurs de métaux

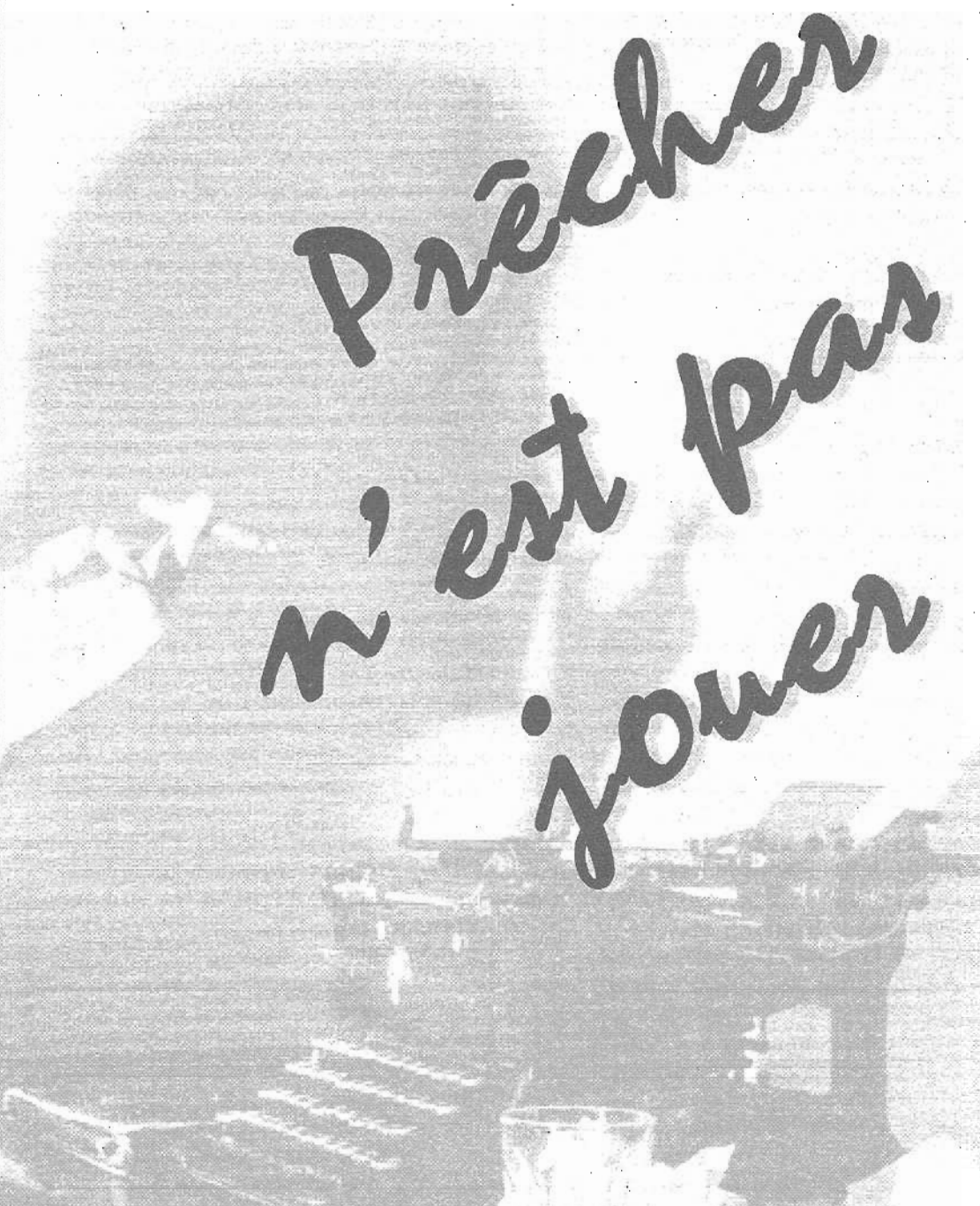
b : Peut attaquer 2 adversaires proches l'un de l'autre avec une puissance de +3, ou 5 cibles à la puissance de +1 en vidant le chargeur dans le tour.

c : Peut attaquer 5 cibles proches l'une de l'autre avec une puissance de +2 et une précision de -1.

d : Attaque toutes les cibles dans un rayon de trois mètres.

e : Force de 6 minimum pour pouvoir la lancer.

Un scénario In Nomine Satanis/Magna Veritas pour un groupe de trois à six mariachis.



Prêcher
n'est pas
jouer

Jésus prit le pain, le rompit, le présenta à ses disciples et dit :
" Vous vous foutez de ma gueule, j'avais demandé un jambon beurre "

Ce scénario est praticable tant par des Anges que par des Démons. Il offrira à vos joueurs l'opportunité de passer du côté obscur des limitations en jouant les Domi et autres Andro le temps d'une introduction.

L'intrigue proprement dite les emmènera dans le sud de la France, pour casser les jouets d'un Démon de Scox mégalo-théiste.

Les joueurs comme le MJ doivent être capables de mener une enquête non-linéaire. En l'état, ils sont confrontés à une opposition puissante mais peu nombreuse, que vous pourrez sans problème ajuster à la puissance de votre équipe.

*1) I could be anybody
No sir, you're at Information Retrieval*

Le lundis au soleil...

Les PJs sont convoqués par leur contact habituel, alors qu'ils rentrent juste de leur dernière mission. D'habitude, on leur laisse le temps de récupérer, mais, s'ils en font la remarque, on leur répondra qu'il ne s'agit pas à proprement parler d'une mission, plutôt d'une opération de routine. Là, s'ils ont un peu roulé leur bosse, ils devraient faire la gueule, car "opération de routine", en novlangue angélique ou démoniaque, ça veut juste dire autant de danger, mais pas de récompense bien méritée.

L'opération qui nous concerne a pour raison d'être les nombreux manquements au deuxième principe, manquements dont on n'a pas trouvé les responsables : la plupart des Anges et des Démons rechignent à aller chercher une limitation, surtout s'ils pensent pouvoir y couper.

Leur contact les enverra successivement enquêter sur une demi-douzaine de ces incivilités relevées ces derniers temps. La mission des PJs est de retrouver le responsable de chacun des problèmes relevés dans les dossiers. C'est à eux de juger de la suite de leurs actions : ils peuvent l'éliminer s'il s'agit d'un membre de l'autre camp ou d'un renégat, ou simplement s'il refuse de se plier à leur décision. Ils peuvent aussi le dénoncer ou le ramener à leurs supérieurs, qui décideront de la punition appropriée.

Pour asseoir leur autorité, ils disposent d'un "mandat", un Message Officiel qui prouve que les joueurs sont habilités à juger et à faire détenir les Démons / Anges de leur choix, et que quiconque s'oppose à leur action s'expose à être déclaré renégat.

Dossier n°1 : Police Academy

Le premier dossier concerne un problème situé à Lille, dans le Nord. Il contient une cassette vidéo assortie d'un court commentaire.

MV :

La cassette est une vidéo de surveillance d'un centre commercial. Elle montre tout d'abord des galeries vides, puis un homme qui marche tranquillement avant de se faire blaster par un jet de flammes. L'auteur de l'attaque se précipite sur sa victime toutes griffes dehors, mais l'Ange (Non, un humain moyen ne résiste pas à un jet de flammes dans la gueule) en sort couvert d'une armure de pierre et armé d'une épée longue. S'ensuit un combat très pyrotechnique, clos par la décapitation du Démon (Non, un humain moyen ne crache pas des jets de flammes). Deux gardes de nuit armés de flingues apparaissent alors dans le champ de la caméra et ordonnent à l'Ange de se rendre, puis se font déchiqueter par celui-ci (Non, les balles, ça stoppe pas un Laurent en armure de pierre).

INS :

La cassette est une vidéo de surveillance d'un centre commercial. Elle montre des galeries tout d'abord vides, puis un homme qui marche tranquillement avant de se faire blaster par un éclair. L'auteur de l'attaque se précipite sur sa victime avec une hache d'armes, mais le Démon (Non, un humain moyen ne résiste pas à un éclair dans la gueule) en sort couvert d'une armure de pierre et toutes griffes dehors. S'ensuit un combat très pyrotechnique, clos par la carbonisation de l'Ange (Non, un humain moyen ne lance pas des éclairs). Deux gardes de nuit armés de flingues apparaissent alors dans le champ de la caméra et ordonnent au Démon de se rendre, puis se font déchiqueter par celui-ci (Non, les balles, ça stoppe pas un Bélial en armure de pierre).

La note donne le lieu (Euralille) et explique que la bande a été récupérée par l'un des flics appelés par l'alarme, qui appartient au camp des joueurs. Un mot du contact explique que, si les actes en eux-mêmes ne sont pas (trop) répréhensibles, le fait de laisser de telles traces mérite punition.

MV :

Une courte enquête permettra de déterminer que le Laurent n'était pas en mission, et qu'il passe le temps en démantelant un réseau de dealers qui officie dans Euralille. Les PJs

pourront le trouver rien qu'en surveillant le centre commercial. Il refusera de les écouter, même s'ils lui montrent leur mandat. La seule façon de le calmer sera de le tuer, ce qui ne sera vraiment pas facile.

INS :

Une courte enquête permettra de déterminer que le Bélial n'était pas en mission, et souffrait de la limitation Tueur psychopathe, qu'il assouvissait dans l'enceinte d'Euralille. Les PJs pourront le trouver rien qu'en surveillant le centre commercial. Il refusera de les écouter, même s'ils lui montrent leur mandat. La seule façon de le calmer sera de le tuer, ce qui ne sera pas facile s'ils n'utilisent pas de pouvoirs mentaux.

Dossier n°2 : Gremlins II

Ce deuxième dossier est extrêmement important puisqu'il permettra à vos joueurs de (re)découvrir le pouvoir privilégié de Scox. S'ils n'y pensent pas, ils n'ont quasiment aucune chance de comprendre le scénario, alors veillez à ce qu'ils suivent lorsque vous leur en parlerez.

MV :

Le contact des PJs est accompagné d'une loque humaine, qu'il leur présente comme un Démon après passage par la case Joseph. Il est maintenant tout à fait disposé à coopérer. Son nom est Bruno, et il s'est fait chopper en pleine rue, alors qu'il conversait en démoniaque sur son portable.

INS :

Le contact des PJs est accompagné d'une loque humaine, qu'il leur présente comme Bruno, Démon de Scox, Prince des Ames. Son état est dû à un coup de sang de son supérieur, provoqué par le rapport dudit Démon.

Son cas est confié aux PJs car, apparemment, certains de ses serviteurs sont étrangers à la notion même de discrétion. Aux PJs de discuter avec Bruno pour comprendre la nature de ces serviteurs, la manière dont ils sont invoqués, etc. Les Démons mineurs qu'il a invoqués sont au nombre de six, et ont fait de la Fnac Montparnasse leur terrain de jeu, faisant une dizaine de victimes. Les flics sont à l'entrée, mais ignorent tout des forces en présence. Les PJs doivent donc trouver un moyen pour entrer sans se faire repérer, puis éliminer les Démons mineurs et les cadavres trop voyants avant que les flics ne donnent l'assaut. Une fois que ce problème est réglé, ils peuvent éliminer Bruno en toute bonne conscience quel que soit leur camp.

Dossier n°3 : Gentleman Cambrioleur

Le troisième dossier les emmène à Nantes. La source est le gardien du Musée des Beaux-Arts, qui a pris sur le fait un voleur occupé à décrocher le " Reniement de Saint Pierre " de Georges de la Tour. Alors qu'il lui criait " Stop ! " ou une connerie dans le genre, le voleur a laissé tomber la toile et s'est transformé en une boule de gaz avant de s'enfuir par une aération. Le garde a appelé la police et a raconté son histoire. Personne ne l'a cru, et on l'a envoyé voir un psy.

MV :

Le psy était un Ange au service de Blandine, et elle a effacé ces souvenirs avant de transmettre son rapport à la hiérarchie avec une description du suspect. Il suffira aux PJs de demander les dossiers des Anges opérant sur Nantes pour repérer un Ange de Janus, qui ne ressemble pas du tout à la description, mais qui a Polymorphie. En le secouant un peu, il avoue tout et raccompagne les PJs à Paris.

INS :

Le psy était un Démon aux ordres d'Abalam, qui fit enfermer le garde pour folie furieuse avant de transmettre son rapport à la hiérarchie avec une description du suspect. Il suffira aux PJs de demander les dossiers des Démons opérant sur Nantes pour repérer un Démon de Valefor, qui ne ressemble pas du tout à la description, mais qui a Polymorphie. En le secouant un peu, il avoue tout et raccompagne les PJs à Paris.

Dossier n°4 : Ripoux contre ripoux

MV :

Le quatrième dossier est plus préoccupant. En effet, une bonne douzaine de témoins ont vu une jeune femme se prendre littéralement la tête dans un bistro de Clermont-Ferrand, puis disparaître d'un coup. Ça sent le règlement de comptes et, vu la manière, les PJs devraient s'intéresser de près aux Anges d'Ange qui pourraient traîner dans le coin. Ils trouveront alors le nom d'Adrielle, grade 3. C'est là que les choses se compliquent, car n'importe quel grade 3 leur rira au nez, mandat ou pas mandat. Les PJs ont alors trois options. Premièrement, enterrer le dossier (il s'agissait d'un renégat, que nous avons trouvé et éliminé). Deuxièmement, dénoncer Adrielle au premier Dominique venu. Là, ils vont se faire un ennemi, et un gros. Adrielle, qui a le soutien d'Ange, parviendra à écarter les

soupçons - les joueurs n'ont pas de preuves - mais les relations resteront tendues. La troisième option consiste à aller voir Adrielle. Celle-ci jouera l'innocente et, si les PJs rentrent dans son jeu, elle leur donnera le nom d'un de ses serviteurs qu'elle suspecte depuis longtemps. Elle leur garantit que c'est lui le coupable, que cette trahison fait de lui un renégat, et suggère aux joueurs d'aller le blaster sans sommation. Elle leur fournit également son adresse et les fait accompagner par un Ange à elle au cas où les choses tourneraient mal. Quand les PJs arriveront, cet Ange essaiera de se placer en retrait, mais interviendra violemment à coups d'Attaque Mentale s'ils tentent de trouver une solution pacifique. A la fin du combat qui s'ensuit, au moment de sa mort, l'Ange incriminé en appellera au Jugement de Dieu... Autant dire que les joueurs feraient bien de ne pas se vanter trop haut de leurs exploits. Cependant, Adrielle les remerciera d'avoir contribué à l'élimination d'un dangereux renégat et ne répondra à aucune question.

INS :

Le quatrième dossier est principalement constitué d'un rapport de légiste, qui décrit le cas d'une jeune femme, retrouvée intégralement congelée dans une chambre d'hôtel à Clermont-Ferrand, alors qu'elle avait été vue en parfaite santé quelques minutes plus tôt. Pour ajouter au charme de ce dossier, le corps a disparu dès qu'il a été décongelé. S'ils ont une once d'intelligence, les PJs iront vérifier quels Démons de Crocell étaient en mission dans les alentours à la date indiquée. Ils trouveront le nom de Nydfij, grade 3. C'est là que les choses se compliquent, car n'importe quel grade 3 leur rira au nez, mandat ou pas mandat. Les PJs ont alors trois options. Premièrement, enterrer le dossier (il s'agissait d'un renégat, que nous avons trouvé et éliminé). Deuxièmement, dénoncer Nydfij au premier Andromalius venu. Là, ils vont se faire un ennemi, et un gros. Nydfij, qui a le soutien de Crocell, parviendra à écarter les soupçons - les joueurs n'ont pas de preuves - et il se pourrait qu'ils aient un jour la visite de Crocell pas vraiment amicaux. Un Crocell présent dans le groupe se prendra de toute façon une limitation, tandis qu'un Bélial y gagnera un pouvoir. La troisième option consiste à aller voir Nydfij. Celui-ci jouera au con et, si les PJs entrent dans son jeu, il leur donnera le nom d'un de ses serviteurs qu'il suspecte depuis longtemps. Il leur garantit que c'est lui le

coupable, que cette trahison fait de lui un renégat et suggère aux joueurs d'aller le blaster sans sommation. Il leur donne également son adresse et les fait accompagner d'un Démon à lui au cas où les choses tourneraient mal. Quand les PJs arriveront, ce Démon essaiera de se placer en retrait, mais interviendra violemment s'ils tentent de trouver une solution pacifique. Dans le combat qui s'ensuit, le Démon incriminé utilisera des pouvoirs issus du feu aussi bien que de la glace. Après sa mort, Nydfij les remerciera d'avoir contribué à l'élimination de ce dangereux renégat et ne répondra à aucune question. Un Bélial présent dans le groupe se prendra alors une limitation, tandis qu'un Crocell y gagnera un pouvoir.

I : " Toutes des Salopes ! " (également connu sous le nom de " Principe de Discrétion ")

II) Veritas Inversa Est

Dossier n°5

Le dossier n°5 est un peu particulier. En effet, le coupable est déjà mort et les PJs vont devoir enquêter sur son décès étrangement " visuel ". L'autre particularité est qu'il sert de base au scénario, mais vous n'êtes pas obligés de le dire à vos joueurs.

Ce dossier est composé de plusieurs coupures de journaux et d'une note succincte de leur contact.

Les articles de journaux parlent tous du terrible accident qui s'est produit dimanche dernier : une flèche de l'église St Epvre, à Nancy, est tombée sur le parvis pendant la messe. Par miracle, personne n'a été blessé, mais à dix minutes près... Si les journaux sérieux s'en tiennent là, certains tabloïds citent des témoignages selon lesquels un retardataire aurait été repoussé hors de l'église par une force mystérieuse, avant d'être empalé par la flèche, puis de disparaître.

L'article conclut sur une version hard du " XXIème siècle sera spirituel ou ne sera pas ", mais, à ce stade, vos joueurs devraient déjà avoir cessé de vous écouter.

MV :

La note du contact précise que le Clergé a été interrogé par des Walter et qu'il leur a été confirmé qu'il s'agissait bien d'un Démon qui tentait de se pointer dans l'église comme ça, tranquille. La réaction de l'Église, violente mais prévisible, fait de ce cas un manquement aux règles de discrétion relevant de la juridiction

des PJs. Ils sont chargés de déterminer les motivations du Démon : les autorités angéliques craignent qu'il ne s'agisse d'un plan destiné à permettre aux rougeauds d'entrer dans les églisessans se faire repérer.

INS :

La note du contact explique aux PJs que seuls les Démons sont détectés par les églises et que la hiérarchie infernale aimerait comprendre comment des gens de chez eux peuvent se montrer à la fois aussi stupides et peu discrets.

À ce stade, les PJs ont exactement une option : se renseigner sur la victime. Et exactement un moyen : interroger les témoins. Gageons cependant qu'ils mettront une bonne demi-heure avant d'y penser.

A partir de là, tout s'enchaîne. Il suffit de poser trois questions à un journaliste, au prêtre ou même à un paroissien lambda, pour obtenir le nom de Huguette Rolland. Il s'agit d'une femme âgée, actuellement pourvue d'un énorme plâtre à la jambe droite, et qui présente le double avantage d'avoir assisté à la scène et de connaître la victime présumée. Il s'agit de son neveu, Stéphane Rolland.

Il avait fait le déplacement sur Nancy pour s'occuper d'elle, suite à un accident survenu la veille au soir (Huguette est tombée en essayant de changer une ampoule). Il est venu directement, dès qu'il a appris la nouvelle. Ce matin, il l'a déposée à la messe, avant d'aller se stationner. C'est quand il a voulu rentrer dans l'église St Epvre qu'il a été repoussé, puis empalé par celle-ci. Et juste après, son corps a disparu. Huguette est encore sous le choc et sous antidépresseurs, ce qui risque de rendre l'interrogatoire un peu laborieux.

Les seuls renseignements que peut donner cette brave femme sont l'adresse de son neveu, qui habite Albi, et quelques renseignements sur sa vie privée. Stéphane était célibataire, sans enfant et bon chrétien. Cependant, ça faisait un bout de temps qu'ils ne s'étaient pas vus. À part ça, pas d'accident grave dont il se soit sorti par miracle, ni de maladie mortelle connaissant une inexplicable rémission. Enfin, tout cela est bien beau, mais ça ne prouve rien. Il ne reste plus à nos chers joueurs qu'à faire leurs bagages, direction Albi.

La vérité vraie sur ce qui se passe vraiment

Il y a quelques années, un Démon de Scox s'est incarné dans le corps d'un prêtre d'Albi

occupé à mourir sur le parvis de son église, sauvagement agressé par un groupe de voyous complètement défoncés. Ceux-ci l'entraînèrent ensuite à l'intérieur, afin de disposer l'ensemble dans une forme propre à ravir le cœur des paroissiens. L'envoyé chargé de réceptionner le Démon conclut un peu hâtivement que son pauvre collègue était mort à l'incarnation - un Démon, ça ne peut pas rentrer dans une église - et retourna à sa sieste. Oui, c'était un Nog, pourquoi cette question ?

Pour le Scox incarné, pas très au fait de ce qui lui arrivait, ça ne s'est pas passé ainsi. Il commença par massacrer les voyous qui l'avaient " tué ", et c'est seulement en étudiant les effets d'un choc frontal entre une tête et un autel qu'il se rendit compte qu'il se trouvait bel et bien à l'intérieur d'une église. Etonné, mais suffisamment aguerri pour savoir où se trouvait son intérêt, il résolut de garder un profil bas jusqu'à ce que ses supérieurs le contactent, tout en essayant d'éclaircir ce curieux mystère. Il se fit donc passer pour le prêtre décédé, et finit par découvrir que l'église en question, Saint Valvy, avait été un important lieu de culte cathare, ce qui l'avait désacralisée. La hiérarchie démoniaque ayant conclu à sa mort, il ne reçut jamais de convocation, mais ne fut pas non plus classé renégat. Julien, le Scox, étant loin d'être un intégriste, il décida de ne pas se faire remarquer et de profiter de l'occasion - célébrer la messe à l'intérieur d'une véritable église catholique n'est pas donné à tout le monde.

Il commença par durcir singulièrement le ton des ses prêches, afin de fanatiser un maximum de ses ouailles jusqu'à leur donner une ouverture d'esprit à faire loucher un borgne. Cependant, cela ne l'amusa pas pendant très longtemps : transformer des vieux catholiques (pléonasme) en vieux catholiques fanatiques, c'est pas très dur et on finit par se lasser. Il décida donc de corser un peu le jeu en faisant de certains de ses fidèles des Démons Mineurs. Bien sûr, ceux-ci pensant être au service de la foi, il faudrait leur inventer une histoire crédible, mais, après trois ans passés à prêcher sans exploser de rire (enfin une seule fois, à Noël, pendant le passage sur l'Immaculée Conception), notre Démon se sentait prêt. Un certain soir, il réunit cinq de ses fidèles et leur avoua la vérité : il était un Ange, envoyé par le Seigneur pour raviver la foi déclinante de cette fin de siècle et lutter contre le Démon qui, au vu du marasme ambiant, devait manquer d'adversaires à sa mesure.

Bien sûr, il avait besoin d'alliés et, après les avoir longuement observés, il avait décidé qu'ils seraient ceux qui partageraient son glorieux fardeau. Les cinq, flattés d'avoir été choisis par le Seigneur lui-même, signèrent des deux mains et devinrent des Démons Mineurs, persuadés d'être devenus des Anges.

Maintenant qu'il les avait mis à son service, il voulut savoir jusqu'où il pouvait les faire aller dans leur lutte pour le Bien. Mais un problème se posait : il est difficile de faire commettre des atrocités au nom de la foi s'il n'y a pas d'ennemi prêt à submerger le monde au moindre signe de faiblesse. Il fallait donc leur trouver des adversaires à leur mesure, en un mot des Démons. De vrais Démons n'auraient pas été trop difficiles à trouver, mais d'une part, ils n'auraient fait qu'une bouchée de simples Démons Mineurs et, d'autre part, ils auraient risqué de le dénoncer à la hiérarchie. Et, bien que rien de ce qu'il ait fait ne soit à proprement parler interdit - les interdits, chez les Démons, ils se comptent sur les doigts d'une seule main - tout cela flirtait trop avec les règles du Grand Jeu pour que Julien se sente en veine de répondre aux questions de Démons d'Andromalius bornés, après deux ans sans donner signe de vie. A commencer par l'inévitable " Pourquoi avez-vous démissionné ? ".

Reprenant à son compte l'adage comme quoi on n'est jamais mieux servi que par soi-même, il décida donc de revenir à ses anciennes activités, en se créant une secte pour lui tout seul. Ainsi, il aurait un vivier renouvelable d'adeptes des deux camps, ce qui lui permettrait de jouer à sa version personnelle du Grand Jeu (le Petit Grand Jeu, avec lui-même dans le rôle de Dieu).

Cependant, ne pouvant plus continuer seul, il décida de contacter deux vieilles connaissances à lui, une Kobal (qui ne manquerait pas d'être séduite par l'idée d'humains démonisés persuadés d'être des Anges), et une Beleth un peu jetée (qui pourrait envoyer des instructions oniriques à ses adeptes des deux camps). Les deux répondirent présent, la Kobal venant même accompagnée d'un Crocell avec lequel elle avait fait les pires conneries, tous deux étant en froid avec la hiérarchie démoniaque (humour : c'est un Crocell, et il est en froid avec la hiérarchie).

Aujourd'hui, tout les éléments sont en place : les " Anges " ont appris à se servir de leurs nouveaux pouvoirs discrètement - car d'une part Julien n'est pas totalement taré et surtout " la beauté de la foi réside dans l'absence de

preuves directes de l'existence de Dieu ". Les " Démons " font partie d'une petite secte dirigée par Linda, le Démon de Kobal, et située sur le campus de l'Ecole des Mines d'Albi. Dans un souci d'équité, cinq des leurs sont devenus des Démons Mineurs. Il faut noter qu'aucun d'eux n'a jamais vu le prêtre, qui s'est fait passer pour Satan himself quand il a utilisé son pouvoir de Possession.

Le premier casus belli a été mis en place : il s'agit de la découverte d'objets rituels de la secte par les " Anges ". Les résultats ne vont pas se faire attendre.

Chronologie

J-3 ans : Julien Vaneau meurt, et le Démon de Scox en prend possession.

J-1 an : Julien s'ennuie, et commence son projet de Petit Grand Jeu. Il fait de cinq de ses paroissiens des Démons Mineurs. Dans le même temps, il rassemble Linda, Ezeerf et Elisabeth et leur confie la mise en place de la secte.

J-1 mois : Tout est prêt pour le début des festivités. Julien organise la découverte du pentacle par les " Anges ".

J-1 semaine : Huguette se casse la jambe. Stéphane part la soigner.

J- 5 jours : Stéphane se fait tuer par l'église St Epvre. Les autres " Anges " capturent Pierre, l'amateur de hardcore. Ils le torturent pour obtenir les noms des autres satanistes, qu'il est bien incapable de donner.

J- 2 jours : Bertrand Castanède voit Ezeerf boire le sang de Jeanne. Il se fait tuer le soir même par Elisabeth.

J : Arrivée des PJs à Albi. Le corps de Bertrand est découvert par sa femme de ménage. Pierre meurt entre les mains des " Anges ". Le corps ne disparaît pas et ils s'en débarrassent dans une décharge publique.

J+1 jour : Les " Anges " capturent Eric, le cultiste repéré par Stéphane. Le corps torturé de Pierre est découvert.

Albi, sa cathédrale, ses maisons anciennes, ses Démons...

Albi est une ville du sud de la France, superbe et chargée d'histoire comme on dit dans les guides.

Superbe de par sa cathédrale-forteresse, ses maisons anciennes en briques rouges et ses berges du Tarn. Elle est composée classiquement d'une vieille ville aux ruelles tortueuses et de quartiers plus modernes

mais moins séduisants. Chargée d'histoire car elle fut le cœur historique de l'hérésie cathare ou albigeoise.

Au niveau du Grand Jeu, cette ville a été relativement épargnée depuis ces temps héroïques même si, comme de juste, l'évêque du coin est aware.

Revenons-en à nos moutons... euh... PJs

Une fois arrivés sur place, et après avoir réglé les détails pratiques qui font la joie des rôlistes, les joueurs devraient se mettre en quête d'indices sur l'état de l'Ensemble Du Micmac Général. Le scénario se déroule alors en trois temps.

D'abord, une enquête à partir des rares éléments à la disposition des PJs leur permettra de constater que ce dossier est plus complexe que les autres et, accessoirement, permettra à leurs adversaires de les repérer. Ensuite, lesdits adversaire vont tenter de faire diversion en sacrifiant l'une de leurs équipes et commenceront à pourrir la vie des PJs. Enfin, ceux-ci devraient se rendre compte qu'ils sont menés en bateau et clôt le scénario par une bonne vieille baston des familles.

L'enquête

Une fois à Albi, le seul élément dont disposent les PJs est le nom de Stéphane Rolland. Ils devraient donc naturellement s'occuper en priorité des lieux qui lui sont associés. Voici donc une liste non exhaustive des endroits où ils pourraient aller :

- La maison de Stéphane Rolland

Il s'agit d'une petite villa située dans le vieux quartier. Elle ne fait pas vraiment l'objet d'une surveillance, personne n'ayant pris au sérieux les divagations d'Huguette. Cependant, les condés locaux ont été prévenus, aussi les joueurs devront-ils se montrer un minimum discrets.

Une fois dans la place, ils pourront trouver des articles de journaux découpés et classés, montrant tous la décadence de la société : meurtres, viols, mais aussi magouilles politiques, attaques contre l'Eglise, repentance du pape, projet d'extension de la loi Veil à douze semaines, etc. Stéphane y puisait la foi pour agir lorsque les ordres de Julien lui semblaient incompréhensibles, mais laissez croire aux joueurs qu'il s'agit du sens de l'humour tordu d'un Démon, voire d'un dossier de presse de ses propres méfaits. Sinon, ils trouveront tous les accessoires du bon chrétien : bible, crucifix,

collection de La Croix. Le répertoire contient les numéros de téléphone de Julien et des autres " Anges ", mais rien ne permet a priori de les distinguer des autres.

En fouillant la cave, ils trouveront un pentacle en cuivre ensanglanté et des bougies noires. Il s'agit du matériel des cultistes, dont la découverte par les " Anges " a été soigneusement programmée par Julien et Linda. Dans un premier temps, les joueurs n'ont pas de raison de penser qu'il n'appartenait pas à Stéphane. Le sang sur le pentacle provient de petits animaux sacrifiés par les cultistes, mais les " Anges " sont persuadés qu'il s'agit de sang humain.

- L'Ecole des Mines d'Albi

C'est là que travaillait Stéphane. Il était le responsable de la maison des élèves et veillait à ce que tout se passe bien : en bref, une sinécure. Suite aux affirmations d'Huguette, le directeur a rapidement été interrogé par les policiers. Il leur a répondu que Stéphane était parti en congé pour raisons familiales, et qu'il n'a pas eu de nouvelles de lui depuis.

Si les PJs parviennent à s'introduire dans le bureau de Stéphane, ils y trouveront un gros agenda recensant tous les petits problèmes de ce genre de lieu - pertes de clés, menus larcins, occasionnellement saisie de produits illicites, etc. Dans les dernières entrées, peu avant les vacances, il est fait état de la découverte dans une cache de la maison des élèves du pentacle et des bougies. Le carnet comporte, en regard de cette mention, une liste de trois noms d'élèves. Ce sont ceux que soupçonne Stéphane d'appartenir à la secte. Le premier, Pierre Bishop, est sur la liste parce qu'il écoute du hardcore ; le second, Albert Meunier, parce qu'il pratique le jeu de rôles ; le troisième, Eric Scott, parce que Stéphane l'a vu avec le chat du directeur peu avant que celui-ci ne disparaisse. Eric fait effectivement partie de la secte, il est même le premier à être devenu un Démon. Mais c'est Pierre que les " Anges " ont enlevé cinq jours avant l'arrivée des PJs, et qui est mort depuis entre leurs mains. Ils sont maintenant en chasse pour trouver Eric.

Ses collègues ont de Stéphane une opinion favorable, quoique fade : il n'a jamais rien fait ou dit de particulier et ne sympathisait pas plus que nécessaire avec les profs ou les élèves. En interrogeant Isabelle Solet, responsable de l'accueil des élèves - la seule personne un peu proche de lui - il avait un peu changé depuis l'année dernière : il semblait plus confiant, plus heureux. Isabelle, qui avait des

visées sur lui, a cru qu'il avait trouvé l'Amour, ou quelque chose comme ça.

Si les PJs branchent les étudiants sur le sujet, ils pourront apprendre deux ou trois rumeurs sur la secte, la plupart du temps associée au club de jeu de rôles - qui n'a rien à voir avec ça, combien de fois faudra-t-il vous le répéter ?

L'Ecole des mines est également le lieu où ils pourront entendre parler du cas de Bertrand Castanède, détaillé plus bas. S'ils y vont après le premier jour, le corps de Pierre a été découvert et l'Ecole entière est sous le choc de la mort d'un professeur et d'un élève en deux jours.

- L'Eglise Saint-Valvy

Le paysage religieux d'Albi est dominé par la superbe cathédrale Sainte-Cécile. Cependant, l'église Saint-Valvy est la plus proche de la résidence de Stéphane et les joueurs auront peut-être l'intuition d'aller y faire un tour.

Une petite précision tout d'abord : s'ils s'amusent à parler en angélique au prêtre, ou s'ils font flasher leurs aura, Julien se contentera de jouer les imbéciles, tous les prêtres n'étant pas censés être au courant du Grand Jeu.

Mais, à partir de là, ils seront repérés et se feront agresser par Elisabeth (remember, elle est dans le monde des rêves nuit et jour). Cela pourra se traduire soit par des points de dégâts avec Cauchemar Mortel, soit par des colonnes de malus dues à Cauchemar, ou encore par une perte de Volonté - Absorption de violence fonctionne dans la marche des Rêves. Cependant, il doit s'agir d'une impression diffuse et angoissante. Même si l'un de vos joueurs a Volonté Supra normale, il ne sera pas en mesure de déterminer de qui vient l'attaque.

Ceci étant posé, voyons ce que les PJs peuvent tirer de la visite. La première question qui se pose ici est de savoir si Stéphane se rendait à la messe ou pas. La (vraie) réponse dépend en fait de vos joueurs : s'ils sont du modèle avec cerveau intégré et qu'ils posent la question tout de suite, alors il y allait régulièrement jusqu'à l'an passé, et brusquement, il a cessé. Il voyait Julien tard le soir, pour lui faire son rapport.

D'ailleurs les autres " Anges " continuent de le faire, et les PJs pourront les voir s'ils ont trouvé leurs noms. S'ils sont du type lourds, et qu'ils ne posent pas la question avant un certain temps ou même un temps certain, lâchez-leur que oui, il y allait tous les jours et qu'il ne ratait pas une messe.

Si après ça, ils ne comprennent toujours pas, faites-les jouer à la troisième version de D&D, voir même à Néphillim.

III) La tête et les jambes

Je te tiens, tu me tiens...

A moins que vos PJs ne soient d'une discrétion à toute épreuve, leurs pérégrinations vont mettre la puce à l'oreille de Julien & CO : entre l'église et l'Ecole des Mines, ce serait bien le diable (hi hi), s'ils n'avaient pas posé une question à la mauvaise personne.

Tout le monde va se trouver pris dans un jeu délicat. D'un côté, Julien et ses amis souhaitent éliminer les PJs tout en veillant à ne pas leur donner plus d'infos qu'ils n'en ont actuellement. De leur côté, les PJs vont devoir éliminer leurs adversaires, mais pas trop vite pour ne pas en oublier...

Outre ces joyeusetés, les PJs seront régulièrement attaqués par Elisabeth depuis la MRC (voir la section PPGMJAVB) et suivis par Ezeerf dans la plupart de leurs déplacements. Ce dernier ne s'en prendra cependant à un PJs isolé que s'il est certain de pouvoir l'éliminer.

A vous donc de faire alterner dans cette partie les recherches des PJs et les offensives de leurs adversaires. Voici quelques suggestions de scènes d'actions et autres événements errants.

On les appelle parfois la Garde du Palais, le Guet ou la Patrouille

Cette attaque a pour but de détendre l'atmosphère et de faire comprendre aux joueurs que le problème est légèrement plus compliqué qu'il ne semble.

Faites-le intervenir dès que les bourrins du groupe envisagent de se foutre sur la gueule entre eux. Pensez-y également s'ils passent à côté d'éléments importants et qu'ils s'imaginent avoir terminé l'enquête.

Julien a repéré les joueurs et il en a immédiatement déduit que, d'une manière ou d'une autre, leur présence est liée à ses activités. Il a donc décidé de donner le change par l'intermédiaire des Démons Mineurs opposés à la faction des PJs (" Anges " si ce sont des Démons, et cultistes si ce sont des Anges). Il a bien conscience qu'ils ne pourront pas leur occasionner des pertes sévères, mais il espère que ses ennemis croiront avoir résolu le problème. Si ce plan échoue, il connaîtra tout de même l'identité de ses adversaires et aura un aperçu de leur force de frappe.

A vous d'organiser un petit combat dans un lieu discret - Julien n'est pas totalement fou et leur a recommandé de garder un profil bas tant qu'il faut.

MV :

Ici, pas la peine d'insister sur le caractère démoniaque de leurs adversaires : Détection du Mal, Griffes et autres Jet d'acide devraient convaincre les plus récalcitrants, surtout qu'ils n'ont pas vraiment de raison de douter. Mais, outre la faiblesse de leurs adversaires, c'est leur débilité qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJs. Comme dans tout bon nanar fantastique qui se respecte, les Démons ne peuvent en effet s'empêcher de commenter la moindre de leurs actions avec force détails. Il est impératif d'en garder au moins un en vie, pour éviter le syndrome " On a tué les méchants, on veut nos XP ". En fouillant les vêtements des défunts, ils pourront trouver des croix à l'envers, des pentacles, ainsi que le Necronomicon (que Linda a rédigé elle-même un soir de beuverie) dans les poches du chef. Chaque Démon porte également un vrai pacte démoniaque, rédigé sur parchemin et écrit dans le sang des signataires. On peut aussi trouver une description détaillée des PJs qui ont été repérés, des cartes d'accès à la maison des élèves de l'Ecole des Mines et les clefs de plusieurs chambres.

INS :

Insistez bien sur le fait que les agresseurs se prennent pour des Anges, à coups de " Vade retro satanas ! ", " Meurs, suppôt de Satan " et autres joyeusetés. N'ayez pas peur d'en faire trop, les " Anges " sont totalement dans leur trip, au point de ne pas se rendre compte à quel point ils sont ridicules. Vu le potentiel de destruction des Démons Mineurs, vos PJs - même intellos - ne devraient pas avoir de mal à s'en débarrasser. Essayez d'en garder un ou deux en vie et en fuite, mais ce n'est pas indispensable, les joueurs ayant été envoyés pour enquêter sur des Démons. En fouillant les vêtements des défunts, ils pourront trouver des croix, des Bibles, de l'eau bénite - inefficace - ainsi qu'une description détaillée des PJs qui ont été repérés. S'ils interrogent d'éventuels survivants, ceux-ci commenceront par la jouer " je ne dirai rien ", mais quelques pouvoirs ou un brin de Torture - ah pardon, de torture, c'est pas des Joseph quand même - les rendront beaucoup plus loquaces. Les joueurs pourront ainsi apprendre les noms et adresses des fuyards, ainsi que le nom et la profession de leur supérieur Julien. Ils pourront aussi, en fouillant les maisons des défunts, tomber sur la salle de torture où ils ont tué Pierre. Il y a un compte-rendu des diverses séances d'exorcisme, ce qui devrait signaler aux PJs l'existence de la secte s'ils n'étaient pas encore au courant.

Sept lettres ! Pas mieux

S'ils enquêtent sur les Démons qui les ont agressés, ils auront l'occasion de rencontrer l'autre camp un peu plus tard dans la partie.

MV :

Eric a donné aux " Anges " les chambres des autres cultistes. Ils observent donc les lieux, et prendront les PJs pour les Démons. Ils les suivront donc, avant de les attaquer dès que l'occasion s'en présente.

INS :

Eric possédait le pouvoir Forme gazeuse dont il s'est servi pour s'échapper dès que les " Anges " lui ont laissé un instant de répit. Il a prévenu les autres cultistes, qui se sont postés en embuscade près de la maison où était détenu Eric. Organisez un second combat, en vous inspirant des commentaires ci-dessus. Comme les deux factions pensent se battre pour le même camp, il existe théoriquement une possibilité de solution pacifique. Encore une fois, des survivants seront appréciés et donneront un peu de relief au combat final.

Le point important est que vos joueurs devraient comprendre que les deux camps les ont pris pour l'autre, et que ce n'est certainement pas un hasard. S'ils n'ont pas suivi cette piste, pour éviter de les laisser dans le brouillard, on supposera que les deux groupes se sont battus dans l'enceinte des Mines. Il leur a manqué un chouïa de discrétion, à en croire les hurlements de leur contact. Il leur ordonnera de régler le problème dans les plus brefs délais, s'ils ne veulent pas se taper une Limit' pour incompétence.

Mob justice : 1R ; Mob Justice deals 1 damage to target player for each creature you control

Faites intervenir cet événement à un moment où les PJs se trouvent dans l'Ecole des Mines, par exemple lorsqu'ils cherchent des infos sur Bertrand. Linda a proposé de dénoncer les PJs comme boucs émissaires de tous les troubles sur lesquels ils ont enquêté, à coups de " Qu'est-ce qu'ils veulent ceux-là ? Vous ne trouvez pas ça un peu gros, vous ? ". Comme les résultats tardent à se faire sentir, elle a décidé de précipiter les choses. Polymorphée en l'un des PJs, elle a donc sauvagement violé la pauvre Isabelle Solet, avant de s'enfuir au vu et au su de tout le monde. Elle compte sur Vitesse pour s'échapper si les autochtones se montrent un peu trop rapides pour son goût. Elle a cependant commis une petite erreur de

calcul, puisqu'elle va tomber sur les PJs au détour d'un couloir de l'Ecole des Mines. Pas démontée, elle invoquera un Concorde avec un réacteur en feu qui leur fonce dessus puis tentera de prendre la fuite. Vu le nombre de témoins, les deux camps devraient s'abstenir d'utiliser des pouvoirs trop voyants et de s'entretuer. Si les PJs parviennent à maîtriser Linda, elle sera emmenée par les flics qui auront été prévenus, et s'enfuira peu après grâce à Passe Muraille. Sinon, ils arrêteront le PJ incriminé, qui devra déployer des trésors de patience et de persuasion pour être libéré. Il peut également décider de s'enfuir, auquel cas il sera recherché pour tout le reste du scénar...

" Celui qui mange ma chair et qui boit mon sang demeure en moi, et je demeure en lui "
- Jean 6 56

Cet événement se base sur la mort de Bertrand Castanède, professeur à l'Ecole des Mines d'Albi et photographe amateur. Les joueurs auront l'occasion d'en entendre parler à l'Ecole des Mines lorsqu'il feront leur enquête sur Stéphane et le caractère mystérieux de ce décès devrait suffire à les inciter à s'y intéresser. Ils pourront facilement apprendre que Bertrand dirigeait le club photo de l'Ecole. De plus, en écoutant les commérages ou en allant observer les clichés qui attendent dans les bacs, ils pourront constater qu'outre les heures passées à rechercher LA photo de l'expression de la mouche à l'agonie, il avait une véritable passion pour le noble art du nu. Tout ceci étant relativement maigre comme infos, les PJs souhaiteront sûrement en apprendre un peu plus sur les conditions de la mort. Celle-ci fait l'objet d'une enquête officielle, ce qui implique autopsie, scellés sur l'appart etc. Rien qui soit de nature à gêner des joueurs déterminés, mais il leur faudra tout de même déployer un minimum d'astuce pour atteindre le corps ou le rapport d'autopsie. Bertrand est mort dans son lit, et les moindres connaissances en médecine leur permettront alors de constater que :

- Bertrand semble être mort par asphyxie.
- Le cou ne porte de marque de strangulation.
- Son visage est légèrement cyanosé.

La conclusion - informulée - du rapport est que, mis à part les poumons plein d'eau et le corps gonflé, les caractéristiques sont celles d'une noyade. S'ils s'intéressent au rapport d'enquête en cours, la seule information intéressante qu'ils peuvent en tirer est que l'appartement était fermé de l'intérieur.

A partir de là, les plus malins commenceront à se douter du moyen employé et donc de la nature de l'auteur de ce crime. Accessoirement, ils pourront peut-être comprendre pourquoi ils n'arrivent pas à dormir depuis qu'ils sont arrivés à Albi. Dans tous les cas, ils devraient avoir furieusement envie de visiter le domicile de feu le professeur Castanède.

Il s'agit d'un appartement de taille moyenne situé au dernier étage d'un immeuble qui domine le quartier. Une fois les scellés contournés, ils se trouveront dans un lieu meublé avec goût et dont les murs sont couverts de photos d'art, certaines de photographes célèbres mais la plupart totalement inconnues - les œuvres de Bertrand et des élèves du club photo. Quelques-unes sont des nus, mais ça reste de l'art, pas de la pornographie. Tout semble à peu près en ordre, à quelques détails près. Tout d'abord, un appareil photo professionnel avec téléobjectif, rangé dans son étui et posé à côté de la porte. Ensuite, dans l'évier de la cuisine, des cendres grasses, qui proviennent visiblement de négatifs - ceux de sa dernière séance de photos. Enfin, sur la table basse du salon, une bouteille de J&B vide, sans verre. Les photos des séances précédentes sont cachées dans un double fond de l'armoire (jet de Trouver Objet Caché difficile), elles n'ont pas été trouvées par les policiers. Les négatifs se trouvent au club photo, au milieu de bien d'autres montrant de jeunes femmes des environs en tenue légère : feu le professeur Castanède était un voyeur à ses (nombreuses) heures perdues.

Il s'agit de photos montrant un homme, Julien si les joueurs l'ont déjà rencontré, occupé à jouer avec une jeune et belle femme blonde au plus vieux jeu de rôle du monde et y faisant preuve d'une imagination débordante. Un tel comportement de la part d'un prêtre est répréhensible, mais nullement criminel : vos joueurs devraient hésiter à en faire un Démon puisqu'il passe une bonne partie de son temps dans une église. En tout cas, s'ils veulent en apprendre un peu plus, il leur faut retrouver la femme des photos. Un premier élément est que les photos ont été prises depuis l'appartement de Bertrand. Ils peuvent donc soit explorer le quartier, soit directement observer les fenêtres visibles. Là, selon leur degré d'avancement dans l'enquête et votre propension au sadisme, facilitez (Tiens, vous la croisez justement au marché !) ou compliquez (Y'a un filic qui passe dans l'appartement pendant que les joueurs y sont, avec la même idée qu'eux) cette recherche.

Finalement, ils devraient tomber sur Jeanne. Celle-ci est la maîtresse de Julien, qui a souvent recours à elle pour assouvir son Besoin d'Acte Sexuel. Dernièrement, elle a aussi servi à Ezeerf, qui était en manque de sang frais. C'est d'ailleurs pendant cette opération à base de cutter, Sommeil, et verre en cristal, que les a surpris Bertrand : il s'est convaincu qu'il ne risquait rien, mais la détection du danger d'Ezeerf en a décidé autrement. Il a prévenu Elisabeth qui s'est introduite dans les rêves de Bertrand le soir même pour le tuer à coups de Cauchemar Mortel après avoir dûment constaté la présence de cauchemars relatifs aux événements de la soirée.

Lorsque les PJs croiseront Jeanne, il y a de grandes chances qu'ils remarquent sa pâleur, la lenteur de ses gestes, ainsi que le pansement au niveau du poignet. Pour l'interroger, il faudra la jouer fine : Jeanne n'a pas l'habitude de discuter de sa vie privée avec le premier venu, et elle n'a pas conscience d'avoir été vidée d'un bon litre de sang il y a quelques jours. S'ils parviennent à l'intimider, ou s'ils usent de leur pouvoirs, elle pourra décrire Julien et Ezeerf. Elle ne leur dira pas que Julien est prêtre si elle peut ne pas le faire.

Julien

Les PJs peuvent souhaiter en savoir plus sur le prêtre, soit qu'ils aient eu ses photos en galante compagnie, soit qu'ils aient eu son nom par l'intermédiaire des " Anges ". Assister à une messe, pour des Anges, ou discuter avec des catholiques sur le parvis de l'église leur fournira les éléments suivants : Julien est plutôt bien apprécié de ses ouailles, mais quelques-uns plutôt ouverts lui reprochent son intégrisme, notamment lors du sermon. En fait, Julien essaie de voir jusqu'à quel point il peut déformer les saintes écritures, ce qui fait que certains fidèles arrivent en retard à la messe rien que pour l'éviter. Si les joueurs (Anges de préférence) se renseignent auprès de Notre Dame pour en savoir un peu plus, les résultats se feront attendre à votre convenance, mais une fois arrivés, ils montrent, sans ambiguïté aucune, que le jeune Julien avait été envoyé dans cette église paumée à cause de ses idées progressistes, bien éloignées de ce qu'en connaissent les PJs. Enfin, s'ils se renseignent sur le passé du prêtre, ils pourront apprendre qu'il a miraculeusement survécu à un règlement de comptes entre jeunes loubards dans l'enceinte même de son église.

Linda

S'ils ont fait parler les Démons, ils peuvent avoir trouvé le nom de Linda. Ils pourront apprendre à l'Ecole qu'elle n'est là que depuis un peu moins d'un an. Ses élèves la trouvent cool et personne n'a fait le lien entre sa présence, le suicide d'un de ses élèves homosexuel et les dépressions de deux autres élèves. Certains ont également remarqué sa liaison avec Ezeerf, " le glacier super sympa ". Quelqu'un qui a de la culture générale (plus que moi, en tout cas) ou un Ange de Didier / Démon de Nybbas, pourra reconnaître le nom de l'amie de Monica Lewinsky.

Ezeerf

Ils se peut que les joueurs identifient Ezeerf, soit qu'ils l'aient repéré au cours d'une filature - plus discret qu'une voiture de glacier, tu meurs ! - , soit qu'ils l'aient identifié grâce à Linda. Les interactions possibles sont très limitées : s'il y a des témoins, ils peuvent se faire offrir une glace, sinon il combattra ou s'enfuira selon les rapports de forces en présence.

Elisabeth

Dans la marche des rêves et des cauchemars, Elisabeth est encore plus inaccessible. Toutefois, un Blandine ou un Beleth peut aller la défier là-bas. Le seul objectif d'Elisabeth sera alors l'élimination de l'intrus mais les PJs peuvent également utiliser des pouvoirs judiciaires pour déterminer l'endroit où elle se terre.

L'église Saint-Valvy

D'une manière ou d'une autre, les PJs devraient comprendre que cette église n'est pas si innocente qu'elle le paraît. Un petit peu de recherches à l'office du tourisme leur apprendra qu'elle a longtemps été un lieu de culte cathare, jusqu'à sa conquête dans le sang lors de la violente campagne menée contre les hérétiques au XIV^{ème} siècle. Son cas est particulièrement horrible puisque tous les cathares réfugiés dans l'église ont ensuite été brûlés pour les sauver du péché. Suite à ce joyeux épisode, les ley lines qui passaient par là se sont légèrement écartées, empêchant définitivement toute nouvelle conscience de se former. Malgré une petite communauté de croyants toujours fidèles, l'église est désacralisée depuis six cent ans.

Le final

Une fois que les PJs auront déterminé qui sont leurs adversaires et l'endroit où ils se

Récompenses

Les PJs n'ont rien compris :

-S'ils affirment qu'ils ont éliminé le responsable sans donner plus de précision : rien (c'était une mission de routine)... mais, trois mois plus tard, Julien va vraiment péter un câble et l'enquête subsidiaire révélera que les PJs auraient dû s'en rendre compte. Donc limitation.

-S'ils rapportent leur échec : limitation

Les PJs ont compris ce qu'il se passe :

-Les Démon Mineurs sont morts, mais Julien est en vie : 1D6 sur la table des récompenses

-Julien est mort, les Démon aussi, mais certains des autres sont toujours en vie : 1D6 +1

-Tous les méchants sont morts : 1D6+3

Ces résultats sont à moduler en fonction de l'efficacité des PJs dans les autres dossiers ainsi que de leur discrétion générale.

Spécial

MV : Si l'un des Démon Mineurs est passé du côté des PJs et qu'ils ont l'idée de le présenter à un grade 3 d'Ange, celui qui a eu l'idée gagne le grade 1 d'Ange.

INS : Si l'un des Démon Mineurs est passé du côté des PJs et qu'ils n'ont pas la bêtise de le dire à leurs supérieurs, ça leur fait un serviteur un peu moins servile mais reconnaissant pour la suite.

cachent, il ne vous restera plus qu'à organiser dans l'église un combat final dans la plus pure tradition rôlistique. Quelques éléments peuvent cependant en faire l'originalité. Tout d'abord, Julien et Linda, chacun de leur côté, sont allés chercher leurs séides, qui s'apercevront sur le champ de bataille, et se foutront joyeusement sur la gueule. Si les PJs ont réussi à retourner certains d'entre eux, ils pourront leur servir d'alliés dans le combat, sinon, les survivants se rangeront du côté de leur chef.

Section PPQMJA VB

L'Intro

Police Academy

Cyprien - Ange de Laurent grade 1, 17 PP / Démon de Bélial grade 1, 17 PP (avec Arme de contact maudite à la place de Détection du futur proche).

Gremlins 2

Bruno - Démon de Scox grade 1, 14 PP.

Pour les Démon mineurs, utiliser les caractéristiques d'Eric, John et compagnie (voir ci-dessous).

Gentleman cambrioleur

Jean-Hugues - Ange de Janus grade 2, 21 PP / Démon de Valfor grade 2, 21 PP (avec Forme gazeuse à la place d'Anaérobiose).

Ripoux contre ripoux

Adrielle - Ange d'Ange grade 3, 27 PP.

Gonzague - Ange de Dominique grade 1, 13 PP.

Nydfij - Démon de Crocell grade 3, 27 PP.

Fredo - Démon de Bélial grade 1, appartenant à la Garde Carmine, 16 PP (Jet de glace à la place d'Arme de contact, Immunité au froid à la place de Peur).

Julien Vaneau - Scox grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	2	3	2	5	25

Talents : Célébrer la messe (3), Latin de cuisine (1), Séduction (3), Mobyette (2), Psychologie (3), Arme de contact (2), Esquive (2).

Pouvoirs : Possession (4), Lire les pensées (3), Détection du bien (1), Non-détection, Augmentation permanente d'apparence, Sommeil (3), Arme de contact maudite (Fleuret), Volonté supranormale (2), Boomerang (3), Champ de force (1), Limitation : Besoin d'acte sexuel.

Julien, le prêtre dans lequel le Démon s'est incarné, était jeune - 27 ans - et plutôt avenant dans le genre brun envoûtant aux yeux verts. Il est le plus souvent vêtu de la soutane réglementaire, mais pas tout le temps - 'fait chaud à Albi. Il est toujours calme, sûr de lui, compréhensif et donc horripilant comme seuls les prêtres savent l'être. Toutefois, il surjoue un peu, ce qui peut paraître louche à quelqu'un d'un peu attentif. Au combat Julien est courageux, ce qui est surprenant pour un Scox. Il a tendance à foncer dans le tas pour se faire une idée de l'opposition : ceux qui ne fuient pas sont des bourrins qu'ils endort avec Sommeil, les autres sont à la portée de son fleuret maudit. Quant à ceux qui ont la désagréable habitude d'utiliser des pouvoirs mentaux, il rit encore de l'expression blessée bien qu'éphémère qu'avait eu un Ange d'Ange en découvrant les effets de Boomerang sur Attaque Mentale... Notez cependant qu'il lui manque un certain nombre de PP du fait de ses Démons Mineurs qui traînent un peu partout (1/2 par Démon en vie).

Linda Tripp - Kobal grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	3	2	4	2	19

Talents : Rédiger des livres ésotériques antédiluviens (1), Sacrifier un poulet sans le gâcher pour le dîner (2), Raconter des blagues sans discontinuer (1), Conduite (3), Esquive (2), Arme de contact (3), Français (3).

Pouvoirs : Gag absurde (4), Polymorphe (2), Télékinésie (2), Contact avec un Prince Démon (Kobal), Jet de flammes (3), Passe Muraille (1), Vitesse (1), Dague de sacrifice (Douleur et Eventration), Limitation : Tic (faire craquer une à une 52 de ses articulations, des chevilles jusqu'à la nuque).

Linda Tripp était l'agent de liaison de Monica L., Démon de Malphas de grade 2 qui avait réalisé l'exploit de corrompre le leader de la nation la plus puritaine du monde. Pour Linda, cela manquait de fun, si bien qu'un jour, elle enregistra le rapport de Monica sur une cassette et le transmit aux médias. Malphas rattrapa le coup tant bien que mal (voir sa nouvelle dans le Liber Daemonis) et Kobal mort de rire offrit le grade 2 à Linda. Quand Julien l'a contactée, elle s'est empressée de répondre à son appel et s'est même trouvée une couverture dans le rôle de répétitrice d'anglais à l'Ecole des Mines. Pour les combats, Linda a deux méthodes : si le lieu est trop proche d'humains pour utiliser des pouvoirs voyants,

elle se contente de télékinésie dès que personne ne regarde. Sinon, elle commence par invoquer une Lada géante chutant sur ses ennemis à son accélération maximale de 9.81 m.s-2, et charge en utilisant Jet de flammes. Une fois au contact, sa dague de sacrifice finit le boulot.

Ezeerf Retsim - Crocell grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	4	3	2	2	16

Talents : Crier " Esquimaux glacés ! " toute la journée (2), Faire des boules de glace creuse qui débordent du cornet (1), Rompre la chaîne du froid (1), Arme d'épaule (3), Esquive (6), Conduite (1).

Pouvoirs : Froid (3), Immunité au froid, Couche de glace (2), Familier : voiture (camionnette de glacier), Jet de glace (2), Armure corporelle (1), Détection du danger (1), Langue barbelée (2), Limitations : Besoin de sang et Gentillesse.

Ezeerf à l'apparence d'un jeune et athlétique arabe, qui ne déparerait pas dans les rangs de Khalid. Il était en fait un agent de choc de Crocell, jusqu'à ce que ses supérieurs découvrent sa limitation. Depuis, il sert à des affectations diverses, la dernière en date étant garde du corps pour Linda Tripp, dont il est devenu l'amant. Les joueurs auront d'ailleurs l'occasion de voir sa camionnette devant l'Ecole des Mines, avec ou sans Ezeerf, qui vend des glaces en oubliant systématiquement de les faire payer. Par contre, au combat, c'est une autre paire de manches. Ezeerf a toujours un fusil d'assaut et un fusil à pompe dans sa camionnette. Sa technique consiste à charger à bord de sa camionnette, en se servant successivement de son FAMAS, son pouvoir de glace, son fusil à pompe et sa langue barbelée. Rares sont ceux qui survivent à cette débauche de projectiles, d'autant plus que son Familier utilise également Jet de glace. Son seul point faible - et les joueurs feraient bien de s'en rendre compte assez vite - est sa relative faiblesse face aux attaques mentales.

Elisabeth Le Roy - Beleth grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	5	5	2	2	3	15

Talents : Avoir l'air stoned (3), S'ouvrir les portes de la perception (2), Dormir la nuit (2), Etre high le jour (2).

Pouvoirs : Cauchemar mortel (4), Cauchemar (2), Sommeil (2), Absorption de violence (1), Anaérobiose, Limitation : Ailes.

Elisabeth à l'apparence d'une jeune fille de bonne famille entraînée dans l'univers de la drogue et qui ne va pas tarder à en sortir les pieds devant. C'est totalement faux : elle en est déjà sortie les pieds devant. il y a près de dix ans. A l'occasion de son incarnation, le Démon qui l'a possédée s'est rendue compte que les effets des drogues lui permettaient de voyager dans la marche des rêves comme si elle dormait. Elle a donc continué à en prendre au même rythme, et elle est effectivement capable de rester tout le temps ou presque dans la marche des rêves. Cependant, le contrecoup est qu'elle ne fait jamais d'efforts, et qu'elle est donc aussi anémique que la moule proverbiale. En combat, Elisabeth... meurt ! Non, mais vous avez vu ses caracs ? Elisabeth se cache dans l'église, et pourra agresser les PJs dans la marche des rêves, mais si elle est impliquée dans un combat physique, elle n'a ni les moyens de se défendre, ni ceux de s'enfuir.

Les Anges

Matthieu

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	3	2	2	2	5

Talents : Théologie (2), Voiture (1), Arme de poing (1).

Pouvoirs : Croix, Télépathie (1), Volonté supra normale (1).

Marc

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

Talents : Bijouterie (2), Arme d'épaule (2).

Pouvoirs : Arme à distance maudite (Fusil)

Luc

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

Talents : Arme de contact (6), Course (1), Acrobatie (1), Natation (1), Pédagogie (1).

Pouvoir : Talent de combat.

Jean

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

Talents : Rédaction (2), Photographie (1), Arme de poing (1).

Pouvoirs : Liquéfaction (1).

Les Démon Mineurs

Eric

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	2	1	3	2	5

Talents : Mathématiques (2), Voiture (1), Arme de poing (1).

Pouvoirs : Liquéfaction (1).

John

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

Talents : Chimie (2), Arme d'épaule (1), Lancer (1).

Pouvoirs : Crâne humain, Jet de glace (1), Jet d'acide (1).

Kévin

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

Talents : Course (2), Physique (1), Acrobatie (1).

Pouvoirs : Griffes (1).

Mary Ann

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

Talents : Séduction (2), Arme de poing (1), Crochetage (1).

Pouvoirs : Téléportation (1).

Damien

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

Talents : Informatique (2), Corps à corps (2).

Pouvoirs : Tourbillon de feu (1).

Les expressions à la mode : C'est d'Abalam !

1. C'est d'la folie, c'est excellent, c'est trop dangereux
Après le fameux " C'est d'la Baal ! ", véritable " Wazzza ? " des Démon bourrins, voici venir le plus deuxième degré " C'est d'Abalam ! ", lancé par les Démon de Kobal et très en vogue chez ceux qu'ils veulent être à la pointe du progrès top-flambe.
Ex : " Et là je me Polymorphe en Rocco Siffredi et je me jette sur l'abbé Pierre !
- C'est d'Abalam, bébé ! "

Un scénario Magna Veritas pour un groupe de trois à quatre desperados.



Elsass frei!

" Isch d'Christnàcht klor, kummt a güets Johr "
(" Nuit de Noël étoilée promet une bonne année ")

Ah, l'Alsace ! Ses cigognes, ses petits vins sucrés, ses danses folkloriques et ses biscuits aux grandes oreilles...

Ce scénario pour Magna Veritas vous invite à un petit séjour au cœur du Grand Est français. Vous partirez à la découverte des peuplades autochtones et de leurs mœurs étranges (revendications indépendantistes, anthropophagie, fête de la bière...). Et pas question d'en profiter pour prendre du bon temps : les joueurs vont devoir mettre le turbo afin d'éviter que ne se produise une catastrophe imminente, risquant de foutre en l'air une bonne partie de la planète.

Comme d'habitude ? Ben oui, mais avec l'accent en plus.

Hopla geiss !

Parlons peu, parlons bien

Minna Poyoinnen est une députée européenne, finlandaise et chrétienne démocrate. C'est également un Démon de Malphas (en voie de grade 2), qui a décidé de faire foirer la construction européenne.

Voici son plan : polymorphée en un vague militant indépendantiste alsacien (Jacky Hürstel), elle a pris contact avec les députés des partis extrémistes français et allemand. Elle leur a fait croire que leurs intérêts rejoignaient ceux du GAIA (le Groupe Armé pour l'Indépendance de l'Alsace). Elle a insisté sur la " reconnaissance des cultures régionales " auprès du français et évoqué un potentiel " rattachement de l'Alsace-Lorraine à l'Empire Germanique " avec l'allemand. Pendant que les deux fafs buvaient ses paroles, un complice (Démon de Baalberith) prenait d'innombrables photos de ces entrevues soi-disant secrètes. Ensuite, avec l'aide d'un autre Démon (de Ouikka, celui-ci), elle a préparé un petit attentat à la bombe qui devrait avoir lieu au centre ville de Strasbourg pendant la très touristique période du marché de Noël.

Il ne reste plus aux Démons qu'à atomiser une centaine de visiteurs gavés de vin chaud, puis à envoyer un tract de revendication signé GAIA. Une fois l'attention attirée sur les indépendantistes, un petit mailing de photos compromettantes au Monde et au Stern suffira à provoquer de violents remous diplomatiques entre la France et l'Allemagne. On verra alors si la séculaire amitié entre ces deux pays tiendra le choc et si la capitale de l'Europe ne sombrera pas dans une vague d'indépendantisme aveugle et stupide sans avenir.

Ce plan presque parfait n'aurait que peu de chance d'attirer l'attention des Forces du Bien avant son exécution sans l'ineffable facteur humain. Car Minna est une femme plutôt agréable à regarder, ce qui n'est pas un défaut en soi, mais lui vaut d'être poursuivie des assiduités de mâles en quête de chaire fraîche plus souvent qu'à son tour. Le dernier en date est un traducteur hispano-finnois nommé Miguel Gonçalves, qui a poussé la persévérance jusqu'à la suivre en cachette dans ses déplacements. Le jour de son rendez-vous avec Kurt Bohrmann (l'extrémiste allemand), il l'a vue rentrer dans les toilettes pour homme d'un bar et n'en jamais ressortir. Quand il s'est enfin décidé à pénétrer dans les chiottes pour élucider le mystère, il a découvert un alsacien grisonnant qu'il n'avait pas vu entrer... Minna polymorphée reconnut sans peine son harceleur et pour ne pas courir le risque d'être démasquée décida de l'éliminer au plus tôt.

Le soir même, ses deux acolytes le coincèrent dans une ruelle sombre et lui éclatèrent la tête contre un lampadaire. Puis ils se rendirent à la wienstub " Chez Yvonne ", un restaurant local noyauté par un Démon d'Haagenti, pour se débarrasser du corps. L'Haagenti ne fit ni une ni deux devant cette aubaine : il découpa, vida, sala le cadavre puis le transforma en délicieuses saucisses de Strasbourg. Celles-ci, destinées uniquement à un usage interne, se retrouvèrent malencontreusement interverties avec le lot destiné à l'exportation.

La charcutaille espagnole atterrit quarante-huit heures plus tard sur les présentoirs de l'épicerie Fauchon à Paris.

On se sort les doigts du cul et on se met au boulot

21 décembre, il pleut sur la capitale. Les PJs sont réveillés au petit matin par un coup de téléphone garanti Officiel : une standardiste, la bouche manifestement pleine de café et de croissant, leur intime l'ordre de se rendre au plus vite à Notre Dame. Ils sont attendus pour une mission urgente au laboratoire 14 de la section Hygiène et Restauration.

Ladite section Hygiène et Restauration se trouve dans la partie de la cathédrale réservée à l'Archange Jean. Les Anges devront enfiler des blouses de protection, des masques filtrants et passer à travers plusieurs portes coupe-feu munies de détecteurs multicolores avant de pouvoir parvenir jusqu'au labo. Une

deux douzaines de personnes en combinaison anti-radiation s'y activent, dans un dix mètres carrés plein de grandes tables chargées d'éprouvettes, de bras mécaniques articulés et de machines qui font ping.

Un homme se retourne vers les nouveaux arrivants et s'adresse à eux en langue angélique : " Bienvenue au labo 14. J'admire votre courage. Suivez-moi, que je vous montre le corps du délit " puis les guide jusqu'à un présentoir en plexiglas, sous lequel est épinglée une grosse saucisse de Strasbourg à moitié disséquée.

Sans écouter le moindre de leur commentaire, il les entraîne ensuite vers un minuscule cagibi dont il referme la porte, qui ressemble étrangement à un sas de sous-marin. Un sifflement sonore se fait entendre un instant, puis l'Ange enlève son casque intégral, révélant sa calvitie précoce et son nez en framboise atomique.

" Je suis Pascal Fromager, de chez Jean, responsable de l'hygiène alimentaire des Forces du Bien. Un de nos amis dans la police nous a contactés hier soir, suite à une plainte déposée par un client de la célèbre épicerie Fauchon. Cet homme a eu la mauvaise surprise de découvrir un petit morceau dur et non comestible dans son lot hebdomadaire de saucisses d'importation. L'incident n'aurait pas prêté à conséquence si ce corps étranger n'était en fait une dent humaine... Nous avons décidé d'analyser la pièce de charcuterie, et nous avons découvert que la viande qui a servi à la fabriquer est également d'origine humaine. Après une prise de renseignement auprès des services compétents, nous venons d'apprendre que les saucisses de Strasbourg vendue par Fauchon proviennent d'un unique traiteur alsacien : la wienstub (prononcer vine-chtoubé) " Chez Yvonne ". Votre mission consistera à vous rendre sur place, à trouver les responsables de cet acte contre nature et à les remettre dans le droit chemin. S'il s'agit de Démons, éliminez-les. Bon courage. "

Fromager n'ayant pas grand chose de plus à leur apprendre, les PJs devraient quitter la cathédrale assez rapidement et courir préparer leur sac de voyage (un slip, une épée bâtarde, huit grenades, une paire de chaussettes...)

Le trajet Paris - Strasbourg dure cinq heures en train ou en voiture, pour trois quarts d'heure en avion (mais l'aéroport d'Entzheim est assez loin du centre ville). Les PJs devraient donc arriver sur place le 21 en fin de matinée. Leurs frais de mission pourront être remboursés par

Notre Dame s'ils en font la demande en trois exemplaires (et au bout de quinze mois de traitement de dossier).

Ca bouffe à Strasbourg

Tout d'abord, quelques précisions sur la toile de fond de ce scénario, à l'usage des plus casaniers ou des plus curieux d'entre vous.

Strasbourg est une grosse ville de province, sise sur le Rhin et donc la frontière franco-allemande. Indépendante pendant des siècles, elle a ensuite été rattachée alternativement aux deux pays au fil du temps et des guerres (1870, 1914, 1939), ce qui a passablement marqué - voire traumatisé - la population locale. Un trait apparent de cette culture mixte est l'alsacien, l'un des patois les plus vivaces de France (parlé couramment par des milliers de gens, et pas seulement des vieux), d'origine indubitablement germanique.

La ville jouit d'un climat hyper-continental de merde. Placée au beau milieu de la plaine d'Alsace, à mi-chemin entre le massif des Vosges et celui de la Forêt Noire, on y étouffe en été et on s'y pèle la couenne en hiver. Cette situation provoque également d'intéressant pics de pollution pendant les mois les plus chauds.

Au niveau international, Strasbourg est un haut lieu d'effervescence eurocratique. Elle accueille deux de ses plus grandes institutions politiques (le Parlement Européen et la Cour Européenne des Droits de l'Homme) ainsi que quelques institutions culturelles importantes (comme la chaîne Arte ou le Centre Européen de l'Audiovisuel). Les nombreuses visites de pontes étrangers lui valent d'être extrêmement fliquée, mais uniquement dans les quartiers fréquentés par ces messieurs-dames.

Pour ce qui est de l'architecture, elle est grosso modo de quatre types. Le centre ville possède quelques bâtiments médiévaux et renaissance assez sympas (maisons à colombages, Ancienne Douane, Ponts Couverts) et très touristiques à cause de leur côté typique-charmant. Jouxant ce centre historique se trouve un vaste espace reconstruit au tournant du siècle, baptisé Quartier Allemand, avec une ou deux églises néogothiques et pas mal de jolis trucs un peu mastocs (Opéra, Jardin Botanique). Puis vient l'inusable style années 60 (les gros cubes de vingt étages), pour les zones périphériques, l'Esplanade, le quartier des facs et pas mal d'autres trucs. Restent enfin les bâtiments modernes voire ultra modernes de ces dix

dernières années, comme le Musée d'Art Contemporain ou les bâtiments des institutions européennes (l'hémicycle du Parlement a le look d'un destroyer de Star War à moitié enterré).

A part ça, tout ce que vous avez pu entendre sur l'Alsace et Strasbourg est vrai : on y boit de la bière (la Kro, la Fischer et plusieurs autres y sont brassées), on y mange de la choucroute, on y soutient une équipe de onze myopathes en short, on y vote FN et on y brûle des bagnoles à la St Sylvestre.

Encore deux petites choses pour vous aider à cerner l'ambiance exotique et vous aider à dépayser vos joueurs. Premièrement, Strasbourg est une ville au centre paisible, presque entièrement piéton, et où l'on se déplace énormément à vélo. Les cyclistes y sont moins kamikazes qu'ailleurs, mais beaucoup plus pinailleurs sur leurs droits : n'essayez jamais de circuler sur une piste cyclable comme s'il s'agissait d'un trottoir. Deuxièmement, le centre ville est hanté hiver comme été par des hordes de touristes à bananes ventrales et appareils photos, venus de toutes les latitudes (mais essentiellement de France de l'Intérieur, d'Allemagne, des Etats-Unis et du Japon). Leurs visites se font dans un périmètre réduit (Petite France, Cathédrale, etc.) mais peuvent prendre des allures de transhumance pendant les périodes critiques. A savoir le mois d'août et surtout, surtout le mois de décembre, quand a lieu l'indicible marché de Noël.

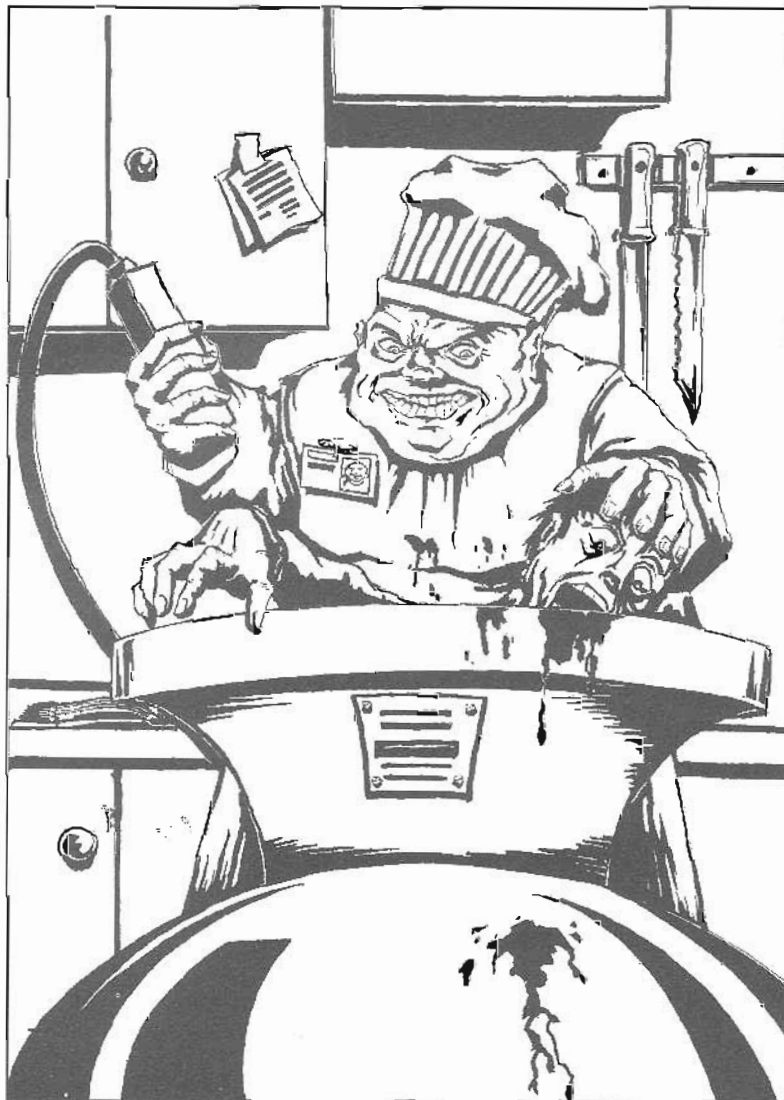
D'kristkindelmärk

Le marché de Noël est la principale attraction de ce scénario. Sans avoir de rapport direct avec l'intrigue, il reste omniprésent pendant l'enquête et les joueurs ne pourront faire trois pas en ville sans tomber dessus. Il peut vous servir à ralentir leurs déplacements, à introduire des fausses pistes et surtout à mettre un petit plus dans vos scènes d'action. Une confrontation au milieu d'une foule compacte risque de vite tourner à la panique générale, de même qu'une simple filature y prend soudain une autre dimension...

Dînons ensemble, voulez-vous ?

Le premier endroit où les joueurs vont aller fourrer leur gros nez est sans doute la wienstub " Chez Yvonne ". Il s'agit d'un petit restaurant traditionnel au cœur de la vieille ville, à la très bonne réputation depuis qu'il a été choisi comme cantine par plusieurs chefs d'état. Une photo de Chirac et Kohl en train d'y chanter " La grosse bite à Gudule " est d'ailleurs affichée en vue au-dessus du bar.

" Chez Yvonne " est ouvert tous les jours de 11h à 15h et de 19h à minuit. Cependant, la partie de l'établissement qui donne sur la cour reste ouverte toute la journée. C'est là que se trouvent les cuisines, où les employés préparent les commandes de plats à emporter et la charcuterie destinée à être vendue dans des épiceries fines de toute la France.



La déco de la salle du restaurant est plutôt surchargée, dans le genre kitsch paysan. Des outils agraires accrochés aux murs côtoient des têtes de sangliers empaillées, le zinc est orné d'une série de grosses tireuses en faïence et les tables sont recouvertes d'inusables nappes en vichy rouge.

La carte est assez fournie, les tarifs plutôt prohibitifs et les plats franchement riches (pour ne pas dire bourratifs : mmh les bonnes pommes de terre frites au lard et à la crème.). Le personnel, vêtu de tabliers qui semblent avoir été taillés dans les nappes, est désagréable et lent à souhait. Quant à la clientèle, elle va du touriste fortuné à l'eurocadre en goguette, en passant par quelques authentiques alsaciens ayant fait fortune pendant la guerre.

Bref, de l'extérieur, on dirait un endroit parfaitement normal. C'est dans les sous-sols cachés et occultes que se fabriquent en douce les boudins d'espingouin...

Depuis trois ans, un Démon d'Haagenti a en effet entrepris de transformer cet établissement hautement respectable en un hot spot de la gastronomie Osso Bucco. Pour ceux d'entre vous qui ne posséderaient ni le Liber Demonis ni l'Encyclopedia 2 (des extensions qui réalisent trois désirs à la fois), la Confrérie de l'Osso Bucco est un réseau fondé par le Prince de la Gourmandise afin de redonner aux humains le goût de la chair humaine.

Il se construit à l'aide d'un pouvoir spécial (Goût du Sang), qui permet de rendre quelqu'un dépendant à cette précieuse denrée pour peu qu'on lui en ait fait manger une fois au moins.

" Chez Yvonne ", la consommation de chaire humaine est réservée au petit cercle des habitués : l'ensemble du personnel et une demi-douzaine de clients. La conversion de tous les employés à ce nouveau régime alimentaire est une stratégie qu'a développé le Démon pour couvrir ses arrières, au cas où des fuites se produiraient.

En effet, comme ils sont tous coupables (ils participent à la cuisine, à la quête de victimes dodues et parfois même à l'abattage), les seconds couteaux opposeront suffisamment de résistance à d'éventuels enquêteurs pour lui laisser le temps de se mettre à couvert.

En plus de cela, le Démon n'a rien de très remarquable, puisqu'il est incarné dans le corps Liselotte, une simple serveuse un peu rondouillette sur les bords.

Le boudin tueur venu d'ailleurs

Trois méthodes semblent envisageables pour enquêter à la wienstub.

La première consiste à se faire passer pour des membres de n'importe quelle institution officielle (police, services sanitaires, fédération française de canne de combat...). Dans ce cas, les employés freineront des quatre fers pour empêcher les joueurs d'entrer dans les cuisines, et plus encore dans les caves : ils invoqueront tous les motifs qui leur viendront à l'esprit et se montreront extrêmement désagréables. Si les PJs se font passer pour des flics, par exemple, ils exigeront une commission rogatoire, menaceront d'appeler le préfet pour vérifier, demanderont plusieurs fois à voir leurs cartes, etc. A moins qu'ils n'aient une couverture en béton ou qu'ils n'utilisent des pouvoirs de persuasion, cette approche a peu de chances de fonctionner.

Une autre option consiste à se faire passer pour de simples clients et partir fouiner dans le bâtiment discrètement. Autant le dire tout de suite, ça n'est pas très facile : il y a toujours au moins trois personnes dans les cuisines, dont une qui est placée stratégiquement devant la porte qui mène aux caves. Il est plus aisé de monter aux étages, mais les bureaux ne contiennent rien de bien compromettant (des comptes, des bons de livraison et une Vierge en point de croix). Si les Anges arrivent tout de même à se faufiler dans les caves, ils ne seront pas déçus de la visite. Derrière les frigos où sont stockées les denrées réglementaires, se trouve la salle d'abattage. De grands crocs sont accrochés au plafond, la table à découper est couverte de sang croustillant et les divers ustensiles (hachoirs, presse-terrines et consorts) trempent dans un bac à vaisselle d'eau rougie. Ils pourront même trouver les effets personnels de la dernière victime dans une boîte en carton : des sapes de marque, une paire de pompes à 4000 balles, des papiers d'identité au nom de Miguel Gonçalves et une centaine d'os encore partiellement recouverts de matière organique dans un tupperware...

Enfin, la bonne vieille distribution de baffes peut s'avérer efficace. S'ils s'y prennent convenablement (c'est-à-dire discrètement), les joueurs pourront malmener à leur guise le petit personnel. Quelques coups bien placés ou l'usage d'un pouvoir visuel suffiront à calmer les plus

Table d'événements aléatoires en milieu festif
(jetez un D66 toutes les dix minutes)

11 - 13 Un colporteur black à bonnet de Père Noël clignotant agresse les joueurs dans cinq langues différentes. Il essaye par tous les moyens de leur refourguer sa camelote (briquet en forme de femme nue, chapeau-parapluie aux couleurs de l'Europe...)

14 - 16 Affluence à un stand de vin chaud. La queue barre le passage et les effluves qui émanent du chaudron ne font que rendre ce contretemps plus pénible.

21 - 23 La sono diffuse à plein volume des cantiques interprétés par " Les petits chanteurs à la gueule de bois ". Toute communication normale (sans hurler) est impossible.

24 - 26 La rue où les PJs sont engagés déboule sur une placette, encombrée d'importantes statues abstraites en pierre de taille prêtées par la ville de Bethléem. Les mouvements des badauds autour de ces œuvres disposées anarchiquement font perdre tout sens de l'orientation.

31 - 33 Des Pères Noël de l'Armée du Salut agitent leurs cloches devant un grand magasin. Si les joueurs leur donnent quelques sous, ils se feront agresser quelques mètres plus loin par une autre équipe de Pères Noël, désireuse de leur parler de Dieu. Il s'agit de raéliens en quête de fonds pour construire une ambassade extraterrestre.

34 - 36 Embrouille à un stand de beignets. Un client prend à parti la foule pour une histoire de monnaie mal comptée. Certaines personnes, rendues nerveuses par l'atmosphère ambiante, prennent spontanément son parti.

41 - 43 Trois jeunes chevelus avec dobermans, bières et ghetto blaster diffusant du fuck metal, essaient de vendre des cartes postales qu'ils ont fabriquées eux-mêmes. Leur technique de démarchage est pour le moins directe (" lâche-moi cent balles et une seringue propre, sinon je te refille ma gale ").

44 - 46 Une bande de gosses a grimpé sur le toit d'un garage et jette des pétards sur la foule. S'ils se font repérer, ils se contentent de se planquer derrière une cheminée en gloussant comme des cons.

51 - 63 Un groupe de dealers expulsé du centre par les festivités s'est reconverti dans le vol à la tire. Les joueurs sont témoins d'une de leurs exactions.

54 - 56 L'affluence à une voiturette de marrons grillés la fait basculer sur la chaussée. Le mélange de braises brûlantes, de cornets en carton et de châtaignes provoque une grande confusion, entre le marchand furibard, les passants légèrement brûlés et les petits malins qui en profitent pour se bâfrer à l'œil.

61 - 63 Un quadragénaire dont la voiture a été incendiée la veille pète complètement les plombs. Muni d'un bidon d'essence et d'une boîte d'allumettes, il tente de foutre le feu à un cabanon de bois proposant des échantillons d'artisanat local made in Taiwan.

64 - 66 Une dizaine de flics zélés procèdent à des contrôles d'identité. Les autochtones comme les touristes s'y prêtent d'assez mauvaise grâce. Il n'y a pas de raison pour que cet événement dégénère, sauf bien sûr si vos joueurs s'en mêlent (se promener avec une arme peut être un excellent prétexte à complications).

énervés d'entre leurs adversaires, qui finiront par avouer leurs pratiques déviantes. Ils parleront encore plus vite s'ils sont confrontés à des preuves flagrantes de leur culpabilité (" regarde là-dedans... tu reconnais le monsieur ? Dis bonjour au monsieur... chglonk-chglonk ! ")

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

Attention : les mangeurs de chair n'ont pas conscience d'avoir été manipulés, et encore

moins d'être le jouet de forces maléfiques. Seule Yvonne, l'opulente propriétaire de la boîte, sait que Liselotte est une sorte de diable, mais elle essaiera de ne pas en parler tant que les joueurs ne montrent pas leur propre nature surnaturelle. Yvonne et Liselotte sont également les deux seules personnes à savoir que le corps de Gonçalves a été ramené chez eux par un ami commun, un certain Didier Muckensturm...

Dans la confusion qui risque de succéder à l'intervention des joueurs, les acteurs du petit

drame vont tâcher de se faire la malle à la première occasion. Les Anges devront faire preuve de beaucoup d'attention et de pas mal d'organisation pour ne pas laisser filer les coupables : rappelons qu'il y a douze employés à garder à l'œil, dont un Démon d'Haagenti pas plus bête que vous et moi.

Pour les sanctions à appliquer, c'est aux PJs de se débrouiller comme ils le sentent. Les humains sont victimes d'un pouvoir permanent, que seul " Guérison des folies " peut permettre de lever. Qu'ils soient remis en liberté ou foutus en tôle ne changera rien pour eux : ils continueront à essayer de bouffer de l'humain une fois par semaine. Vos joueurs peuvent décider de tous les tuer, de les livrer à la police, de leur faire un long sermon ou de les passer à la casserole eux-mêmes. Aucune de ces issues ne prêtera réellement à conséquence pour leur carrière (mais ce n'est pas forcément la peine de le leur signaler).

A un moment ou à un autre, ils finiront tout de même par se demander pourquoi les cannibales ont décidé de manger quelqu'un comme Gonçalves, qui semblait plutôt riche et pas très corpulent. Ce à quoi Yvonne et Liselotte pourront répondre : " parce que Didier nous l'a amené déjà mort ". En secouant l'une et l'autre, ils apprendront que Didier était un client qui faisait partie de leur cercle, et ils pourront même leur faire cracher ses coordonnées.

Il est tout à fait possible que vos Anges, très fiers de leur coup de filet, estiment que leur mission est terminée. Tâchez dans ce cas de les réorienter vers Muckensturm par le biais d'un PNJ plus bavard que les autres. S'ils ne veulent toujours rien comprendre à vos appels du pied, laissez-les rentrer à Paris pour recevoir leur récompense (une poignée de main et deux fraises tagada), repliez votre paravent et foutez les joueurs à la porte de chez vous. Surtout s'il pleut à verse.

Des lieux, un scénario

- Chez Miguel Gonçalves

L'adresse de Gonçalves à Strasbourg est écrite sur sa carte d'accès au parking du Parlement. Il s'agit d'un deux-pièces dans un immeuble moderne, près du Parc de l'Orangerie. Une petite surprise attend les joueurs à son domicile : le gentil traducteur quadragénaire habite avec sa mère, qu'il emmène dans chacun de ses déplacements.

Conchita Gonçalves a près de 80 ans, est paralysée des jambes, sourde comme un pot et

ne parle que le castillan. Par contre, elle est encore assez vigoureuse et ne se sépare jamais de sa canne plombée qui lui sert d'amie et de confidente. Si les Anges entrent par effraction chez le mort, ils la découvriront en train de pioncer dans sa chaise roulante et pourront se croire dans un mauvais remake de " Psychose " jusqu'à ce que la mamy se réveille en sursaut et se jette sur eux en hurlant des insanités. La brave Conchita est également partiellement gâteuse et, si elle a réalisé que son fils n'est pas rentré depuis une semaine (elle a dû fouiller dans la poubelle pour se nourrir), elle croit qu'il est juste parti au pressing. Appeler la police ou les services sociaux pourrait être la nouvelle B.A. de vos joueurs.

Mis à part les objets propres à sa profession (dico, bloc-note et CD de Bernard Minet), on peut trouver dans les affaires du traducteur un kit de petit espion : une paire de jumelles, un journal à trous, des lunettes noires et une feuille sur laquelle a été noté le numéro minéralogique d'une voiture ainsi qu'une suite d'horaires. En enquêtant un peu, ils découvriront que la plaque correspond à un véhicule de location Avis et avec encore un peu d'efforts ils en retrouveront son locataire actuel : Minna Poyoinnen. Les horaires correspondent aux heures d'entrée et de sortie du Parlement de la belle, mais il faudra avoir accès au planning officiel pour pouvoir éventuellement faire le rapprochement.

- Chez Didier Muckensturm

Vérifiez tout d'abord s'il est chez lui ou pas, en vous reportant à la chronologie généreusement fournie avec cette aventure. Didier habite au sud de la ville, dans un petit pavillon de la Meinau. Il n'héberge aucun membre sénile de sa famille, mais son laboratoire secret est tout de même protégé par un gardien surprise : une tortue de combat californienne (Familier).

L'intérieur de son home, sweet home ne présente pas beaucoup d'intérêt, à moins que vos joueurs ne soient des fans de Johnny et ne rêvent de voler un poster dédicacé ou un buste en plâtre à son effigie. Ils pourront également découvrir que le brave Muckensturm est photographe de profession, responsable de plusieurs dizaines de clichés touristiques (et humoristiques) imprimés sur des cartes postales. Son chef d'œuvre est un gros plan de fesses intitulé " Les ballons d'Alsace ".

La salle de bains est aménagée pour y développer et tirer des photos et c'est là que vos joueurs pourront trouver des choses un peu plus intéressantes. Malheureusement, pousser cette

porte provoquera la colère de Moxamor, la tortue susmentionnée, qui bondira hors de son vivarium et se mettra à cracher du feu. Une fois la bestiole bottée en touche, ils pourront mettre la main sur les négatifs des photos et en réaliser quelques tirages (c'est de la PER à -4 si les PJs n'ont pas le talent adéquat et, dans ce cas-là, c'est franchement plus simple de les confier à des professionnels).

Ils découvriront alors une trentaine de clichés, présentant un cinquantenaire grisonnant en très bonne compagnie (Minna polymorphée en indépendantiste).

Sur une moitié, des joueurs un peu avertis pourront reconnaître Edouard Chaumier (maire FN d'une ville du Sud) et sur l'autre, Kurt Bohrmann (un faf allemand compromis dans les barbecues de Rostock). Si votre équipe ne compte aucun Ange cultivé, ils pourront faire identifier ces deux personnages par un journaliste local...

C'est aussi un excellent moyen pour obtenir le nom du vieux à la moustache hitlérienne et à la chemise élimée : Jacky Hürstel, membre fondateur et président du mouvement " Alsace Preums ".

Comme vous l'avez deviné, cette innocente association pour la défense des cultures régionales sert en fait de couverture légale au Groupe Armé pour l'Indépendance de l'Alsace (ou GAIA).

- Dans les locaux de " Alsace Preums "

La permanence, au rez-de-chaussée d'une Maison des Associations de banlieue, est ouverte de 10h à 16h sans interruption. Elle comprend deux étroits bureaux et une sorte de salle d'attente, où les Anges pourront feuilleter des albums de Tintin en alsacien.

Une grosse femme fumant des gitanes mais fera ensuite de son mieux pour répondre aux questions des joueurs. " Alsace Preums " est composée de trois bénévoles, qui donnent des cours de dialecte dans les écoles et distribuent quelques tracts prônant la préférence régionale. La secrétaire ne dira évidemment pas qu'elle fait office de vitrine au réseau clandestin GAIA, un groupuscule de cinq anciens chasseurs, effectivement armés de fusils à gros sel, qui s'entraînent dans les Vosges tous les week-ends où il fait beau. Elle pourra par contre organiser un rendez-vous avec le président, le véritable Jacky Hürstel.

Ce dernier - entre deux hymnes à la libération de son Pays - jurera n'avoir jamais rencontré Chaumier ou Bohrmann. Si on lui montre les photos, il se contentera de hurler " c'est un

faux, c'est un faux... et je ne connaissais pas Jean Moulin ! ". Un pouvoir psychique confirmera qu'il ne ment pas et une exploration de sa garde-robe personnelle ne permettra pas de retrouver les habits qu'il était censé porter lors de ses entrevues. Si on insiste encore, il avouera que, depuis quelques semaines, plusieurs amis ont dit l'avoir aperçu dans des endroits où il n'avait jamais mis les pieds.

Tous les gens qui gravitent autour de l'association sont tristement humains.

- Au Parlement Européen

Pénétrer et circuler dans le bâtiment nécessite un minimum de soins, des vigiles discrets veillant en permanence à la sécurité des lieux. De toute façon, la plupart des renseignements qui intéressent les joueurs sont disponibles à l'accueil.

Une petite réussite dans un talent de Communication ou l'usage de moyens spirituels devraient suffire à leur donner accès aux coordonnées privées de Chaumier, Bohrmann et Minna. Seule cette dernière possède une résidence fixe à Strasbourg, les deux autres n'y vivant que pendant les quelques semaines que durent les sessions.

Il est presque impossible d'apprendre dans quels hôtels les extrémistes sont descendus, ceux-ci souffrant d'une forme de paranoïa commune aux membres de leurs partis politiques. Il est par contre envisageable d'obtenir quelques renseignements complémentaires sur Gonçalves, notamment en interrogeant un de ses collègues, avec lequel il avait parié 1000 euros qu'il baiserait la députée avant la nouvelle année...

Toutes ces petites recherches seront bien évidemment plus ardues si la mort du traducteur a été rendue publique lors de l'affaire du " Chez Yvonne " : je vous laisse le soin de gérer le handicap apporté par la présence de policiers en civils dans l'hémicycle.

- Chez Minna Poyoinnen

Même problème que pour chez Muckensturm : vérifiez avant tout si elle est chez elle quand vos joueurs viendront fouiner. L'appartement de Minna est un superbe triplex en terrasse dans le Quartier des Ambassades. Qui dit " Quartier des Ambassades " dit " une caméra à chaque carrefour ", et qui dit " une caméra à chaque carrefour " dit " vos PJs ont intérêt à ne pas trop faire les kakous dans la rue ". Ils ont été sages ? Tant mieux.

L'intérieur de l'appartement est immense, lumineux, aménagé de façon à la fois sobre et confortable. Tout est extrêmement bien rangé, et les rares documents compromettants sont très bien dissimulés. Il faudra plusieurs heures aux joueurs pour mettre la main sur un plan du centre ville photocopié, sur lequel ont été annotés en rouge les principaux emplacements du marché de Noël. Une grosse croix a également été tracée sur la Cathédrale, et en dessous l'inscription '23.12 / 18h00'. Une poignée de tracts bricolés accompagnent la carte, portant un message revendicatif et le logo mal photocopié de GAIA.

On peut aussi trouver les coordonnées de deux journalistes politiques, l'un français (Le Monde), l'autre allemand (Stern), mais ceux-ci ne savent rien de l'affaire pour l'instant.

Une carte de visite du snack turc " Au petit stambouliote " est collée sur le frigo, avec le numéro de portable de Mehmet recopié à la main dessus.

Enfin, dans une vieille valise au fond d'une armoire, on peut trouver des habits masculins correspondant à la carrure de Jacky Hürstel, parmi lesquels une chemise à carreau un peu élimée qui ne manquera pas d'évoquer des souvenirs aux plus attentifs de vos joueurs.

- " Au petit stambouliote "

C'est là qu'officie Mehmet Müdürlüglü, le dernier Démon de la bande. C'est un petit établissement placé stratégiquement près des facs, où l'on deale des sandwiches trop gras sous des néons fatigués.

Il est ouvert presque jour et nuit, le service étant assuré alternativement par le Démon lui-même et ses trois employés parfaitement humains et innocents.

Les seuls indices que les joueurs pourront y trouver (outre le Démon s'il est présent, évidemment), se trouvent dans la camionnette garée non loin et marquée du logo du snack. Ils y découvriront un déguisement d'ouvrier, une sorte de passe-partout, de gros rouleaux de chatterton... et peut-être plus s'ils s'y prennent un peu tard

C'est le temps qui court qui nous rend sérieux

L'écoulement du temps est très important dans ce scénario, et vous devrez y prêter particulièrement attention. En effet, l'équipe de Démons dont les joueurs doivent contrer les malversations s'est fixé un planning strict qu'ils feront tout pour respecter.

Cela veut dire que même si les Anges se sont fait repérer, il y a peu de chances pour que leurs adversaires prennent le temps de les poursuivre ou de les éliminer. Cela signifie également qu'il est presque impossible de détourner les Démons de leur but final (l'attentat). Même si certains des ses collaborateurs se font dessouder, Minna fera de son mieux pour mener à bien son plan (quitte à aller poser la bombe de ses blanches mains).

A partir du moment où vos joueurs ont compris le pourquoi du comment, c'est une course contre la montre qui va s'engager, d'autant plus serrée qu'ils auront pris de temps pour arriver à y voir clair !

Bien sûr, il vous faudra bidouiller le planning en fonction des actions de vos joueurs. Au cas où l'un des trois Démons manque à l'appel, les autres feront de leur mieux pour se répartir le travail. Idem s'il n'en reste plus qu'un, si ce n'est qu'il risque d'être très occupé.

Il est venu le temps des cathédrales

Que ce soit en assemblant les pièces du puzzle ou en faisant parler l'un des trois Démons, les PJs devraient finir par avoir une idée assez juste de la menace qui pèse sur leurs têtes. Il sera alors temps de mettre en place le Grand Final qui va Bien.

Idéalement, les joueurs ne devraient arriver à comprendre qu'au tout dernier moment et l'affrontement se dérouler pendant la pose de la bombe sur la Cathédrale. Si les vôtres sont du genre rapide, il est toujours possible d'improviser une fin pendant l'acheminement du plastic à travers le centre ville (en plein marché de Noël, donc) ou même pendant le passage de la frontière allemande (avec intervention des douanes et bataille rangée à gros budget). Pour tous les autres, le dénouement va se passer entre ciel et terre, contre un Démon qui connaît le terrain, qui contrôle trente kilos d'explosifs et qui a Téléportation.

La Cathédrale se dresse au milieu de la place du même nom, encombrée pour la saison de petites cabanes en bois et d'une foule compacte de touristes. Elle est ouverte aux visiteurs dans sa partie inférieure, c'est-à-dire du parvis jusqu'à la terrasse panoramique, à laquelle on accède par un ascenseur poussif ou par un escalier en colimaçon (tous deux sont payants). Elle culmine à une soixantaine de mètres, proposant une jolie vue de la vieille ville derrière les filets anti-suicides. Sur l'un de

Planning

21 décembre

midi : Les Anges arrivent à Strasbourg.

soir : Si tout va bien, les Anges démantèlent le réseau anthropophage strasbourgeois et apprennent l'identité de Didier Muckensturm.

21h : Didier - qui est allé manger un dîner dans l'établissement de son collègue - téléphone à Minna pour prendre des ordres.

22h : Didier et Mehmet se rendent Place de la Cathédrale pour faire du repérage. Ils arrivent sans peine à s'introduire dans le bâtiment et prennent quelques heures pour trouver l'endroit stratégique où poser la bombe (à la base de la flèche).

23h : Minna sort de sa session parlementaire exceptionnelle sur la pêche au filet dérivant en eaux stagnantes et rentre se coucher.

Minuit : Didier et Mehmet rentrent dormir.

22 décembre

8h-18h : Minna bosse au Parlement. Mehmet sert des dîners à la sauce blanche.

10h : Didier emprunte la camionnette de Mehmet et part pour Karlsruhe (Allemagne).

13h : Didier arrive à Karlsruhe et y négocie 30 kilos de plastic avec un groupe de truands estoniens.

17h : Didier passe la frontière française et revient à Strasbourg. Il ramène la camionnette au dîner de Mehmet.

19h : Didier et Mehmet vont boire l'apéro chez Minna.

21h : Minna va contempler un film coréen dans un cinéma d'art et d'essais. Mehmet et Didier vont bricoler les câblages de la bombe dans une friche industrielle du Port du Rhin.

Minuit : Chacun rentre chez soi.

23 décembre

8h-12h : Miss Minna bosse au Parlement. Mehmet sert des dîners à la sauce paprika.

11h : Didier termine la fabrication de la minuterie au Port du Rhin.

12h : Les trois DémonS vont manger au Quick pour le dernier briefing.

13h30 : Didier confie les câblages à Mehmet.

15h : Mehmet, déguisé en ouvrier, amène la camionnette jusqu'à la Place de la Cathédrale. A l'aide du passe-partout, il ouvre une porte dans la palissade, puis se sert du monte-charge pour acheminer ses pains de plastic jusque dans la tour.

17h : Mehmet répartit les huit paquets au bas des huit piliers qui soutiennent la flèche puis commence le bricolage électrique. Il lui faut quarante-cinq minutes pour installer correctement tout le dispositif (scotcher les pains, tirer les câbles, programmer la minuterie, régler le détonateur comme il faut...)

17h50 : Mehmet descend de la Cathédrale en courant. Minna et Didier le rejoignent non loin. Ils vont tous se mettre à l'abri sur le toit d'un immeuble d'où ils pourront admirer le spectacle.

18h : Sonnez hautbois, résonnez musettes : la bombe pète. La flèche de la Cathédrale s'envole puis s'écrase 130 mètres plus bas, dispersant des moellons de pierre de taille aux quatre vents. Après une demi-heure de confusion, on dénombre 25 morts et plus de 200 blessés. Les joueurs ont perdu (et ça va pas être beau à voir).

ses côtés se dresse la tour unique et parallélépipédique (30 mètres) sur laquelle est encore posée la flèche octogonale (20 mètres). Le Démon de Ouikka est monté directement sur la tour grâce au monte-charge des ouvriers, et ce sont les vingt derniers mètres de grès rose qu'il compte propulser dans la stratosphère. Quand les joueurs arrivent à pied d'œuvre, il commence à neiger doucement...

Mehmet va éprouver successivement deux stratégies avant de lâcher l'affaire :

Tout d'abord, dès qu'il repère que les joueurs sont en train d'essayer de monter à son niveau, il va dégainer son Beretta avec silencieux et

tenter de faire un carton. Il se remet frénétiquement à la pose de ses câbles à chaque fois qu'il sent qu'il a quelques minutes de répit. S'il est canardé, il se met simplement à couvert derrière des gargouilles pour continuer tranquillement son taf. Et si les Anges arrivent au contact sans qu'il ait eu le temps de passer à la phase 2, il se défend avec la perceuse à percussion qu'il a amenée pour poser son explosif.

Ensuite, si l'offensive est trop bien organisée ou si vos joueurs commencent à jouer les fourbes (utilisation de pouvoirs mentaux, par exemple), il tente d'en attirer le plus possible dans la flèche. Il se contente

pour ce faire de grimper l'un des huit 'escaliers nains' qui mènent au paratonnerre (142 mètres, ça commence à faire haut) tout en faisant semblant de se défendre (quelques coups de feu pour la galerie). Une fois que tout le monde est arrivé près de sa bombe, il se téléporte sur le toit d'un immeuble voisin et presse sur le détonateur. Espérons que les joueurs ont vu clair dans son jeu, sinon leurs aventures s'arrêtent vraisemblablement ici.

Cela dit, Mehmet ne devrait pas poser trop de difficultés à une équipe d'Anges décidés. Une fois son attentat empêché, il ne restera plus aux joueurs qu'à rattraper les Démons survivants et à les éliminer. S'ils sont en manque d'action, vous pouvez toujours organiser une dernière poursuite dans le marché de Noël, pendant laquelle Minna tentera de se polymorpher pour s'enfuir (et entamer une vaste carrière de Méchant Récurrent et Aigri).

Noël ! Noël !

Distribution de cadeaux à Notre Dame : les joueurs ont-ils été sages ?

Si la Cathédrale de Strasbourg pète et qu'ils s'en sortent vivants, c'est une limitation par personne (Phobie : vertige) plus l'obligation d'assurer la sécurité au marché de Noël jusqu'au 31 décembre inclus (et encore, c'est pas cher payé).

S'ils arrivent à empêcher l'attentat mais laissent filer plus d'un Démon, c'est 1D6 sur la table des récompenses. S'ils ne laissent filer qu'un seul Démon, c'est 1D6+1. Si aucun Démon ne s'en sort (même pas Liselotte), c'est 1D6+2.

Vous pouvez également choisir de récompenser vos joueurs en fonction de leurs bonnes actions, surtout s'ils s'en sont vantés auprès des services compétents. Ramener tous les possédés anthropophages aux services de Guy peut, par exemple, leur valoir la reconnaissance de certains de leurs supérieurs.

- Section RAPJVDM -

Liselotte - Haagenti grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	3	2	3	2	15

Talents : Cuisine expérimentale nouvelle (3), Baratin (2), Trottinette (1), Corps à corps (3), Esquive (1), Un café et l'addition (4).

Pouvoirs : Goût du sang (5), Goinfrerie (3), Dents (2), Griffes (1), Vitesse (1).

Description : Liselotte est une jeune femme serviable à l'apparence un peu effacée, employée comme serveuse de tripes " Chez Yvonne ". Elle joue beaucoup de son air candide de brave provinciale, poussant le vice jusqu'à porter un crucifix. Si elle est démasquée en tant que Démon, elle pourra pourtant se transformer en foudre de guerre (Dents, Griffes) et n'hésitera pas à se fendre d'une attaque éclair avant de s'enfuir.

Minna Poyoinnen - Malphas grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	5	2	2	3	19

Talents : Finnois (5), Sciences politiques (4), Arme de poing (4), Discussion (3), Séduction (3), Conduite (1), Savoir-faire (2).

Pouvoirs : Discorde (3), Lire les pensées (2), Détection de la vérité (2), Polymorphie (2), Arme à distance maudite (Lüger-All), Augmentation permanente de la Perception, Mégalomanie.

Description : Minna est une belle et solide finlandaise aux cheveux courts. Déguisée en executive woman nonchalante, elle cultive le genre femme libérée jusque sur les terrasses des cafés branchés. Elle est également victime de Mégalomanie, un défaut qui la pousse à croire que son destin est de devenir Maîtresse du Monde dans les trois mois qui viennent. Consciente de sa faible résistance, elle n'a pas honte de fuir devant le danger, ni de revenir pour frapper par surprise et par derrière.

Didier 'Diedes' Muckensturm - Baalberith grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	4	5	2	4	2	12

Talents : Photo (6), Conduite (2), Esquive (3), Baratin (2), 'Retiens la nuit' (4), Volksmusik (2).

Pouvoirs : Message officiel (1), Télépathie (2), Invisibilité (2), Talent artistique, Monomanie (fan de Johnny).

Description : Gros alsacien à moustache, Diedes est habillé à la dernière mode de chez lui (où le temps s'est miraculeusement arrêté pendant la décennie 1950). Non content d'être un Démon de Baalberith, il est également le seul vrai fan de Johnny de toutes les cohortes maléfiques, ce qui lui vaut de porter un litre de gomina dans les cheveux et des boots de cow-boy. Il ne combat jamais, pas parce qu'il est particulièrement lâche, mais bien parce qu'une seule claque suffirait à lui arracher la tête " ?).

Santa Claus is the color of blood
(variante démoniaque du scénario)

Pedrodollar est un grade 3 de Mammon incarné dans le corps d'un ponte du FMI. Son rôle sur Terre est de superviser le passage à l'euro, l'un des plus gros projets à long terme du Prince de la Cupidité. Or cela fait une semaine que Pedro ne parvient plus à contacter son espion au Parlement Européen, un humain manipulé nommé Miguel Gonçalves. Il demande aux joueurs de se rendre à Strasbourg, de mettre la main sur le traducteur et de lui donner l'ordre de prendre contact avec lui au plus tôt.

L'enquête est à peu près la même qu'à MV, si ce n'est que les joueurs ne vont sans doute pas visiter les lieux dans le même ordre. " Chez Yvonne " ne constitue plus vraiment un obstacle : il suffira de repérer qui est le Démon et d'aller prendre une bière avec lui pour régler le problème. Il sera par contre un peu plus délicat de négocier avec l'équipe des comploteurs.

Nous voilà face à l'un de ces nombreux cas de figure où les différentes factions démoniaques se tirent dans les pattes : Minna (atteinte de Mégalomanie aiguë) refuse de se soumettre à une autre autorité que celle de son Prince, tandis que Pedrodollar ne peut cautionner une action qui risque de mettre en danger un équilibre européen sur lequel son propre supérieur a misé gros... Si cette situation peut paraître ridicule et insoluble, elle a tout de même le mérite de pouvoir amener vos Démon à sauver le monde !

En terme de récompenses, ils ne seront pas pénalisés directement s'ils laissent l'attentat se commettre (pas de limitation) mais Pedrodollar et les services de Mammon risquent de leur faire la gueule. Minna ne travaillant que pour son propre bénéfice, ils ne recevront pas de goodies non plus.

S'ils choisissent d'empêcher l'explosion et qu'ils y parviennent, ils tireront 1d6 sur la table des récompenses et recevront une forte somme en liquide par La Poste (merci Mammon !). Dénoncer Minna, Mehmet et Didier à la hiérarchie ne sert par contre à rien, si ce n'est à se tailler une réputation de lèche-cul.

Enfin, des joueurs un peu magouilleurs pourront essayer de tirer parti de la situation : s'allier avec Minna pour partager sa gloire, monter un attentat parallèle pour étouffer le sien (en manipulant les vrais membres de GAIA ?), provoquer une émeute au marché de Noël juste pour le fun, etc. etc.

Mehmet Müdürlüglü - Ouikka grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	2	5	2	1	15

Talents : Arme de contact (perceuse) (2), Arme de poing (Beretta) (3), Explosif (4), Electronique (2) Conduite (1), Döner sauce blanche (4), Döner paprika (3).

Pouvoirs : Disparition (3), Onde de choc (2) Téléportation (2), Augmentation permanente de la Force, Balafre.

Description : Ex-terroriste kurde à moustache, Mehmet tient désormais le döner " Au petit stambouliote ", avec l'aide de la famille de son corps d'accueil. Il arbore d'immenses cicatrices sur tout le visage en souvenir d'un débarbouillage au vitriol dans le maquis. Malgré cela, il est assez apprécié de ses clients, à qui il fait parfois des ristournes et offre souvent des suppléments ketchup. En tant que Démon, il ne supporte pas la ruse : il tentera de tuer de ses mains tous les petits malins qui essayeront de le soumettre par une attaque mentale.

Moxamor - Familier aux ordres de Muckensturm

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	1	2	3	3	1	5

Talents : Corps à corps (1), Course (2), manger de la bouffe pour poissons (2), Coincer la bulle (2).

Pouvoirs : Bond (1), Langue (1), Jet de flammes (2).

Description : Moxamort est une tortue de combat californienne verte tachetée de jaune. Comme toutes ses consœurs, elle a développé une véritable haine à l'encontre des autres races amphibiennes et rêve d'être remise en liberté pour pouvoir se faire de la tortue alsacienne. Pour l'instant, elle sert de chien de garde fidèle et dévoué à Didier. Parfaitement inconsciente du danger, elle n'hésite pas à agresser des intrus manifestement plus puissants (et plus nombreux) qu'elle.

Nevermind

" Hello, hello, hello, how low ? "

Sous ce titre incompréhensible - discret hommage au romancier Neil Gaiman sans lequel INS/MV ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui - se cache une aide de jeu sur les dessous de la capitale.

Parkings souterrains, égouts, métros, catacombes... Autant de lieux de prédilection pour les deux factions, autant de terrains de jeux où lâcher ses pouvoirs visuels sans craindre d'érafler le principe de discrétion.

Chaussez vos bottes d'égoutiers, armez-vous de lampes frontales et suivez-nous dans les profondeurs. N'oubliez pas le guide.

Les caves du Vatican

L'île de la Cité abrite la cathédrale Notre Dame, mondialement connue grâce à un dessin animé américain et la persévérance de milliers de photographes nippons. En dessous de la partie visitable, à quelques mètres sous les cryptes, se cache le quartier général des forces du Bien.

La partie souterraine de Notre Dame s'étend sur une bonne vingtaine de sous-sols. Tout en haut se trouve le grand hall, là où arrivent les confessionnaux-ascenseurs qui sont la porte d'accès la plus amusante du Q.G. De cet accueil monumental partent les escaliers, les monte-charges, les couloirs et les passerelles qui mènent aux différentes zones, correspondant à peu près aux Archanges dont elles dépendent. On peut également trouver des salles d'entraînement, une batterie de salles de briefing (de moins en moins utilisées, voir l'aide de jeu Caducée 2), une cafétéria-restaurant, etc. etc. Au dernier sous-sol s'ouvre même un puits rougeoyant apparemment sans fond dont certain prétendent (à raison) qu'il donne directement sur l'Enfer... Comme vous vous en doutez, cette immense infrastructure prend de la place : on ne construit pas un immeuble de vingt étages, même en sous-sol, sans que personne ne s'en rende compte. Il y a truc. Voici lequel.

Tout d'abord, Notre Dame est une église extrêmement puissante, du fait de sa réputation internationale et de la quantité de

croissants qui s'y rendent chaque jour. Elle a surtout été construite sur un ancien lieu sacré celtique, plus précisément sur un artefact surpuissant de cette foi : le Chaudron du Dagda (voir Deus ex Machina pour plus de détails). Enfin c'est un des rares endroits terrestres sur lequel la plupart des Archanges focalisent quotidiennement leur attention... Cela suffit à lui octroyer une batterie de pouvoirs tout à fait inhabituels. Par exemple, Notre Dame peut décider de laisser entrer des Démons en son sein sans péter les plombs. Elle peut également bidouiller un peu la réalité, de manière à ce que ses sous-sols paraissent beaucoup plus grands de l'intérieur que de l'extérieur.

Cela ne suffit malheureusement pas à les rendre invisibles. N'importe quel employé de cadastre un peu aware peut se rendre compte de l'anomalie avec quelques heures de travail. C'est pour cette raison que tous les responsables terrestres de la cathédrale sont soit des Anges, soit des humains au courant. Tous ? Oui, tous. Les agents du diocèse, l'Evêque, les prêtres qui y officient, bien sûr, mais également les responsables municipaux des bâtiments historiques de l'île de la Cité, les agents du patrimoine de l'UNESCO et une bonne vingtaine d'autres placés aux postes stratégiques. Et pour en rajouter encore une couche, lorsque une fuite vient à se produire malgré tout, une batterie d'Anges de Blandine entre dans la danse et clarifie les souvenirs des quidams. Cela demande pas mal de frais aux Forces du Bien, mais c'est pour elles le seul moyen d'avoir la paix.

Du côté démoniaque, il y a peu à craindre. Même si les Démons sont tous (ou presque) au courant de son existence, Notre Dame est trop bien protégée pour qu'ils organisent une attaque de front. Et dévoiler aux humains l'existence de ce Q.G. reviendrait à trahir indirectement le principe de discrétion, donc tricher et s'en prendre plein la gueule à court terme. En bref, les forces du Bien ont pensé à tout quand elles ont développé leur Q.G.

Sauf évidemment à un petit détail : les égouts. Comme n'importe quel bâtiment

humain. Notre Dame est reliée au système de voirie municipale, afin d'évacuer ses eaux usées. Cela veut dire qu'il y a des conduites et des tuyauteries qui relient le lieu sacré aux égouts profanes. Et depuis peu, une équipe de Démon égotiers a entrepris de les explorer. Ces joyeux drilles, tous pourvus de Non-détection et d'un pouvoir de transformation (Réduction, Liquéfaction, Forme gazeuse, etc.), ont réussi de cette manière à entrer dans le saint des saints. Ils font régulièrement des incursions dans la cathédrale, tranquilles peignards, de préférence la nuit quand l'activité est réduite. Ils avancent prudemment dans les sous-sols, cartographiant les lieux au fur et à mesure de leur progression comme des rôlistes consciencieux. Pour l'instant, ils n'ont visité qu'une petite partie de la zone dévolue à Jean-Luc, mais ils ne comptent pas s'arrêter en si bon chemin : au sein même du Q.G., personne ne craint les intrus et ils circulent donc plutôt facilement, s'enhardissent au fil du temps.

Vos Anges pourraient tomber sur un squad d'égotiers en se rendant à la cafétéria de Notre Dame. Ou bien vos Démon pourraient être portés volontaires pour aller chercher avec eux des infos dans la zone de l'Archange Yves...

Encore un petit truc avant de refermer ce dossier. Vous vous demandez peut-être comment il est possible qu'un trou donnant sur l'Enfer puisse passer inaperçu aux yeux des humains. La réponse est simple : en passant à travers les Marches. Tout comme l'escalier secret qui mène au Paradis (chut), ce puits surnaturel bien peu old school n'a d'existence physique qu'à l'endroit où il rentre en contact avec la Marche terrestre.

Le cha-cha des égotiers

La voirie parisienne doit ses lettres de noblesse au Baron Haussman, qui n'a pas fait que des conneries dans sa vie, puisqu'il a également créé le grand axe Place de l'Etoile-Concorde-Louvre, en rasant méthodiquement tous les bâtiments historiques qui traînaient sur son chemin. Un vrai visionnaire, quoi.

Le réseau d'égout de la capitale est extrêmement développé et la ville y accorde un intérêt particulier, il n'y a qu'à voir les mini-niagaras dans chaque caniveau pour s'en convaincre. Il s'étend sous toute l'Île de France, menant les eaux usées depuis les petits boyaux personnels (un immeuble, une rue) jusqu'à de larges canaux, qui eux mêmes donnent sur des bassins de triage et

aboutissent finalement à des stations d'épurations. Toute la merde y est alors brûlée, des scientifiques consciencieux vident une bouteille de Javel dans l'eau restante et zou, ça repart dans les robinets. Plusieurs milliers de personnes s'occupent de l'entretien de cet immense complexe, souvent à l'aide d'outils barbares, comme la célèbre boule de curage digne d'Indiana Jones. A part ça, les égouts c'est sale (il vaut mieux ne rien toucher, la pisserie de rat transmettant des maladies de peau très dangereuses), ça fouette, c'est sombre et c'est labyrinthique. Bref, l'endroit idéal pour passer un week-end en famille.

C'est en tout cas ce que se sont toujours dit les forces du Mal. Jusqu'à très récemment, les égouts de Paris étaient le lieu de villégiature favori de nombreux Démon, en particulier ceux de chez Vephar qui ne pouvaient quitter la capitale pour aller vivre à Deauville. On y trouvait aussi des pelletées d'Uphir, de Malthus, de Shaytan, bref rien que les plus beaux. En plus de ça, des petits gars de chez Vapula y avaient implantés des alligators albinos dans le courant des années 80, éliminés au bout de quelques mois par des squads angéliques. Ils avaient tout de même eu le temps de boulotter seize employés municipaux entre temps... Qu'est-ce qu'on se marrait à l'époque !

Récemment la donne a changé. Depuis la " nuit des longues battes " organisée par Daniel contre la Terre Creuse, les skinheads des catacombes ont élargi le champ de bataille aux égouts. Les Démon qui se sont retrouvés coincés entre les deux factions d'Anges de la pierre n'ont pas trainé très longtemps dans les parages. Depuis ce jour, il ne fait pas bon être du côté du Mal quand on zone dans le coin. Certains endroits du réseau sont restés relativement tranquilles (surtout en banlieue et essentiellement du côté de Malakof) mais de fortes concentrations d'Anges existent presque partout ailleurs. Les Soldats de la Terre Creuse ont installé plusieurs camps de base souterrains, et en particulier sous les quartiers " ethniques " de la capitale (Belleville, XIIIème, Barbès...) et ceux restés fidèles à Daniel ont leur repaire juste sous le Quartier Latin. La plupart des anciens habitués maléfiques se sont donc fait une raison : ils sont remontés au grand air.

Pourtant un groupe de vieux de la vieille a décidé récemment de replonger. Il s'agit du " U-Boat Crew ". la troupe d'élite de Démon de

Vephar à l'origine de la plupart des projets "techniques" de leur Prince (voir l'Encyclopedia Spiritis 2). Comme pas mal de leurs collègues, ils ont commencé leur carrière dans l'eau fangeuse des souterrains. C'est là qu'ils ont développé leurs premiers projets, là qu'ils ont conçu la Méduse Tachetée et donné vie à toutes sortes de monstruosités protoplasmiques. Même s'ils ont rejoint le monde du dehors quand leur heure de gloire est venue, ils sont restés très attachés à leur racine. Et la mainmise angélique sur leur domaine ne leur plaît pas des masses. Envers et contre tout, ils ont donc installé un petit laboratoire presque sous l'Opéra qui leur sert de base. A l'aide d'un hors-bord blindé, ils circulent depuis sur les plus gros canaux, flinguant tous les rasés qui traînent. Ils sont également en train de préparer un revival de la Bête des Egouts, sous la forme d'un anaconda géant (trente mètres) bleu pastel.

Si vos joueurs descendaient dans les égouts pour une raison quelconque, ils pourraient donc croiser toutes sortes de skins, une ou deux créatures indicibles et une bande de Démon qui font du ski nautique en chemise hawaïenne tout en essayant des grenades... Quelle ambiance.

Le poisonneur des lilas

Le métro de Paris est l'un des plus vieux au monde, avec ceux de Londres et du Caire : ses premières lignes ont été percées au tournant du siècle précédent (le vingtième, quoi). Aujourd'hui c'est une véritable toile d'araignée qui s'étend dans les sous-sols, prolongée par les lignes de RER qui desservent les villes périphériques ainsi que par les lignes de train nationales. Cet agencement centralisé permet aux habitants de la capitale de croire que Marseille est l'une de leurs nombreuses banlieues sud.

Le réseau de transport urbain est de loin le lieu le plus fréquenté de l'underground. La majorité des gens, très normaux, ne font qu'y passer. Mais il existe une frange de population marginale qui y vit, composée de SDF, de squatters, de marchands de fruits et légumes, de mancheurs plus ou moins actifs et de pickpockets. Ajoutez à cela quelque bandes organisées de policriminels (deal-prostitution-vol-à-la-tire) et vous avez le décor d'un grand scénario INS/MV. Pas de bol pour moi, il a déjà été écrit... Alors plutôt que de rabâcher bêtement, nous allons aujourd'hui nous pencher sur une nouveauté : le Métro Fantôme.

Tout comme les égouts, les couloirs de métro nécessitent un entretien soigneux et de nombreuses personnes y travaillent, depuis les guichetiers jusqu'aux conducteurs, en passant par les électriciens, les contrôleurs ou les agents de sécurité. Une partie d'entre elles bossent la nuit, quand les bouches d'accès sont fermées et que les rames ne passent plus.

Certains de ces fiers héros des sous-sols disent avoir aperçu un train fantôme, immatériel et translucide, roulant silencieusement entre deux stations de la ligne 6 (Glacière et Corvisart). Les plus attentifs prétendent même avoir reconnu à l'intérieur, le nez collé contre la vitre, le visage de personnalités mortes (l'Abbé Pierre, Diana, Sim...) Comme toute urban legend un peu funky, celle-ci s'est répandue à vitesse grand V et s'est considérablement étoffée en quelques semaines. On parle désormais de plusieurs rames distinctes, on l'aurait vu traverser les murs, ramper au plafond ou s'arrêter à Nation pour que le chauffeur puisse aller s'acheter des clopes... Beaucoup de bruit pour pas grand-chose ? Comme toujours, cette rumeur recèle un fond de vérité.

Son inventeur est un Démon de Kobal de grade 1, incarné dans le corps de Octave Pinchu, agent d'entretien RATP. Son métier consiste à passer la serpillière sur les quais d'une dizaine de station de la ligne 6, de nuit afin de ne pas gêner les usagers. Il le fait depuis près de quinze ans et commence à s'emmerder ferme, d'autant qu'il semble avoir été oublié par l'administration démoniaque et qu'il ne part presque jamais en mission. Il a donc monté un petit canular de toute pièce pour créer de l'action. Il a commencé par faire courir la rumeur (il est le premier " témoin " de l'apparition), puis a concrétisé la chose grâce à son pouvoir de Gag absurde. Pour l'instant, seul un journaliste du Parisien dépêché par son canard a réalisé qu'Octave était sur les lieux à chaque manifestation du Métro Fantôme.

Il n'est pas impossible que l'info remonte jusqu'aux joueurs. Un humain " qui en est " pourrait être victime du pouvoir du Démon et en référer à la hiérarchie, qui sera alors désireuse de comprendre ce PPI (phénomène paranormal inexpliqué). Le PPI s'avérera être un PAC (piège à cons), puisque vos PJs feront exactement ce que souhaite Octave : attirer des pions du Grand Jeu sur son terrain pour s'amuser à leurs dépens... S'ils s'en tirent à trop bon compte, il n'est pas impossible qu'un

autre Démon Kobal décide de reprendre l'idée, de préférence à l'autre bout de la ville.

La vie rêvée des anges

Les catacombes restent le réseau de la ville le plus célèbre et le moins fréquentable. Il s'agit d'un ensemble de galeries et de salles souterraines creusées sous Paris au cours des siècles pour des usages divers (extraction de pierre, réunions secrètes, sorties dérobées d'hôtels particuliers et surtout lieux d'inhumation clandestins). Une petite partie seulement sert effectivement à entreposer des ossements humains et c'est celle que l'on peut explorer lors de visites guidées organisées par la ville. Le reste est à accès restreint, la plupart du temps derrière de solides portes de fer ou des ouvertures murées. C'est un grand jeu de la jeunesse dépravée que de s'y aventurer, quitte à s'y perdre définitivement (et hop, un joli squelette en plus).

Comme vous le savez sûrement, les catacombes parisiennes ont toujours été un lieu de villégiature privilégié pour les Anges de Daniel. Maintenant que l'Archange est descendu sur Terre et que les frères tabassent les frères, elles sont devenues particulièrement dangereuses : quelques mètres de boyaux peuvent devenir le terrain d'une lutte pied à pied entre fidèles et rebelles, avec effets pyrotechniques et prolongations. Si vous n'êtes pas directement concernés, mieux vaut ne pas s'y attarder.

Il existe cependant des quartiers très tranquilles, parce que de peu d'intérêt stratégique dans la guérilla ou parce que trop près de la surface. Parmi ceux-ci, on compte les réseaux souterrains creusés sous les grands cimetières. Ce sont habituellement des cryptes, des chapelles souterraines ou des strates de tombeaux entassés pour contenir un plus grand nombre de macchabées. Ces petites poches de quiétude étaient autrefois à la merci de Démons de Bifrons, qui en profitaient pour accéder facilement aux cadavres les plus frais et compléter ainsi leur collection de zombies. Mais depuis une cinquantaine d'années, elles ont été récupérées par les RIP.

Les RIP sont des Anges très purs, de chez Laurent, Joseph ou Walther. Ces joyeux drilles estiment que le respect pour les morts s'est beaucoup perdu depuis le Moyen Âge et ont réinvesti les cimetières (le Père Lachaise, Montmartre, Montparnasse) avec l'intention affichée d'y faire régner une discipline de fer. Aujourd'hui ils sont très bien organisés,

planifiant des rondes pour avoir toujours au moins trois membres présents sur chaque site en permanence. Ils surveillent les allées et venues - surtout nocturnes -, tabassent de temps à autre un profanateur de sépultures, un goth en mal de sensation forte ou un couple de pervers venus faire leur business sur la tombe d'un homme célèbre. On assiste parfois à des débordements : une petite vieille s'est fait casser un bras en guise d'avertissement parce qu'elle nourrissait trop abondamment les pigeons locaux...

La plus grande concentration de RIP se trouve sous le Père Lachaise, du fait de sa superficie, de sa renommée et de la présence de la tombe de Jim Morrisson. L'inhumation du rocker dépressif a d'ailleurs causé beaucoup d'embarras à la petite association : le cimetière est devenu nettement plus agité depuis et ils doivent régulièrement botter le train à des groupes de néo-hippies venus partager des joints avec leur défunte idole...

Les RIP font en gros ce que n'importe quel service d'ordre humain fait partout sur la planète, avec un chouia plus d'efficacité et de dévouement. Pas de quoi fouetter un chat pour les forces maléfiques, apparemment.

Sauf que la présence d'Anges au Père Lachaise n'arrange pas les affaires d'un Prince en particulier.

Ça fait un bail que le fameux cimetière sert de planque aux Errants de Kronos et, de nos jours, cinq d'entre eux sont encore en catalepsie dans leurs tombes (toute la vérité sur les dormeurs du Prince de l'éternité est compilée dans le Liber Daemonis). Sur les cinq, deux d'entre eux ont traversé plus de deux siècles pour arriver jusqu'à nous et doivent justement se réveiller bientôt. Mais voilà, leur Chaperons (les Démons censés les aider à reprendre conscience) ont beaucoup de difficultés à les approcher et ont dû fuir plusieurs fois devant l'opposition armée.

Là encore, vos joueurs pourraient être amenés à intervenir, d'un côté comme de l'autre. S'ils sont des Démons, ils peuvent être envoyés par Kronos pour servir d'escorte à ses troupes. S'ils sont des Anges, Notre Dame peut les envoyer enquêter sur les troubles qui agitent le Père Lachaise depuis quelques jours. Sans former une association secrète, les RIP sont peu nombreux et plutôt méconnus de l'administration. Ils considèrent la mission qu'ils se sont assignés comme prioritaire sur toute autre et il leur faudra l'ordre d'un haut gradé (grade 3 ou Archange) pour se décider à coopérer de mauvaise grâce.

M.I.B.

L'art et la manière de se faire tailler un costard

Vos joueurs ont plus d'une fois manqué singulièrement de discrétion. Ne mentez pas, ils le font tous.

Vous ne vous êtes jamais demandé ce que devenaient les témoins de ces exactions ? Non ? Et bien ce mini-scénar va quand même donner à vos joueurs l'occasion de le découvrir !

Dans la plupart des cas, les témoins de phénomènes surnaturels sont aisément identifiés et confiés à un service spécialisé. Mais parfois, certains s'échappent ou disparaissent dans la nature. On fait alors intervenir des équipes en mal d'affectations...

Et comme vous vous foutez de ce qui arrive à la troisième équipe de choc de Trifouilly-sur-Vologne, on peut raisonnablement supposer que ça va arriver à vos joueurs.

Introduction

Les PJs sont convoqués à La Défense, dans une grande tour de verre qui loue ses bureaux à la société Dunlopillo. Après qu'ils aient montré leur Message Officiel ou discuté en langage approprié avec le réceptionniste, on les dirige vers un ascenseur que personne n'utilise. Celui-ci les emmène sous terre, à grande vitesse.

Une fois tout en bas, ils se retrouvent dans une salle immense, où des dizaines de personnes en blouse blanche s'occupent d'autant de gens profondément endormis. Un haut-parleur donne des consignes sans discontinuer. Ils se trouvent au cœur du Laboratoire de Recyclage Mémoirel, le lieu où les souvenirs des témoins sont effacés par des Anges de Blandine et des Démons de Beleth.

" Mais ", me direz-vous, " les Beleth ne peuvent pas modifier les souvenirs, c'est quoi encore cette affreuse boulette ? " Hum... Pour tout vous avouer, les deux factions poussent le vice jusqu'à coopérer au sein du Labo. Les souvenirs s'exprimant souvent sous la forme de cauchemars récurrents, les Démons de Beleth sont plus qu'utiles pour accéder aux " zones interdites " des patients, très handicapantes pour les Anges de Blandine.

Bien entendu, personne n'ira avouer ce " petit détail " aux PJs.

Ceux-ci sont pris en charge dès leur arrivée par un homme en costard noir, qui leur explique ce que l'on attend d'eux. Leur mission sera de mettre la main sur des témoins d'événements surnaturels qui se sont enfuis ou qui n'ont pas été identifiés. Une fois retrouvés, leur cas devra être réglé d'une manière ou d'une autre. Ils peuvent être ramenés au Labo pour traitement, mais des solutions imaginatives sont également appréciées. L'exécution des témoins n'est pas à exclure (même pas pour des Anges), mais il faudra veiller dans ce cas à ce qu'elle ne soit pas contre-productive...

Pendant toute la durée de leur enquête, les PJs devront impérativement se vêtir d'une tenue stricte noire. Outre que ce déguisement apporte une harmonie esthétique indéniable à leur équipe, il sera très utile pour limiter les dégâts en cas d'échec. " Donc, vous dites que des Anges et des Démons déambulent sous forme humaine et que des hommes en noir essaient de vous empêcher de révéler la vérité ? On vous rappellera. "

Cas n°1

Ce cas procède d'une stupide erreur de communication. En effet, un grade 2 du camp des PJs a confié une mission à un humain normal au lieu du serviteur qu'il attendait. Cela ne poserait pas de problème si Catherine Legendre, l'humain en question, n'était un écrivain pseudo-célèbre qui passe son temps sur les plateaux télé. Jusqu'à présent, elle a tenu sa langue, mais elle commence à faire des allusions peu subtiles qui inquiètent les MIB.

Cas n°2

Ce cas est un peu plus compliqué puisque les témoins ne sont pas connus. En fait on ne sait même pas combien il y en a. Deux nuits auparavant, un Démon et un Ange se sont joyeusement frottés derrière un motel. Persuadés de se trouver à côté d'un mur aveugle, ils ont usé et abusé de leurs pouvoirs. Le vainqueur était dans le camp des joueurs et il est tombé dans les vapes après le combat. Au matin, il s'est rendu compte que la façade

comportait en fait des lucarnes invisibles dans le noir. Il a donc contacté ses supérieurs, qui ont envoyé les PJs.

Cas n°3

Le cas no3 ennuie les MIB a plus d'un titre car, outre le manquement au deuxième principe, le problème est qu'ils n'ont pas la moindre idée de ce qui se passe. L'origine de l'affaire est Patrick N'Guma, journaliste proche de mouvements antiracistes, qui s'est récemment mis à débâter sur la nature démoniaque du racisme. Les PJs doivent le faire taire et accessoirement déterminer ce qu'il a vu. En fait, Patrick enquêtait sur une coterie néonazie qui l'a menée jusqu'à des soldats de la Terre Creuse (rien de moins). Si les PJs parviennent à le découvrir, il leur appartiendra de faire remonter l'info à leurs différents supérieurs, en fonction de leurs accointances politiques.

Cas n°4

À l'origine de ce cas, il y a un braquage de banque avec prise d'otages, provoqué par de bêtes terroristes humains.

Malheureusement pour eux, l'un des otages était un grade 3 du camp des PJs, que cela a moyennement amusé. Il a donc fait appel par Télépathie à une équipe de choc qui l'a débarrassé des indésirables, et envoyé les témoins aux MIB. Mais l'un d'eux s'est échappé, ce qui les ennuie fort. Les PJs doivent le retrouver. En fait, il s'agit d'un être de l'autre camp, qui a pris peur lorsqu'il a vu débarquer l'équipe de choc. Si les PJs le retrouvent, ils peuvent l'éliminer, bien qu'ils ne soient pas obligés de le faire.

Cas n°5

Ici, l'info vient d'un cirque. Il y a quelques jours, un hypnotiseur a fait venir un spectateur sur la piste pour servir de cobaye. Lors du numéro, le spectateur s'est mis à tenir des propos incohérents, mais clairement liés au Grand Jeu. Depuis, il s'est enfui... je pense que vous vous doutez de la suite. S'ils ramènent Duane Barry - c'est son nom - au Labo, ils pourront apprendre que ses souvenirs avaient été effacés par un Blandine parce qu'il était tombé sur un projet tellement secret, tellement grandiose, tellement surprenant... que les joueurs n'en sauront jamais rien.

Cas n°6

Le dernier cas est celui de Tom le prêcheur, un télévangeliste d'une chaîne câblée qui s'est récemment mis à parler à tort et à travers d'Ange et de Démon incarnés parmi nous, allant même jusqu'à donner des noms d'agents en activité. Les joueurs doivent déterminer ses sources et le faire taire. Cela risque de s'avérer difficile, puisque Tom n'est au courant de rien. Il s'agit juste d'un gros pipeau qu'il mène à la télé, mais malheureusement pour lui il est tombé juste une fois ou deux (quand on commence à lâcher des noms de religieux ou d'escrocs notoires, on court rapidement ce risque), ce qui l'a rendu suspect aux yeux des MIB.

Récompenses

Comme il ne s'agit pas d'une vraie mission, il ne devrait pas y avoir de récompense. Cependant, si les PJs ont fait preuve d'une efficacité remarquable, leur supérieur leur accordera peut-être un point de talent ou de pouvoir, mais pas plus.



Un scénario In Nomine satanis! Magna Veritas pour un groupe de trois à quatre munchachos

Tous les ans, je
voudrais que ça
recommence...

Yé yé les copains, c'est demain qu'on se fait la malle, yé yé les copains
c'est demain qu'on prend le train...

Servir les forces du Bien / Mal exige parfois une grande abnégation et d'accepter de s'occuper de mesquines contingences matérielles qui n'ont que peu ou pas de rapport avec la grandiose mission que Dieu / Satan a confié à ses agents. Souvent ça n'est pas bien drôle, mais autant vous prévenir que là, ça va carrément être dur... Ce scénario s'adresse à une équipe d'AnGES ou de Démons de tout niveau, ayant une bonne dose de patience et une modération certaine dans l'usage de la violence. De toute façon, si la hache à deux mains mobile leur titillait un peu trop l'auriculaire gauche, quelques intermèdes ont été prévus afin les satisfaire / calmer.

Je vous laisse le soin d'imaginer la façon dont les personnages ont pu être convoqués, toujours est-il que ceux-ci se retrouvent un beau matin de la fin juin à feuilleter les magazines d'un cabinet d'attente de dentiste. Selon qu'ils s'agissent d'AnGES ou de Démons, l'ambiance différera du tout au tout.

Dans le premier cas, une douce aura de sérénité et les sourires amicaux de toute l'équipe d'accueil ravit les AnGES. Par contre les cris provenant de derrière la porte, quoique étouffés, alourdissent un peu l'ambiance. Au bout d'une dizaine de minutes, un patient sort du bureau et les AnGES sont enfin reçus par leur contact, vêtu d'une blouse impeccablement blanche (son secret ? C'est un grade 3 de Dominique qui lui fait sa lessive). Il se présentera sous le nom de Pierre Millier, fidèle serviteur de Joseph (forcément, c'est un dentiste).

Si les personnages servent les forces de Satan, l'ambiance est beaucoup plus lugubre et les cris provenant de l'officine nettement plus sonores et fréquents. L'homme qui invite les démons à rentrer dans son cabinet possède une blouse largement maculée de sang (notez bien que pour les Démons, aucun patient ne ressort, "malgré" les cris entendus). Si le nom du contact reste le même, les personnages ont ici affaire à un Démon de Kobal.

Après leur avoir proposé un petit contrôle dentaire qu'il serait prudent de refuser, Pierre Millier présentera selon la bonne vieille tradition INS/MV la mission attribuée au groupe des personnages.

Elle se déroulera au sein d'une colonie de vacances située près du petit village de la Tremblote. Comme il n'est pas question de transférer les personnages dans d'autres corps, ils assumeront le rôle d'animateur

durant trois semaines du mois de juillet. La tranche d'âge des enfants se situe entre 13 et 16 ans (inclus).

Pourquoi donc envoyer les joueurs dans un tel endroit ? Tout simplement parce qu'un agent du camp d'en face (au service de Baalberith / Didier selon le cas), actuellement dans le corps d'un enfant, va profiter du séjour pour faire passer un dossier confidentiel à sa hiérarchie. Personne ne sait dans quel corps il se trouve, le message qu'il doit faire passer, ni même le moyen qu'il utilisera pour réaliser sa mission. Dans tous les cas, les personnages doivent l'en empêcher et ce, bien évidemment, le plus discrètement possible.

Le matériel de mission comprend un diplôme falsifié du BAFA (Brevet d'Attestation à la Formation d'Animateur, presque obligatoire pour encadrer un camp de vacances) pour chaque personnage ainsi qu'une convocation émanant de l'association organisatrice les enjoignant d'arriver sur le lieu de la colo la veille de l'arrivée des enfants. Pas d'argent de poche, ce sera aux personnages de se débrouiller pour obtenir une avance sur leur salaire d'animateur auprès du directeur... Des billets de train sont tout de même fournis pour se rendre jusqu'au lieu du séjour.

Une fine équipe

Les personnages arrivent donc un jour avant les enfants, le temps de faire connaissance avec le reste de l'équipe. Voici leurs camarades d'animation.

Jean-Louis, 32 ans

Le directeur du camp fait inévitablement penser à un voyageur dans le temps arrivé directement des années 70, look baba-cool Larzac-Style. Il est profondément convaincu de la portée pédagogique des colonies de vacances qu'il dirige. Chaque activité doit avoir un sens et contribuer à l'éveil de nos chères petites têtes blondes. D'ailleurs, ils sont tous innocents à ses yeux et, dans le pire des cas, ce ne sont que des victimes de conditions familiales difficiles. Conséquence directe de son comportement : il est hyper-laxiste et limite psychanalysant avec les ados les plus pénibles. Si les joueurs le laissent diriger le camp de vacances exactement comme il l'entend, le bordel sera total en à peine une semaine (et même pour un démon de Kobal, être réveillé à quatre heures du mat' avec des bombes à eau, c'est dur). Heureusement, en

bon stéréotype qu'il est, Jean-Louis est ouvert à toute discussion et pourra être rallié partiellement à une gestion un peu plus "rigoureuse" des écarts des enfants.

Vanessa, 23 ans

Outre un prénom qui lui vaut encore quelques quolibets (de Vanessa Paradis jusqu'à la chanson du Doc Gyneco), cette animatrice se caractérise par une propension au stress assez impressionnante. Elle panique pour très peu, et peut faire appel aux pompiers pour un simple saignement de nez. Quant tout se passe correctement, elle se révèle être une animatrice parfaitement compétente, tant dans l'animation proprement dite que dans l'encadrement des ados. Mais au moindre pépin mettant en danger la santé des enfants, elle devient incontrôlable et dangereuse par ses excès. Cette phobie se trouve être la séquelle du premier camp auquel elle a participé en tant qu'animatrice : à la suite de l'inattention d'un de ses collègues, un gamin dont elle avait la charge s'est noyé.

Bien qu'elle ne soit absolument pas responsable de l'accident (sans quoi elle aurait perdu son BAFA), elle ne cesse de culpabiliser et ses nuits sont peuplées de cauchemars. Inutile de préciser que ce sera la dernière à vouloir accompagner des sorties à la piscine ou au bord de la mer.

Cédric, 21 ans

Issu d'une banlieue modérément difficile, cet animateur, par ailleurs assistant sanitaire (celui qui s'occupe des petits bobos), sait parfaitement être proche des ados. C'est sa principale qualité et son plus gros défaut. Car si les enfants communiquent facilement avec lui, il donne parfois l'impression d'être aussi immature qu'eux.

On va donc le retrouver à faire les pires âneries avec eux, tentant de calmer le jeu après coup ("désolé pour les bombes à eau... C'était juste pour rire quoi !"). Autre gros problème, Cédric est un beau gosse et ne peut pas s'empêcher d'en profiter. Ce qui est problématique avec des adolescentes de 15 ans dans les environs. S'il ne sera pas difficile de le calmer sur ce plan-là (rappelons qu'il s'agit de détournement de mineurs aggravé, l'adulte étant dans une situation d'autorité sur l'enfant), il ne sera pas non plus bien difficile de le faire craquer, ce qui ne manquera pas de se produire si personne ne prête attention à ce fâcheux trait de caractère.

Anabelle, 18 ans

Jeune animatrice, elle est assez anxieuse pour sa première confrontation avec un groupe d'adolescents. Elle passe la partie pratique de son BAFA au sein de cette colonie de vacances et a tendance à considérer tous les autres animateurs comme ses grands frères / sœurs. De ce fait, elle est très peu autonome et sollicite l'avis, voire l'approbation des autres à tout bout de champ.

Elle est étudiante en histoire, et n'a pas manqué d'apporter ses bouquins avec elle pour réviser ses partiels de septembre lors de ses moments calmes. Pour le reste, elle ressemble à n'importe quelle autre fille de son âge et de sa fac.

Voilà pour l'essentiel de l'équipe. Si vos joueurs sont au nombre de quatre, cela devrait suffire. Si jamais ils étaient moins nombreux, rajoutez une animatrice. De la même façon, si vous avez plus de quatre joueurs, rajouter des animateurs (histoire que les anges / démons ne soient pas majoritaires au sein de l'équipe).

En plus du personnel d'animation, les personnages côtoieront Marcel, le cuisinier dont les talents culinaires témoignent d'un passé aux fourneaux d'un centre de détention. Odile et Elodie les "animatrices vie quotidienne" (dans un français moins hypocrite : les personnes ayant en charge le ménage, les corvées et le service des repas). A moins que vos joueurs ne cherchent délibérément à entrer en contact avec eux, ils resteront à l'écart de la gestion de la colo.

De splendides locaux

Le nombre de chambres varie selon le nombre d'enfants accueillis par la colonie de vacances (qui dépend directement du nombre de vos joueurs : compter dix enfants pour un animateur, hors directeur). Par conséquent vous n'aurez pas de plan du lieu (mais rien ne vous empêche d'en faire un, quoique je doute de sa réelle utilité). Voici néanmoins ce qu'il est bon de savoir concernant ces locaux.

Les chambres : elles peuvent accueillir entre quatre et huit personnes dans des lits simples ou superposés (compter un ou deux lits simples par chambre, le reste en lits superposés). Évidemment, elles ne sont pas mixtes. Les animateurs disposent de chambres de deux personnes, qui s'intercalent entre les chambres des enfants.

Les salles de bains : séparés des chambres (à peu près une salle d'eau pour trois chambres), elles sont composées de cabines de douche individuelles, d'une série de lavabos côte à côte et de cabinets de toilette. A noter que les chambres des animateurs disposent de leur propre lavabo.

Il y a une infirmerie avec un lit pour se reposer ou isoler un enfant malade et une armoire à pharmacie contenant le strict minimum. En cas de vrais problèmes, on fait appel à un médecin du village. Juste à côté se trouve une petite pièce réservée aux tâches du directeur, avec un bureau, un petit ordinateur et une mini-bibliothèque d'ouvrages sur l'animation.

Dans un bâtiment séparé, on trouve les cuisines, le réfectoire (toutes les tables sont faites pour dix ados) et les chambres du personnel de service.

Pour les salles d'activités, le centre compte une petite bibliothèque / salon de télévision (mais Jean-Louis sera peu enclin à organiser une veillée télé), une salle d'informatique avec quatre P.C. datant de l'âge de pierre et une autre salle qui peut être aménagée à la convenance des animateurs.

Hors des murs de l'établissement un terrain de football, une petite forêt, et la plage toute proche (15 mn à pied) s'offrent aux activités des adolescents. Et puis bien sûr, il y a le village de la Tremblote.

Un village paradisiaque

L'agglomération de la Tremblote a constitué une partie de son économie sur le tourisme et nécessairement le camp de vacances voisin. On y trouve donc plusieurs magasins de cartes postales, ancres-baromètres et autres souvenirs impérissables. Quoique possédant trois restaurants (dont une crêperie), la ville ne compte qu'un seul bar qui semble n'avoir jamais été menacé dans son monopole. En fait le seul concurrent du débit de boisson "Chez Lulu", c'est l'église... Mais nous y reviendrons un poil plus bas.

Une petite boîte de nuit tente de survivre à sa faible clientèle.

uniquement composée des occupants des deux hôtels et du camping du village. Les rares jeunes du coin préfèrent amplement faire quelques dizaines de kilomètre pour rallier des endroits un peu plus à leur goût (dans la " grande ville ").

Aucun monument touristique ne semble égayer l'endroit, l'église, bien que datant du XVIème siècle, ne pouvant pas remplir décemment ce rôle. Autant dire que la vaste plage à la propreté très approximative est le seul motif poussant les touristes à rester quelques jours dans ce que d'aucuns peuvent appeler un " bled paumé ".

Maintenant tout serait trop simple si le lieu était aussi paisible. Tel un Don Camillo et son Peppone, un Ange et un Démon se disputent, assez gentiment, la ville. Les deux créatures n'ont jamais eu une mentalité guerrière et chacun s'est habitué à l'autre, ce qui a



transformé leur lutte en une espèce de jeu d'influence curieux. Le tenancier du bar (le Démon) et le curé (l'Ange) du village essaient d'asseoir leur statut social en s'opposant du mieux qu'ils peuvent, sans toutefois en arriver à une quelconque opposition physique. Ils vont même jusqu'à décourager toute personne qui souhaiterait y recourir chez leurs ouailles respectives.

Le dimanche matin détient sans aucun doute la palme du moment le plus savoureux de la semaine : le bar se situant sur la place de l'église (mais à l'autre bout), la sortie de la messe permet de constater l'opposition d'influence ainsi que son caractère éminemment ludique.

Evidemment, cette tolérance passive de l'adversaire ne peut être considérée que comme une trahison aux yeux de n'importe quel serviteur d'Andromalius ou de Dominique. C'est pourquoi le père Justin (Ange de grade 1 au service de Francis) et Monsieur Lucien (Démon de même grade aux ordres de Scox) se sont fait tout petits auprès de leurs administrations respectives, tentant autant que possible de rester à l'écart du Grand Jeu pour profiter plus facilement de leur petite partie d'échecs à eux. Cela fait tout de même dix ans qu'ils y parviennent, même s'il y eut quelques sueurs froides par le passé.

Leur rapport aux joueurs dépendra du comportement de ceux-ci. D'une manière générale, si les personnages se présentent au représentant de leur camp sitôt celui-ci repéré, le sourire de bienvenue sera quelque peu crispé (aucun des deux n'a été prévenu de l'arrivée des joueurs) mais leur collègue restera chaleureux. Il tentera tout par ailleurs pour cacher son petit manège. Si les personnages venaient à le découvrir, il essaiera de faire comprendre son point de vue. S'ils décident de ne pas tenir compte de l'incartade de leur allié ou s'ils considèrent avec bienveillance son opposition pacifique, ils pourront pleinement compter sur son aide dans les limites édictées du petit jeu. En cas de réactions moins amicales, l'agent du Bien / Mal ignorera les personnages de son mieux et prendra la fuite si ceux-ci deviennent trop agressifs ou menaçants.

Lucien, démon de grade 1 de Scox

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	4	4	2	4	2	8

Talents : Discussion (2), Esquive (1), Arme d'épaule (2), Psychologie de comptoir (2), Politique de comptoir (3).

Pouvoirs : Possession, Arme distance maudite (fusil à pompe), Lire les pensées (2), Détection du bien

Description : tenancier de bar grassouillet d'une cinquantaine d'années, ses blagues sont réputées moins fines que lui. Quoiqu'assez agressif dans son comportement moyen avec les non-habituels de son bar et les immigrés (quelle que soit leur nationalité d'ailleurs), il tient à ce qu'aucune bagarre n'éclate chez lui. A cette fin, il lui arrive de menacer les contrevenants avec un fusil à pompe sorti de sous le bar (évidemment il s'agit de son arme maudite, mais autant faire croire qu'elle sort de quelque part). Cliché quand tu nous tiens...

Père Justin, ange de grade 1 de Francis

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
3	5	3	2	3	4	9

Talents : Discussion (2), Baratin (2), Théologie (2), Conduite (1), Esquive (1).

Pouvoirs : Diplomatie (2), Passe muraille, Détection du mal, Contrôle des pensées (2).

Description : " jeune " curé dynamique de 35 ans, le père Justin se caractérise par son grand

L'organisation de camp de vacances est strictement réglementée en France. Notamment la pratique de toute activité sportive doit être encadrée par des personnes possédant les diplômes nécessaires. Mais bon, vous n'êtes pas là pour prendre la tête de vos joueurs avec tous les règlements administratifs que le Ministère de la Jeunesse et des Sports a mis au point pour protéger nos chères petites têtes blondes. Par ailleurs, si nous devons, ne serait-ce que résumer succinctement l'ensemble de ces règlements, l'extension entière y serait consacrée (et vous ne l'auriez probablement pas acquise d'ailleurs).

A moins que vous ne soyez vous-même un expert dans le domaine d'encadrement d'enfants (ou l'un des ses MJs qui regrettent que LNS / MTV ne comporte pas de compétence mouvement en armure de cuir, mouvement en cotte de mailles, etc.), et animé de surcroît par une envie assez intense de harasser vos joueurs avec cela, un petit conseil : oubliez tout ça. Restez souple sans être excessif. Si un groupe d'Ange décide de faire une sortie spéléologie, ou voile, laissez-les faire (ou inventez-leur un moniteur extérieur pour encadrer l'activité), quitte à pimenter l'activité de quelques désagréments.

engagement envers ses ouailles et son implication dans la vie associative tremblotoise (il est notamment capitaine de l'équipe de foot locale au grand désespoir de Lucien). Ses supporters le trouvent particulièrement charmant, ses détracteurs pensent qu'il en fait beaucoup trop.

Un dernier mot à propos de la police du village s'impose. Il s'agit d'un petit commissariat dont le souci principal est le vol d'autoradio et les pickpockets, la cible des vols étant les touristes. Pour le reste, ils ne souhaitent pas particulièrement s'impliquer et, sauf en cas de problème grave, leur passivité paraîtra écoeurante. Pour l'anecdote, le commissaire fréquente "Chez Lulu" au moins deux fois par semaine.

De charmants bambins...

Bon, il est vrai que bambin ne leur convient plus tout à fait. Tous les enfants ont entre treize et seize ans et on compte à peu près deux tiers de garçons pour un tiers de filles. On ne va pas vous décrire un par un les enfants (surtout que là encore, leur nombre dépend de la quantité de joueurs dont vous disposez), ni même vous décrire les fortes têtes. Si vous avez fréquenté des colonies de vacances, vous avez sûrement la tête bourrée de la personnalité de vos camarades. Sinon, vous avez déjà eu cet âge-là, fréquenté une école, et vous imaginerez sans trop de peine ce que donne la cohabitation d'un groupe d'adolescents pendant vingt et un jours.

Il y a les actifs, toujours prêts à faire un foot, les plus "intellos", les petits groupes de copains (3 ou 4 généralement), les haines farouches, les histoires de cœur (surtout pendant les soirées où l'on danse), le petit isolé toujours à l'écart, le plus jeune que les autres qui se la joue surdoué, la grande naïve qui gobe tout ce que ses camarades lui font croire, etc... Que de passionnants moments en perspective pour des personnages qui risquent d'être facilement débordés par autant de gamins "plein de vie" (c'est le terme qu'emploie Jean-Louis pour dire bordélique) !

Afin d'animer tout ça, vos joueurs n'auront pas besoin de stimuler énormément leur d'imagination. Au cas où ils manqueraient vraiment d'idée, voici un florilège (c'est plus français que "best of") de ce que pourront proposer les autres animateurs :

- Tournoi de sport collectif (football typiquement). Evidemment les meilleurs chercheront

à être dans la même équipe, sauf si les animateurs arrivent à éviter cela.

- Excursions diverses dans la région
- Sortie en ville pour achats (au moins trois fois pendant la colonie)
- Soirée casino (avec des nouilles en guise de jetons de casino).
- Soirée "boums" (comme le dit si bien Jean-Louis). Les ados en réclameront au moins deux si ce n'est plus.
- Jeux dans les bois (douanier - contrebandier si vous connaissez)
- Activité théâtre (plutôt pour un petit groupe, mais on peut monter des activités parallèles pour créer les décors)
- Préparation de sketch pour le spectacle de fin de séjour (où pourra avoir lieu la pièce de théâtre susmentionnée)
- Fabrication de planeur en bois, atelier de jongle, etc.

- Evidemment sorties au bord de la mer (et là il sera difficile d'en organiser moins d'une tous les deux jours) avec jeux sur la plage, baignade et pourquoi pas un peu de voile.

C'est pas tout ça, mais on est bien là pour quelque chose...

Le cadre posé, il est grand temps de revenir à nos moutons, ou plutôt à notre messenger. On en aurait presque fini par l'oublier (erreur que ne devront pas commettre vos joueurs). Comment l'agent d'en face va-t-il faire pour passer son message à l'ennemi ?

Déjà il ne va pas faire l'erreur de s'exposer lui-même. Le message en question se trouve sur un cédérom planqué dans sa collection de CD audio. Il porte l'étiquette d'un groupe de pseudo-rock quelconque (à la rigueur, vous pouvez préférer un groupe de Ska-Punk). Il suffit de l'introduire dans un ordinateur pour se rendre compte qu'il contient des données.

Il serait étonnant que vos joueurs découvrent le CD par hasard ou même qu'il aient l'idée de le chercher directement à cet endroit. Donc il faudra qu'ils "grillent" la couverture de l'Ange / Démon pour s'intéresser à ses affaires. La question suivante est donc : qui est-il ?

La créature surnaturelle que cherchent les joueurs est dans le corps d'une charmante demoiselle de quatorze ans. Elle se comportera autant que possible comme n'importe quelle autre fille, même si en l'observant extrêmement attentivement (une surveillance discrète et quasi permanente), on pourra surprendre quelques gestes "plus forts qu'elle" (pour un

Voilà donc les personnages parachutés animateurs de camps de vacances. Quel terrain de rêves pour professer sa foi, qu'un centre regroupant sous un même toit quelques dizaines de nos chères têtes blondes. Toutefois les Anges / Démons ne doivent pas oublier que leur action est assujettie à la plus grande discrétion. Même une fois leur mission accomplie, ils devront garder leur statut d'animateur de camps de vacances jusqu'à la fin de ses vingt et un jours.

Si des Anges feront certainement l'effort d'être prudents, des Démons devront se montrer nettement moins "actifs" qu'à leur habitude, ou beaucoup plus subtiles et discrets. Pas question de mettre la colonie sens dessus dessous avec des histoires sordides (que je ne détaillerai pas ici de peur que la censure n'étende ses bras jusque dans les pages d'un supplément de JdR dont la diffusion à des millions d'exemplaires ne manque de toute façon pas d'être subversive).

Dans le cas, fort improbable à n'en pas douter, où vos joueurs se révéleraient un peu trop voyants, n'hésitez pas à faire intervenir leur camarade du village (le curé / barman selon leur camp). Il leur expliquera calmement qu'il faut qu'ils soient un peu plus prudents si on ne veut pas rameuter le camp d'en face. Si les joueurs sont au courant de sa situation, il leur fera remarquer que c'est une raison de plus, et qu'il ne faut pas faire paniquer le barman / curé (celui d'en face) de peur qu'il n'envoie du monde.

Si décidément les personnages ne comprennent rien, envoyez-leur un squad de bourrins leur éclater la tête à coup de hache à deux mains... discrètement bien sûr.

Anges des coups de main un peu trop altruistes, pour un Démon une tendance à parfois en rajouter un peu pour mieux foutre le souk). Sinon le maître mot qui s'impose est "normal". En fait, il s'agit même d'une première faille. A force, elle peut paraître un peu trop normale. Autre comportement suspect, elle ne donne quasiment jamais son avis en premier et attend toujours la réaction des autres pour calquer la sienne au mieux. Enfin, elle est peu encline à participer à des activités sportives (mais ce n'est pas la seule fille), car elle craint que son agilité surnaturelle ne se remarque.

Pour des Anges :

Julie, démon de grade 1 aux ordres de Baalberith

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
2	4	2	2	5	3	14

Talents : Baratin (6), Esquive (2), Médecine (2), Course (1), Séduction (1), Informatique (3), Sourire innocemment (2).

Pouvoirs : Message officiel, Non-détection, Cauchemar, Talent de communication, Sommeil (contact) (2), Invisibilité.

Pour des Démons :

Julie, ange de grade 1 au service de Didier

FO	VO	PE	PR	AG	AP	PP
3	4	3	2	5	3	14

Talents : Séduction (6), Esquive (2), Médecine (2), Baratin (2), Informatique (2), Sourire innocemment (3).

Pouvoirs : les mêmes que la version Démon avec Rêve à la place de Cauchemar.

Voici le moment de révéler la méthode de Julie pour transmettre le CD.

Lors de la première semaine, elle va tout faire pour sympathiser avec une de ses camarades (si elle est un Démon) ou séduire un de ses camarades (si c'est un Ange). Vous aurez certainement remarqué que ce n'est pas le comportement qu'on attendrait de chacun des camps, mais c'est volontaire de la part de Julie qui espère brouiller encore davantage les pistes. Lorsque cet amitié / amour de vacances sera scellé (après la première "boum"), elle demandera à sa victime de lui rendre un petit service. A la sortie en ville suivante, elle chargera son âme sœur de bien vouloir mettre le CD discrètement dans une boîte aux lettres. Elle prétextera que son but est de faire une blague à son grand frère postier dans le village, à qui appartient le CD. Lorsque cet événement se produira, elle tentera d'attirer l'attention des animateurs sur elle-même pour faire diversion (elle en fera d'ailleurs un peu trop, ce qui peut alerter les joueurs). Son contact, présent pendant la scène, viendra fracturer la boîte aux lettres une demi-heure plus tard avant de quitter le village au plus vite.

Quelques fausses pistes

Avec tous ces éléments et un peu d'imagination, vous devriez sans peine trouver le moyen d'embêter vos joueurs. Comme un scénario

sans fausse piste et autres événements fâcheux n'est pas vraiment un scénario, en voici quelques-unes pour la route.

- Un des enfants souhaite aller à la messe accompagné de quelques-uns de ses camarades. De quoi mettre la puce à l'oreille de Démons cherchant un Ange, bien que les enfants soient parfaitement humains. Par contre, c'est bien à l'un de vos joueurs que l'on demandera de les accompagner (un Démon dans une église...). Si les personnages sont des Anges, ils auront le droit à une petite discussion avec le père Justin après la messe : les ados se seront levés pendant la messe pour chanter l'Internationale au lieu du Notre Père... Et ne riez pas trop vite, cette anecdote est authentique ! Autant dire que les relations entre paroissiens et animateurs se tendront un peu.

- Bastien, 13 ans, se trouve être un vrai prodige du sport. Normal quand on a 4 en agilité (il a un grand-père fils du seigneur, mais hormis cette ascendance il est tout ce qu'il y a de plus normal), mais louche aux yeux de créatures surnaturelles. Julie l'évitera comme la peste.

- Ophélie, 16 ans, tentera de "brancher" Cédric et d'aller même jusqu'à dormir avec lui. Le problème est qu'elle est vraiment tombée amoureuse et ne joue pas du tout la comédie contrairement à ce que son attitude laisserait paraître. Quant à Cédric, il pourrait bien se laisser prendre au piège si personne n'intervient...

Je vous épargnerai la liste du reste et notamment les séances de masturbation collective, autre joyeuseté auquel a souvent le droit un animateur de camp de vacances.

J'espère que vous aurez toute sorte d'idées

tordues à rajouter à ce camp de vacances. Si des envies sadiques vous saisissent, il vous sera facile d'étendre ce scénario sur plusieurs parties en obligeant les personnages à assumer effectivement leur rôle d'animateur.

Un mort ?

Si un des enfants venait à mourir, hormis la dépression nerveuse inévitable de Vanessa, une enquête de police serait déclenchée au plus vite, et la colonie annulée. Si le message n'a pas encore été transmis à ce moment-là, les joueurs n'auront ni récompense, ni limitation, sauf si la mort est de leur fait.

Si Julie meurt (et donc disparaît), l'administration des joueurs fera tout ce qu'il faut pour que son "départ" de la colonie paraisse normale (les parents font mine de la rechercher et on matraque la mémoire des animateurs avec des pouvoirs pour qu'ils croient à ce départ).

Récompense ? Ok !

Si le message a été transmis, allez directement à la case limitation.

Si le message n'a pas été transmis :

- Julie morte -2
- Colonie annulée -2
- Message détruit -1
- Message récupéré +2
- Julie grillée et indiquée au contact + 1
- Manque de discrétion -3
- Couverture assuré +2



Classé E

Micro-enquêtes sauce béarnaise

Les micro-enquêtes qui suivent portent sur des Anges qui ne se sont pas rendus aux convocations de Notre Dame : les autorités veulent savoir s'ils sont morts, s'ils ont disparu ou s'ils sont passés renégats. Si vous êtes l'heureux possesseur de Habeas Corpus (une extension disponible derrière les Halles après minuit), vous êtes invités à en faire des dossiers du Placard. Sinon vous pouvez les introduire de manière plus traditionnelle pour combler un trou dans votre campagne (avec un briefing et éventuellement des récompenses), voire en faire des petits scénarios autonomes avec un peu d'efforts de développement.

Il vous est également permis de déchirer ces pages pour construire des avions en papier, mais je doute que ça vous amuse très longtemps.

1. Le thon, c'est bon

Elodie Grubelier, 23 ans, grade 0 de Janus

Couverture : emploi jeune dans une crèche

Mission en cours : aucune (incarnée il y a 10 jours)

Etats de services : aucun

Photo : des cheveux auburn mi-longs encadrant un visage fin aux pommettes saillantes, des yeux rieurs derrière une paire de lunettes étroites

Poisson pourri qui pue le pourri (qui pue)

Elodie ne s'est pas rendue à Notre Dame depuis son incarnation. Pourtant, elle a répondu présent au coup de fil passé chez elle quelques minutes après que son âme angélique ait été expédiée depuis le Paradis. L'administration lui a laissé une semaine pour s'habituer à son corps humain et à la vie sur Terre, mais passé ce délai elle devait normalement contacter ses supérieurs. Elle ne l'a pas fait, et ce pour une raison très simple : trois jours après son arrivée dans notre monde, elle est retournée au Paradis, empoisonnée par un brochet estonien.

La petite Grubelier était végétarienne et l'Angé incarné dans son corps trouvait normal de suivre son régime. Elle possédait de plus le pouvoir " Détection du mal ". Comme elle ne

mangeait pas de viande, elle allait faire des courses chez le poissonnier. Et comme elle était nouvellement incarnée, elle ne contrôlait pas bien l'utilisation de ses pouvoirs. Coïncidence 1 : le dealer de maquereaux du Leader Price à côté de chez elle, Gérard Grimm, était un Démon d'Uphir. Coïncidence 2 : Elodie déclencha inconsciemment son pouvoir au moment de régler ses filets de sole et le type derrière le comptoir fit bip-bip. L'Angé ne comprit pas bien pourquoi mais sentit qu'il fallait faire gaffe. Le Démon - un vieux de la vieille - voyant sa cliente changer brusquement d'attitude, se rendit compte que quelque chose n'allait pas.

La jeune fille rentra chez elle avec son poisson tandis que Gérard se faisait remplacer à son poste pour la suivre discrètement. Quand il la vit ouvrir la porte de chez elle sans les clés (Ouverture), il n'eut plus de doute. Le lendemain, elle repassa à son stand et il lui vendit un beau brochet de sa réserve spéciale, élevé au mercure et aux extraits de plomb. Elle prépara la bête, la mangea et mourut dans la nuit après avoir abondamment vomit sur sa descente de lit... Tout ça ne serait pas arrivé avec un bon steak tartare, c'est moi qui vous le dis.

Miam-miam, slurp-slurp, BEEUARK !

Elodie habitait dans une grande tour moderne, qui fait à la fois résidence étudiante, HLM et maison de vieux. Les loyers sont bas et permettent aux populations les moins aisées de trouver un logement petit mais propre et pas trop mal situé. Quand je dis que les logements sont petits, c'est un euphémisme : les studios sont en fait composés d'une seule pièce avec coin salle de bain, la cuisine étant partagée par deux locataires. Celle de l'Angé était donc aussi celle d'une certaine Katia Frelard.

C'est elle qui ouvrira la porte aux joueurs quand ils viendront pour leur enquête. Elle prétend être étudiante en sociologie, mais c'est seulement une couverture : elle passe toute ses nuits dans des boîtes ou des teufs techno et ses journées à récupérer. La pièce où elle vit est constamment plongée dans l'obscurité et sur la table de chevet se trouvent toutes sortes de tranquillisants, d'excitants et autres pilules plus ou moins licites.

La pièce où vivait Elodie est meublée d'un lit, d'un bureau et d'un vaste placard mural où se trouvent encore tous ses habits. Katia ne sait pas où sa voisine est passée. Elle ne l'a pas vu depuis près d'une semaine, mais comme elle passe la journée à dormir, c'est plutôt normal. Si les joueurs insistent, en lui demandant par exemple s'il ne s'est pas passé des choses étranges, elle dira qu'une nuit de la semaine précédente (en fait celle de la mort de l'Ange) elle est rentrée de rave pour trouver une équipe du centre antipoison sur le palier. Les infirmiers prétendaient avoir été appelé en urgences par une certaine Mlle Grubelier, mais quand Katia leur a ouvert la porte l'appartement était vide. Elle pense qu'il s'agit d'une erreur.

Si les PJs lui paraissent sympas (no stress, bien trance), qu'ils ont une couverture crédible et qu'il est l'heure de manger, elle proposera de les inviter pour le repas. Elle cuisinera tout à fait innocemment le reste de brochet qui traîne dans le congélateur. Un jet de Perception très difficile permet de remarquer que le poisson a une couleur inhabituelle et tous les joueurs qui en mangeront ne seraient-ce qu'une bouchée seront très malades. Ceux immunisés aux maladies et aux poisons ne subiront pas de dommages mais vomiront pendant plusieurs heures. Les autres se videront tout aussi efficacement, mais prendront en prime 1d6 points de dégâts. Si Katia en mange, elle se retrouvera dans la même situation et finira par en mourir... Evidemment, si les joueurs sentent que le brochet est louche, ils l'accuseront sûrement de chercher à les empoisonner. Comme vous le savez, elle est innocente, mais il faudra utiliser des pouvoirs mentaux pour en avoir la certitude.

Si Katia n'a pas l'occasion d'offrir à manger aux Anges, ils pourront tout de même découvrir la

pièce à conviction dans la cuisine. La voisine se souviendra alors qu'Elodie avait mis ce brochet au frigo le jour même de l'intervention avortée du squad antipoison. Le ticket de caisse de la poissonnerie est toujours agrafé à l'emballage et porte l'indication 'Filets de colin, 750 g, caisse 1, G.G.'

Neunoeil's friends

A ce stade, une petite virée au Leader Price s'impose. Le rayon Poissonnerie est étonnamment bien fourni pour une grande surface de la région parisienne, mais il est tout de même impossible de trouver du brochet. Les vendeurs seront étonnés que les joueurs en fassent la



demande : ça fait bien six mois qu'ils n'ont pas eu d'arrivages de ce délicieux poisson. Reste à savoir d'où vient celui qui a été fatal à Elodie, et pour cela il faut retrouver G.G.

Les responsables du centre commercial pourront leur donner deux noms qui correspondent à ces initiales : Gustave Glade et Gérard Grimm. Le premier tient le rayon Fromage, est un honnête père de famille bientôt quadragénaire, a une passion exclusive pour le roquefort et n'a rien à voir avec l'enquête. Le second travaillait aux rayons Boucherie et Poisson, mais a posé un congé depuis quelques jours. Il faudra faire preuve de beaucoup de diplomatie et de subtilité (ou utiliser un pouvoir) pour obtenir son adresse privée.

Le Démon habite un loft au Bourget, dans un ancien hangar de l'aérodrome. Une partie a été aménagée en un appartement de plusieurs centaines de mètres carrés aux pièces informelles, le reste de l'espace étant occupé par d'immenses aquariums éclairés aux néons. Les PJs vont se trouver face à une honnête résistance : Gérard partage son " laboratoire " avec trois autres Démons, dont deux au moins seront présents quand les Anges se pointeront (un Malthus, un Vephar et un Vapula, tous avec une douzaine de PP).

L'intervention va donc très probablement tourner à la baston entre les bocaliers, qui contiennent une anguille géante nourrie aux anabos, qui une famille de thons radioactifs, qui des crevettes explosives. Vous pouvez même décider d'ajouter au tableau une petite Méduse Tachetée (décrite dans le Liber Daemonis, une extension disponible dans tous les garages Lada) : médusa, passe le fun autour de toi !

Si Gérard est capturé et suffisamment malmené, il expliquera pourquoi il a empoisonné Elodie. Les joueurs pourront alors appeler une équipe de nettoyage de Notre Dame pour faire disparaître les poissons mutants et classer le dossier.

2. Qui se sent morveux récolte la tempête ou " Odette habite Quimper (Finistère) "

Joachim Wagner, 32 ans, grade 1 de Laurent

Couverture : opérateur machine de nuit à General Motors

Mission en cours : en attente d'affectation dans une nouvelle équipe d'intervention

Etats de services : impeccables

Photo : les cheveux noirs et longs (queue de cheval), de petits yeux foncés, un nez de rugbyman et une mâchoire de pitbull

Même pas peur

Jo a toujours été un Ange loyal, discipliné et efficace. Il faisait partie d'une équipe de vrais durs, qui poussaient volontiers des petits Ave Maria avant de se jeter dans la mêlée, armes bénites au poing.

Il y a trois semaines, avec ses collègues de Michel et de Daniel, il a participé à une opération coup de poing contre un réseau organisé de Démons (Mammon et Nybbas pour les dirigeants, Baal et Bifrons pour la piétaille). Les Anges ont filé quelques claques aux humains, ont obtenu l'adresse de l'une de leurs planques, ont rempli une fourgonnette d'armes lourdes et d'explosifs et se sont rendus sur le chantier d'un multiplex UGC avec la claire intention de tout nettoyer. Seulement, il y a eu problème : dix Démons de combat attendaient les youyous de pied ferme et, en deux temps trois mouvements, Joachim a été le dernier survivant. Il a alors fait la seule chose raisonnable dans ce cas-là, il s'est barré en courant loin, très loin du champ de bataille.

L'administration étant ce qu'elle est, l'intervention fut qualifiée d'échec par la hiérarchie et le seul Ange rescapé paya pour l'audace de tous les morts. Quelques jours après le fiasco, il se retrouva affublé de la limitation Lâcheté.

On fait le bilan (calmement) : Joachim a vu tuer sous ses yeux tous ses camarades d'équipe, il n'en est sorti que de justesse, s'en est pris plein la gueule de la voix officielle, est devenu peureux comme un lemming albinos et l'a franchement mauvaise... On commence à comprendre pourquoi il ne se rend plus aux convocations de Notre Dame.

You can run, but you can't hide

Le petit deux-pièces où vivait Wagner se trouve au troisième étage d'un immeuble donnant sur les voies de la gare Montparnasse. Tout est extrêmement bien rangé, le lit est fait au carré et il n'y a pas une petite cuillère sale qui traîne dans l'évier. La boîte aux lettres n'a pas été vidée depuis quelques jours et contient des rappels de convocations de la hiérarchie.

Trois jours avant l'intervention des PJs Joachim est parti se planquer chez la mère de son corps d'emprunt, Odette Wagner qui réside à Quimper (Finistère). Il y a plusieurs moyens de l'apprendre : en fouillant le carnet d'adresses et en appelant tous les numéros (fastidieux mais sûr), en explorant l'historique des pages web de son ordinateur (il a commandé le billet de train par internet), en surveillant les mouvements de son compte en banque (il l'a

acheté avec sa carte bleue) ou simplement en faisant une minutieuse enquête de proximité (le tenancier du bureau de tabac de la gare le connaissait bien et l'a vu monter dans le train).

Les Anges peuvent aussi chercher une raison qui aurait pu pousser Wagner à désertir. A l'usine General Motors, ils apprendront qu'il a été envoyé plusieurs fois chez le médecin du travail par son chef d'équipe suite à des réactions étranges. Il était d'ailleurs sur le point d'être changé d'affectation (on lui proposait un taf de jour) quand il a posé sa démission. Le médecin, s'il est interrogé, pense que l'employé souffrait de dépression. A Notre Dame, en fouillant les archives, on peut trouver une mention de la foirade du multiplex et du décès des quatre autres membres de l'équipe. Il n'y a, bien entendu, pas de renseignement sur la limitation attribuée à Joachim.

Au bout de quelques temps, les joueurs devraient se motiver pour se rendre à Quimper (Finistère, comme vous commencez à le savoir) et aller chercher le déserteur comme il se doit.

Odette vit seule, dans un appartement tout en haut de la tour 4B de la cité de Glasgla Feuillus. Les PJs trouveront leur homme couché sur son canapé, un nounours rose dans les bras et une bouillotte sous les pieds. La mère, une solide quinquagénaire divorcée trois fois, essaiera de renvoyer les intrus en clamant que son " petit bout de chou " est malade. Une fois sa résistance vaincue, les joueurs en auront presque terminé : Joachim est une vraie loque et se laissera ramener à Notre Dame sans poser de problème. S'ils le menacent de violences physiques, l'Ange de Laurent ira jusqu'à se recroqueviller sur lui-même en gémissant faiblement 'pas taper, pas taper'.

Instant justice

Une fois de retour à la cathédrale, Wagner sera pris en charge par les services de Joseph. Les joueurs sont d'ailleurs invités à assister à la suite des opérations. L'Ange déserteur sera confié à cinq grade 0 de l'Archange de l'Inquisition, sous la surveillance attentive d'un grade 2. Pendant deux heures, il servira de cobaye pour les TP de torture. C'est d'ailleurs une heure cinquante-neuf de trop, puisque Joachim avouera volontiers sa lâcheté avant même qu'on ne l'ait approché avec un fer brûlant.

Au bout du compte, le gradé appellera les services de Dominique, qui dépêcheront l'un de leurs Anges pour un jugement sommaire. Trois minutes après, un garçon d'une quinzaine d'années entrera dans la pièce, lira

un article de loi en angélique (" toute créature du Seigneur affublé d'un défaut mettant en péril les forces du Bien doit être renvoyé sans tarder au Paradis "), prononcera machinalement les mots " que justice soit faite " et tranchera en deux l'Ange toujours ligoté à sa chaise avec une épée argentée. Il serrera ensuite la main aux Anges de Joseph ainsi qu'aux PJs, puis retournera vaquer.

Cette scène doit servir pour les joueurs de leçon de justice expéditive et les inviter à méditer sur l'efficacité sans faille de la collaboration entre Joseph et Dominique. Ceux d'entre eux qui ont une limitation de type 61 à 66 sont également prévenus de ce qui les attend en cas de faux pas.

3. Océdar dépoussiérant, il nourrit le bois vivant

Riton Leplantin, 48 ans, grade 2 de Jean-Luc
Couverture : brocanteur

Missions en cours : assurer la sécurité des puces de Clignancourt, repérer et signaler les éventuelles reliques mises sur le marché

Etats de services : okay

Photo : le visage rond barré par une épaisse moustache en brosse, les pommettes et le nez rouge mauve, du poil dépassant des oreilles et une tignasse brun sale

La commode qui tue, 443ème épisode

Riton est mort. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne s'est pas fait choper entre quatre yeux par un Démon de Mammon venu faire des affaires aux puces, ni tabasser par de jeunes délinquants et il n'a pas non plus glissé sur une peau de banane. C'est bien plus fun : il s'est fait bouffer par une commode Empire.

Bien sûr, il y a un truc. Ladite commode est en fait un réceptacle, dans lequel a été enfermé contre son gré un Démon d'Haagenti. Enfermé ? Oui, oui, enfermé, grâce au pouvoir " Exorcisme des collectionneurs ". Pour ceux d'entre vous qui n'auraient pas le Liber Angelis (un supplément disponible dans toutes les bonnes casernes), les Collectionneurs sont des Anges de Walther très puissants et très cinglés qui s'amuse à enfermer les Démons qu'ils exorcisent dans des objets de la vie courante. L'idée, c'est que tant que l'objet n'est pas détruit, l'âme démoniaque est coincée sur Terre, donc hors Grand Jeu. La hiérarchie n'a pas connaissance de cette pratique, et tant mieux pour les collectionneurs, parce que non seulement ce petit sport

est dangereux et interdit, mais en plus la majorité d'entre eux sont frappés et limités (Besoin de luer) au dernier degré possible...

Leplantin avait un pote, un certain Willy Bernhardt, qui faisait partie de ce groupuscule de joyeux lurons. Celui-ci apprend qu'il est soupçonné de trahison par les forces du Bien et que les services de Domi ont lancé une enquête sur son compte. Craignant qu'ils ne l'accusent de trahison, il décide de planquer les preuves chez des amis différents et de mettre en sécurité sa collection, dont la dernière acquisition - une commode Empire contenant un Haagenti - finit par aboutir chez Riton. Le brave brocanteur accepte, déménage et installe l'objet parmi les meubles de son fonds de commerce en promettant d'en prendre soin. Trois jours après, alors qu'il vérifie l'état des gonds depuis l'intérieur, les portes se referment et le Démon pique une petite " Goinfrerie ". Exit Riton.

Jour de chine, jour de spleen

La petite maison où vivait Leplantin se trouve derrière un terrain vague encombré de ferraille et de vieux frigos pourrissants, à une centaine de mètres du marché aux puces. Le rez-de-chaussée est occupé par un grand garage dans lequel l'Ange gardait ses stocks et par un bar PMU pourrave, Le Royal, tenu par un couple de vieux beaufs décalés. Le brocanteur habitait à l'étage un tout petit deux-pièces, et sous-louait le reste (l'autre moitié de l'étage et le grenier) à une famille d'immigrés dominicains en situation illégale.

Nous avons donc comme témoins à interroger : les époux Mangin (tenanciers du Royal), les habitués du bar (dont le Père Lalleur, semi-clochard se nourrissant exclusivement de beaujolais et de salade verte), la famille Limba (Roseline, Séraphin et les cinq enfants), plus évidemment les collègues de travail et les clients habitués. Ça fait un gros pain sur la planche des enquêteurs.

Dans l'appartement, on peut trouver un flingue d'alarme auquel personne n'a touché depuis des mois et un carnet " client " très épais contenant, entre autre, les coordonnées de Willy Bernhardt. Riton n'avait pas l'habitude de tenir un emploi du temps, mais occupait ses journées entre ses achats (essentiellement chez des particuliers vidant des greniers), la retape de meubles en mauvais état et son stand près du pont du périph.

Les proches du disparu seront incapables de dire où celui-ci est parti, mais orienteront les

PJs vers différentes fausses pistes (menaces de concurrents, embrouilles avec un groupe de receleurs, etc.) Comme la vieille 4L est toujours garée derrière la maison, les Mangin pensent que Riton est resté sur Paris.

S'ils prennent le temps de mener une enquête minutieuse, c'est Mikaël, le plus jeune fils des Limba (8 ans) qui orientera les Anges vers la commode. Il faudra d'abord obtenir la confiance de la famille, c'est-à-dire ne pas se faire passer pour des keufs, sembler bien aimer le brocanteur et accepter de venir manger chez eux un plat d'épaule de mouton au massalé. Mikaël, qui recevait un peu d'argent de Riton pour faire la poussière de son stock, dira alors aux PJs qu'une commode l'a " mordu " un soir. Il a gardé des marques de dents visibles sur l'avant-bras. Depuis, sa mère lui interdit de descendre au garage et lui a fabriqué un collier magique en os de poulet.

Et si on restait ?

La commode est toujours dans le même coin, à côté d'une horloge comtoise et d'un billard français. Posés devant se trouvent une bouteille d'océdar restée ouverte et un chiffon sale. S'ils examinent l'étiquette attachée au pied du meuble, les PJs pourront lire 'W. Bernhardt - Ne pas vendre'. La commode flashe à la Détection du Mal.

Enquêter sur le Walther mène dans une impasse : Bernhardt a disparu depuis quelques temps. A Notre Dame, on leur affirmera qu'il est mort en mission. En fait, ce sont ses amis collectionneurs qui l'ont éliminé avant qu'il ne mette en danger leur petite confrérie. Ils ont camouflé le meurtre pour les autorités. Si les joueurs traînent trop, ils devraient d'ailleurs croiser deux dandys à l'accent allemand qui rôdent autour du Royal et de la maison de Riton, cherchant à retrouver les derniers réceptacles dispersés.

Ramener la commode à Notre Dame suffit à boucler l'affaire. Des spécialistes vont se pencher dessus et faire un rapport circonstancié aux services de Dominique, qui gardera le dossier sous le coude pour plus tard. Les joueurs peuvent aussi avoir envie d'en savoir plus par eux-mêmes et continuer l'enquête en s'intéressant aux deux teutons (ceux-ci pourraient même essayer de leur racheter la commode, ou de la braquer si elle n'est pas surveillée de trop près). Il est aussi possible de bêtement brûler le meuble pour se débarrasser du Démon.

Enfin, si quelqu'un a la mauvaise idée de rentrer dedans, un jet de Force (difficile) s'impose pour ne pas rester coincé à l'intérieur et se faire bouffer tout cru.

4. *Bad boy, pose ton gun !*

Maxime Fresnel, 25 ans, grade 1 de Daniel

Couverture : videur au " Douce France "

Mission en cours : aucune

Etats de services : moyens

Photo : un visage joufflu, le crâne rasé à blanc, un nez épaté, un menton proéminent et un trou dans le haut de son sourire

Pas de baskets

Max est la caricature de l'Ange de Daniel : un skin apolitique, pas mal violent et un brin neuneu. En faisant le SO d'un concert de oï, il a rencontré M. Donadieu, un petit caïd de la région parisienne, dealer en gros, prêteur sur gage et maquereau à ses heures. Celui-ci a vu en Maxime ce qu'il est apparemment : 120 kilos de muscles et de dignité. Il l'a donc, dans un premier temps, engagé comme videur de l'un de ses bars, le Douce France. Fresnel n'a pas prévenu la hiérarchie : un job c'est un job, et celui-ci avait le mérite de lui laisser ses journées libres pour les missions de Notre Dame. En plus Donadieu payait bien et était un patron sympa... Oui, Max est complètement con, mais non, ce n'est pas très surprenant.

Du métier officiel de videur où il faisait merveille, il est passé progressivement à celui de livreur de came, d'encaisseur de dettes, de garde du corps pour truands en danger et autres joyeusetés. Une semaine avant que la hiérarchie angélique ne confie le dossier de sa disparition aux joueurs, il a été envoyé par son employeur récupérer une forte somme d'argent laissée en dépôt chez des filles à lui. Conscient de son bon droit et accompagné d'une barre à mine, l'Ange s'est pointé comme une fleur et a toqué à la porte. Il s'est retrouvé nez à nez avec quatre types pas jouasses armés de crics qui n'ont pas hésité longtemps avant de se jeter sur lui.

Une demi-douzaine de coups sur la caboche envoyèrent notre homme dans les pommes. Les truands ramassèrent Max, le mirent dans une voiture et allèrent le déposer dans une zone industrielle désaffectée. Là, ils l'installèrent contre un tas de graviers et lui tirèrent deux balles dans le buffet avant de se casser, laissant le skin pour mort. Ce qu'il n'était pas, bien entendu, sinon les gangsters d'opérette

l'auraient vu faire plop ! et auraient filé tout droit pleurer chez leur psy.

Max, salement abîmé (même pour un Ange de Daniel), resta dans le coma plus de quarante-huit heures. Quand il se réveilla, il se rendit compte qu'il était dans le squat poussiéreux d'un vieux fou semi-clochard qui l'avait recueilli. Il décida d'y rester quelque temps, histoire de se remettre sur pieds.

Pétite, tou mé déchois bocoup

Depuis quelques mois, Max vivait dans un appartement de fonction gracieusement alloué par Donadieu, juste au-dessus du Douce France, non loin de Belleville. Les PJs y trouveront la panoplie du parfait Ange de Daniel : le frigo est rempli de kro, il y a un home trainer dans la salle de bains, un poster de Pamela en string dans les chiottes, une intégrale de Bruce Lee à côté du magnéto et le livre de Bigeard (Jusqu'au bout de la gloire) sur sa table de chevet. Pas de drapeau nazi cependant, ni d'indice laissant penser qu'il appartiendrait à la mouvance " crâne dur " de l'Archange de la Pierre. Les joueurs seront sans doute aussi un peu surpris de trouver des sachets de coke et d'héro dans un placard de la cuisine (il s'agit en fait des livraisons que Max devait faire dans la journée de sa disparition). Manifestement, le propriétaire des lieux n'est pas venu depuis quelques jours - le poisson rouge flotte sur le dos dans son bocal -, mais il n'a pas l'air d'être parti pour de bon.

Le Douce France est un bar de nuit sans grand charme, avec de la musique très forte et des prix assez salés. Si vos Anges s'y rendent tardivement et de manière discrète, ils se verront proposer (dans l'ordre) de la drogue, des filles, des mecs et des animaux... S'ils choisissent une démarche plus frontale, ils seront confrontés à deux gros bras de Donadieu - que quelques claques remettront en place - avant de pouvoir rencontrer le patron. Donadieu cache, sous sa tête de fouine, un corps râblé dans un Armani trop large. C'est vraiment un fanfaron, mais il est armé (colt python) et comme il a vu Scarface avant de choisir le dangereux métier qui est le sien, il n'hésitera pas à s'en servir.

Une fois mis en condition, il dira ce qu'il sait. Il n'a aucun contact avec quelque Démon que ce soit, ne savait pas que Max était un Ange (" Un quoi vous dites ? ") et s'il a des comptes à rendre à quelqu'un, c'est plus certainement à la justice de son pays qu'aux forces du Bien. Il peut par contre dire où se

trouve le disparu : cinq pieds sous terre. Il s'est fait choper par les frères Mazetti alors qu'il passait relever les compteurs de deux employées et celles-ci ont assisté à son exécution. En secouant le brigand encore un peu, il n'est pas difficile d'obtenir l'adresse des dites employées.

Luva et Myrna sont d'origine yougoslave, parlent juste assez de français pour s'acquitter de leur tâche et n'ont pas choisi leurs noms d'artistes (heureusement pour elles). Elles habitent un petit deux-pièces propre, qui leur sert aussi de lieu de travail, au charme délicieusement carcéral. Elles raconteront sans trop de difficultés aux enquêteurs leur version de l'histoire. Les frères Mazetti sont venus quelques heures avant Max, accompagnés de types armés, leur ont collé des beignes pour qu'elles se tiennent tranquilles et ont attendu que l'employé de Donadieu se pointe. Ils lui ont alors défoncé le crâne à coups de cric, puis ont embarqué le corps dans une R25 pourrie pour s'en débarrasser plus loin. Il n'y a pas de mystère : les Mazetti Bros voulaient reprendre le contrôle du quartier, et tuer Max était une déclaration de guerre à Donadieu aussi rapide qu'efficace.

La loi, c'est moi

Les joueurs peuvent se la jouer " justiciers de l'extrême " et partir à la recherche des deux frangins pour les faire bouffer leurs dents. C'est une opération de longue haleine, qui leur demandera une enquête poussée et pas mal de brutalité. S'ils se lancent sur cette voie, vous pouvez pimenter leurs recherches de quelques petits Démons infiltrés dans la pègre parisienne. ça leur fera les pieds.

Leur objectif cependant est de retrouver Max. Ils devraient se douter que si Luva et Myrna ont vu des types le mettre dans une voiture, c'est qu'il n'était pas vraiment mort. Avec la plaque d'immatriculation du véhicule - que Myrna peut fournir - et quelques contacts dans les milieux policiers, ils ne devraient pas avoir trop de mal à apprendre que la caisse a été volée dans le courant de la semaine précédente puis abandonnée sur un terrain vague non loin de la zone industrielle.

Une fouille en règle du lieu permettra aux PJ's de mettre la main sur Freesbee au bout de quelques heures. C'est un SDF d'une quarantaine d'années un peu déjanté, qui squatte les sous-sols d'un bâtiment désaffecté et pourra mener les Anges chez lui. Sur un lit en fer rouillé, au milieu d'un

véritable champ de bataille de la récupération et du bricolage, ils trouveront Max en train de se remettre doucement de ses multiples blessures. Il ne reste plus qu'à régler deux petits problèmes avant de clore le dossier : 1. Max a pas mal parlé quand il était inconscient et Freesbee sait qu'il est un Ange (même s'il ne saisit pas toutes les implications que cela peut avoir). 2. Le SDF est un peu extrême, voire franchement porté sur le IIIème Reich. Il a peint une grande croix gammée sur le mur et pousse volontiers des cris rauques, le bras droit raidi et dressé. Ça n'a rien à voir avec la Terre Creuse, mais les joueurs pourraient être pris d'un doute. A eux de voir s'ils veulent laisser le cinglé tranquille, le trainer jusqu'à Notre Dame ou simplement l'abandonner sur place en plusieurs morceaux distincts.

Max, quant à lui, écopera d'une vieille limitation pour l'ensemble de son œuvre.

Les expressions à la mode :

Aware

1. Bien informé (" t'es aware en poterie étrusque ? ")
2. Au courant du grand jeu
Lancé par un mortel que nous appellerons Jencloé pour préserver l'anonymat des karatékas belges, "Aware" est devenu un classique des Forces du Bien
Ex : " Ton contact chez les Bénédictins, il est aware ? "

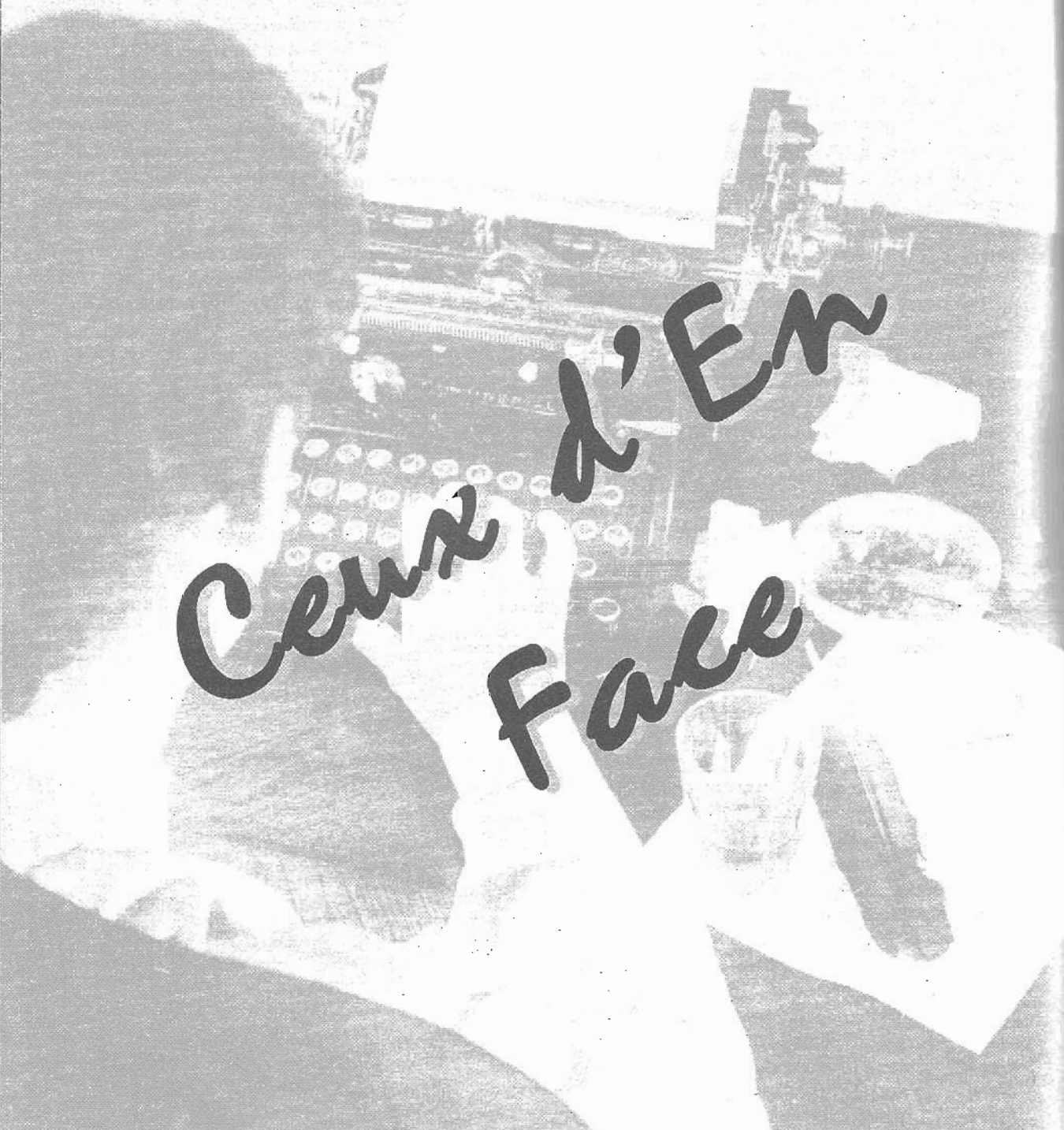
La batte à Daniel

1. Porte-bonheur utilisé par un Ange superstitieux.
2. Arme de prédilection d'un Ange violent.
Les deux sens sont souvent applicables ensemble.
Ex : " - Non je ne peux pas te prêter mon M16 : c'est ma batte à Daniel. Désolé.
- Aaaargh... "

Voir la Vierge

1. Avoir des relations poussées avec un Ange (pour un Démon).
Ex : " Flabr a un peu trop vu la Vierge : depuis qu'il s'est fait coincer, il sert de vibro à Andrealphus ".

Un scénario In Nomine Satanis! Magna Veritas pour un groupe de trois à quatre hommes.



Ceux d'En Fall

ou
Le premier qui shoote la p'tite vieille qui passe a gagné !

Tous les scénarios d'INS /MV sont drôles. Vous savez, drôle " haha ", avec tout plein de jeux de mots et de farces idiotes. Si si si... ne faites pas semblant, vous savez de quoi je cause. Eh ben, pas celui-ci. Il est mortel, celui-ci. Ennuyant et tout et tout. Pis méchant, en plus.

À INS/MV, tout est dangereux. Très dangereux. Tout MJ/DM/GM/MD qui se respecte vous a déjà causé des ennuis rien que pour aller chercher votre Boursin-Baguette au coin de la rue (ou aurait dû). Mais il existe un peu partout des endroits où il vaut vraiment mieux ne pas traîner passé le dernier RER. L'avenue du Maréchal Juin, à Issy-les-Moulineaux, banlieue limitrophe de Paname, est l'un de ces futoirs.

En 1960, alors que tout allait bien pour le trafic de drogues dans la région parisienne, les forces du Mal avaient le vent dans les voiles pour se permettre l'installation de bons QGs, avec piscine, bar et jolies donzelles. Du vrai James Bond, avec les Martinis s'il vous plaît. L'avenue du Maréchal Juin était toute désignée de par son emplacement géographique, et pour la vue imprenable qu'elle offrait sur un parc tout plein de verdure et d'âmes à perdre. Mais...

En 1990, alors que tout allait bien pour le trafic de drogues dans la région parisienne, les forces du Bien avaient le vent dans les voiles pour se permettre l'installation de bons QGs, avec douches froides, bénitiers et bonnes sœurs de combat (celles avec les superbes mollets). Du vrai monastère, avec les flagellations s'il vous plaît. L'avenue du Maréchal Juin était toute désignée de par son emplacement géographique, et pour la vue imprenable qu'elle offrait sur un ancien parc tourné en dépotoir municipal, noble objectif de restauration du paysage.

C'était il y a 10 ans (oui " déjà ". Je vous rappelle que le millénaire est arrivé depuis quelques années et qu'on n'a d'ailleurs toujours pas fini d'en payer les festivités). Et le plus con, c'est que, depuis le temps, personne ne s'est jamais rendu compte qu'une planque de l'autre camp nichait à quelques mètres seulement du pas de la porte. Tout le monde se servait un peu du QG comme d'un hôtel, et s'il y eut bien quelques vagues émanations maléfiques / bénéfiques, elles ont été mises sur le compte des maquereaux qui passaient ou des scouts qui faisaient traverser l'avenue aux vieilles dames. Tout filait doux jusqu'à hier.

SIGY (Robo) CDP
Faites : AAARRRQQQHIII

Les PJs sont appelés à leur QG local pour l'examen annuel, moment redouté de toutes les Forces, angéliques ou démoniaques. C'est l'heure de l'examen de bon fonctionnement de " l'hôte ", comme on dirait dans une série SF de mauvais genre. Vous pouvez imaginer tous les tests et sévices possibles, du dépistage anti-drogue par voie capillaire à l'inspection en bonne et due forme de la " tuyauterie " par sonde de la taille d'une balle de golf.

C'est au moment où les résultats vont être annoncés qu'un petit bonhomme chétif (n'étant pas sans rappeler Bill Gates) arrive en courant, défonçant presque la porte, essoufflé et paniqué. Quid ? En une grande bouffée d'air, et comme si les mots qu'il balance lui brûlaient les poumons, il crache " y'a-une-merde-y'a-vraiment-une-merde-y'a-un-QG-un-vrai-QG-d'en-face-juste-de-l'autre-côté-de-la-rue-et-ça-va-péter-moi-j'vous-jure-ça-va-péter-moi-j'me-CAAAAASSSSEEEE !! " avant d'être assommé par Carla l'infirmière, qui murmure quelque chose à propos " d'examen vachement nécessaire... ", puis l'empoigne et file avec une paire de gants de caoutchouc et son corps inerte.

MV : Le nabot paniqué s'avère être un Ange de Janus nommé Job, et sera " indisposé " pendant quelques jours, éprouvant un déplaisir évident et marchant droit comme un balai. Un supérieur, une Ange de Joseph du nom de Madame Palchako, convoquera alors les joueurs dans la plus grande discrétion possible. Quand je dis discrètement, c'est discrètement : un nain occulté dans le fauteuil rembourré favori des joueurs, un kidnapping rapide dans les toilettes du bureau, etc. Ils sont amenés de force à Notre Dame, dans un petit local blanc ne contenant qu'un bureau, deux chaises inconfortables blanches elles aussi, et une étagère blanche. Seule note discordante : une peinture de grande taille, style Hallucinétique-Hippie-Psychedélique, accroché sur le pan de mur le mieux caché. Sous l'illustration (écrit en tout petit : jet de PE Très Difficile pour bien voir), une note gravée : "à ma maman adorée, que j'aime bien malgré tout, ton fils pédé". La dame assise de l'autre côté du bureau les regarde, avec le sourire carnassier d'une hyène devant un cadavre tout chaud.

INS : Le nabot paniqué s'avère être Job, un démon de Valefor (il sera d'ailleurs " indisposé " pendant quelques jours, refusant tout siège

qu'on voudrait lui offrir). Les joueurs seront tous choppés à la vitesse grand V. Et quand je dis vite, c'est vite. Une Volkswagen qui passe à 80km/h avec un filet de pêche, ou une razzia de punks complètement c-c-c-cokés devrait faire l'affaire. Tout ça pour se retrouver dans un bain turc, à jouer à cache-cache avec un Véphar qui ne montrera aucun intérêt envers les personnages féminins. Par contre, les personnages masculins bien mâles... (prenez la peine d'inviter le pauvre Job si vous manquez de personnages masculins ou par pur sadisme).

C'est que les Hiérarchies respectives sont très nerveuses, et pour cause : les nouvelles ont tendance à voyager vite et c'est maintenant une question de temps avant qu'une lutte monumentale n'explode sur l'avenue du Maréchal Juin. Et ça, ça risquerait de très mal tourner. Les deux factions comptent depuis quelques années sur le fait que personne n'ait découvert ces QGs pour y envoyer des éléments prometteurs en entraînement. Les forces en présence ne sont donc pas négligeables, et le Grand Jeu avec tout son cortège de règles risquerait de prendre une sacrée claque si ça se lattait allègrement.

J'ai un QG un cult

MV : Le Quartier Général d'Issy-les-Moulineaux a subi plusieurs changements au fil du temps. Il est situé au deuxième étage d'un magasin de chaussures et se nomme convivialement " La Sainte Nitouche ". Il s'agit ni plus ni moins d'une boîte de strip-teaseuses sud-américaines et chrétiennes.

L'établissement est tenu par un ancien moine contemporain de Raspoutine, Ange de Walther de grade 2, le Père Alain Vairzyon. Celui-ci, d'une dévotion sans faille pour le Tout Puissant, a accepté le dégradant rôle de tenancier de ce haut lieu de rencontres entre grenouilles de bénitiers croulants et accrocs au Viagra. L'ambiance du bar est particulière, annoncée dès l'entrée par une pancarte " Nos associées sont de bonnes chrétiennes pratiquantes : n'oubliez jamais que votre femme vous attend pour dîner ". Des agenouilloirs pour contempler le spectacle, un curé disponible en tout temps pour une confession-express, bref, le paradis de tout petit pervers de paroisse. À l'intérieur, une grande salle, avec une atmosphère détendue et plusieurs scènes-spectacles. Très peu de nationalités présentes, encore moins de communistes, et quelques frères avec des baguettes pour taper sur les doigts de ceux qui oublient la distance entre eux et les bonnes chrétiennes que sont les danseuses. Une videuse, taillée comme un roc, nommée Tatïe Dufeu et Ange de Blandine aide

à garder la bonne entente et le moral des filles. Quelques confessionnaux au fond, autant pour le curé de service que pour les entretiens privés avec les donzelles. En backstage, un costumier, des loges assez spacieuses et un arsenal qui n'a rien à envier à Matrix (vous savez, les rangées infinies de pétards qui ont fait baver tous les informaticiens de la planète.) Il y a de temps en temps des contrôles menés par des Anges de Dominique, mais ceux-ci trouvent l'endroit carrément crade et à la limite du mauvais goût, donc n'y mettent presque jamais les pieds. Un étage plus haut, une salle de détente et de prière pour les travailleuses (non-syndiquées, dois-je vraiment le préciser), et une salle de contrôle audio-vidéo-communications désuète avec un ordinateur qui n'abriterait un Pac-Man qu'avec difficultés. La cuisine est adjacente à la salle de détente, tout comme les quartiers du Père Vairzyon.

Encore à l'étage supérieur, les salles d'entraînement. Les soldats de Dieu stationnés ici sont un peu dérangés par la nature des lieux, mais sont tout de même assez consciencieux pour ne pas négliger pour autant leur travail. Les instructeurs disponibles sont vraiment d'un cran supérieur et eux ont choisi leur assignation avec soin, préférant l'ambiance décontractée au rythme de vie de Notre Dame. Le QG possède aussi des installations de tir et des dortoirs ailleurs dans la ville, mais les instructeurs préfèrent de loin les cours de corps à corps de Tatïe Dufeu qui ont lieu au QG.

Au dernier étage, les dortoirs. On y retrouve une ambiance de collégiennes débridées, avec des soutifs qui traînent partout, des cartons de glaces de toutes saveurs et l'occasionnel combat d'oreillers. La chambre de Tatïe Dufeu a vue sur le dortoir, et est meublée de façon beaucoup plus spartiate.

INS : C'est l'Hospice de la Très Miséricordieuse Louange (HTML) qui abrite le QG Démoniaque d'Issy-les-Moulineaux, dans un édifice très tendance " néo-cube-de-béton ". Y sont pensionnaires toutes les personnes du 3ème et parfois même du 4ème âge dont plus personne ne veut en ville : les vieux incontinents, les vieilles défectueuses, les Alzheimer affectueux. Et pas qu'ils s'en plaignent non plus.

L'endroit est tenu par un grade 2 de Shaytan dénommé Téflon. Il fait très " monsieur très bien ", et administre l'hospice dans son ensemble. Il est assisté d'un Démon d'Andrealphus, un grand gaillard d'une vingtaine d'années qui n'est pas sans rappeler le Renaud des jeunes années, sans le bandana. De jour, tous les pensionnaires sont rassemblés dans une grande salle de couture au sous-sol, et s'acharnent sur des espadrilles Nike

que Téflon ira vendre à grand prix de l'autre côté de la rue. Si vous pensiez que les petits Pakistanais étaient mal traités, ces vieux sont carrément abusés et bossent comme des défoncés pour votre confort plantaire. Pourquoi personne ne se plaint-il ? Parce qu'ils aiment ça, tout simplement.

Le soir, quand les machines à coudre se taisent, c'est une orgie d'une rare intensité qui prend place. Je vous jure : vous n'avez jamais vu autant de corps ridés entrelacés frétilant frénétiquement. Vraiment désolé de torturer ainsi vos esprits qui compulsent à fournir l'imagerie associée, mais je vous avais prévenus que c'était un scénario pas marrant, après tout. Tous ces fols ébats du 3ème âge ont habituellement lieu dans une pièce spécialement réservée à cet effet au deuxième. Une cafétéria, une pharmacie (très, très bien garnie et pas juste avec de l'aspirine), des dortoirs à profusion viennent compléter le QG. Une bande d'ex-colonels à la retraite sert de "force de sécurité" pour la maisonnée, avec comme privilège de pouvoir se taper les plus jolies petites vieilles en priorité. Rien de tel que le tribalisme et la loi du plus fort.

C'est au sous-sol, dans ce qui ressemble le plus à une ménagerie sans queue ni tête, qu'on "élève" des zombies comme des animaux domestiques pour les affecter à d'autres Démons. Les Zombis d'Issy-les-Moulineaux sont particulièrement appréciés des connaisseurs en la matière. L'endroit ne dispose pas de morgue lorsque les vieux claquent...

Taïmelaine

Voici comment se dérouleront les événements, excluant la forte possibilité que vos joueurs y mettent le nez :

Jour 0 Contact initial (une bête histoire, vraiment)

Jour 1 Temps de réaction / réalisation des deux côtés "démarches administratives" par les deux camps (1ère offensive)

Jour 2 Fausse accalmie sournoise et temporaire. manif de vieux

Jour 2 (soir) Tête-à-tête / coups de boule avec Job, Nikki, Vairzyon.

Jour 3 Grande Baston et Gros Problèmes si rien ne s'est réglé jusque là

La Clé dans le Contact (Jour -1, heure -10)

C'est la baffe, la gaffe. Job, l'un des membres du camp des joueurs, se tape le gros lot. Depuis le temps qu'il la matait comme il pouvait, Nikki - la superbe fille qui travaille au magasin de chaussures et avec qui il lui est arrivé de sortir avec des amis - a fini par

mordre. De la drague de seconde catégorie, et elle l'invite chez elle. Et puis elle avait besoin de quelqu'un pour réparer son grille-pain de toute façon. Le choc. Pour l'un, un bol de kiwis de trop sur la table, et pour l'autre une photo dans le portefeuille en train de serrer la main de Notre Gâteau Papa. Les deux inventent des excuses, et se cassent rapidement. On se pointe en gesticulant au QG. Voilà, vous savez tout maintenant.

Lendemain de veille (Jour 0, heures 0 à 2)

Le dossier atterrit sur les bureaux du Père Vairzyon et de Téflon en même temps. Et ils pètent les plombs. C'est l'état de guerre, une ambiance de paranoïa aiguë et de tension s'installe. Ils commencent à vouloir déloger tout ce monde, et sont particulièrement énervés que ça se soit passé sur le pas de leur porte.

Job s'enfuit, réussit à atteindre un plus gros centre pour prévenir la hiérarchie. Les PJs sont affectés à l'affaire. Priorité B, objectif : minimisation du gâchis.

Se réveiller au lit avec l'ennemi (Jour 0 à 1)

Ces premières phases seront discrètes. Si les joueurs vont vers les leaders respectifs de chaque camp, ils y trouveront des chiens enragés et déterminés à "nettoyer la basse-cour,



bordel de putain de Dieu de merde ! ". Ceux-ci essaieront de les incruster à leurs plans, histoire d'aider un peu, et se serviront évidemment de leur grade comme levier. On ne dira pas à vos joueurs quoi faire, mais se joindre à l'une des deux folles équipées ne serait pas une si mauvaise idée, histoire d'avoir un bon point de vue. Sinon, il leur suffira de se positionner stratégiquement (style " jumelles braquées sur le bar de danseuses ") et de profiter du spectacle.

MV : Les Démon s'attaqueront au cœur du problème sans trop de délais. Téflon chargera André Agaçe d'enquêter un peu sur les visas d'immigration des danseuses du cabaret d'En Face, et il utilisera tout son charme infernal sur la cible déjà facile du maire pour en tirer un chantage. Elles sont toutes originaires du Nicaragua, affublées de mensurations avantageuses, et leurs visas sont tous invalides, ayant été contractés en même temps, non renouvelés en même temps et évidemment expirés en même temps.

L'Hôtel de Ville n'y peut pas grand-chose, mais le maire de la ville (un certain Jean Petit-Berry) a quelques comptes avec le QG angélique et sera certainement d'une bonne aide pour les joueurs si ceux-ci le ramènent sur le droit chemin (voir sa description sous la rubrique NPC).

Inutile de dire qu'en cas d'affaire bien menée, l'Office des Migrations Internationales (OMI) accompagnera cordialement les donzelles jusqu'au commissariat, où elles ne seront libérées que beaucoup plus tard (c'est Jean-Marie qui serait pas content). Sur un chantage efficace à l'Hôtel de Ville, elles pourraient ne plus remettre le pied sur le sol français. Le Père Vairzyon ne verra pas la chose d'un bon œil du tout. En fait, dire qu'il va carrément casser la baraque ne serait pas exagérer.

INS : Les premiers mouvements du camp angélique seront faits avec le courage légendaire de l'Armée du Seigneur : à coups de mises en demeure et de poursuites idiotes. Vairzyon ira avec toute la gomme de ses avocats et de ses contacts à l'Hôtel de Ville. Que ce soient des entorses au mauvais goût pour l'architecture, aux bonnes mœurs avec les activités lubriques s'il en a vent, ou le fait que l'édifice ne respecte pas les normes de fabrication en cas de tremblement de terre ou d'invasions d'opossums, tout sera bon pour marquer des points. Le caractère un peu spécial de la détention des vieux ne tardera pas à ressortir si l'enquête aboutit. La Société Protectrice de la Vieillesse s'en mêlera, et avec

l'accord des familles outrées, on retirera les vieillards de l'hospice (ils se débattront d'ailleurs avec vigueur).

Il faut prendre en compte qu'une certaine réticence viendra de la part de la mairie et du palais de justice au départ mais, avec un peu de recherche, les joueurs peuvent finir par tomber sur le maire au cours de l'une de ses nombreuses escapades. En fait, il devrait être difficile de ne pas tomber dessus, surtout si un Andrealphus est dans le groupe. Nikki, du camp adverse, pourra être vue plusieurs fois par jour entrant et sortant du bureau du maire. " Normal, elle est secrétaire ", dira-t-on. Jusqu'à ce qu'elle soit vue en train d'embrasser la vraie secrétaire en la croisant dans le corridor.

Les joueurs auront sûrement vent des agissements du camp angélique par Job (qui en aura entendu parler par Nikki) ou une surveillance étroite.

Il sera alors de leur ressort de faire patiner l'enquête, de cacher le peu de preuves que les détectives trouveront, ou d'organiser carrément l'overdose d'un officier de la municipalité (ça leur fera les pieds...).

Téflon, s'il vient à subir une telle agression sur ses " loulouttes ", sortira de l'espèce de " léthargie " où il tombe facilement et dressera les griffes avec la hargne d'une grand-mère protégeant ses petits.

Hache-tivisme (Jour 1 à 2)

Une fois la phase " observation - intimidation " passée, les choses sérieuses vont inévitablement commencer. Les vieillards iront scander des slogans scabreux devant la boîte en face, et les jeunes filles feront savoir par voie postérieure visible qu'elles n'en ont rien à branler. On rapportera une crise cardiaque.

Personne n'ayant vraiment d'idée de ce qui se passe et tout le monde ayant comme d'hab sa petite idée sur comment régler le conflit, la journée qui suivra paraîtra calme, sauf pour le petit incident suivant :

La Belle et le Cloporte

Dire que Job et Nikki sont de bons amis serait exagéré, mais il s'est malgré tout créé des liens du temps où ils ne savaient pas l'identité réelle de l'autre. Il est même arrivé que l'un ou l'autre ait donné un coup de main décisif à la réussite d'une mission de l'autre sans même le savoir. Depuis, après avoir cédé à l'impulsion du moment et crié que l'autre camp était à la porte, ils se mordent les doigts de s'être pris la

tête comme ça, mettant tout le monde dans un beau foutoir. C'est pourquoi ils tenteront de désamorcer la situation de leur mieux.

Sachant très bien que le nœud du problème réside dans l'obstination des grands chefs (Vairzyon et Téflon), ils prendront des rendez-vous discrets avec leurs supérieurs respectifs, la même journée tard le soir, dans un petit café pas trop loin. S'il a établi un contact positif avec les joueurs, Job les invitera pour surveiller un peu les négociations.

À partir de là, il faut voir :

- Si les premières attaques de chaque côté ont obtenu un peu de succès, le chef ayant perdu des effectifs (auxquels il tient beaucoup) sera très énervé, et le calmer sera quelque chose de terriblement difficile.

- Si personne n'a encore pris le mors aux dents, il restera possible de les faire se parler, mais là encore, à moins d'intervention lucide des joueurs, le ton grimpera vite et ça ne sera pas long avant que la tête de quelqu'un ne fasse de la sculpture sur bois contre son gré.

- Job et Nikki se feront de plus en plus discrets au fur et à mesure que la situation dégringolera, et on les verra esquisser quelques regards vers les portes de sortie, motivés bien entendu par l'auto-préservation. Leur tentative aura foiré et ils ne veulent pas être tenus responsables du bordel qui va suivre.

Il faudra à tout le moins que le combat ait lieu ailleurs qu'en public, parce que personne ne se gênera pour utiliser ses pouvoirs. Laissez vos joueurs trouver la solution miracle pour sortir des gonzes de là, sinon il y aura sûrement un mort (à vous de décider.) Si les joueurs ne sont pas présents, affichez dans les journaux quelques clichés intéressants de griffes et d'éclairs lumineux, pour avoir leur attention.

Rehmaisputain-BLAM !

... dans le cas où ça déconne dur

Dans le cas où l'une des tentatives de déraciner le QG adverse fonctionnerait trop bien, par la faute des joueurs préférablement, vous avez toute la latitude de faire dégénérer la chose en massive bagarre en plein boulevard. Là, les choses se corsent et tombent un peu à votre discrétion, mais devraient impliquer à tout le moins :

- L'escouade " de choc " de chacun des côtés (les soldats de Dieu en entraînement aux étages du QG angélique et les familiers en dressage dans le sous-sol de l'hospice) est lâchée et une baston démarre. L'impact sur l'autre Camp devrait être

négligeable, puisqu'en raison de la proximité, le temps avant l'échauffourée sera bien trop court et les crânes exploseront vite fait. Faites comprendre à vos joueurs qu'ils ont tout intérêt à ce que ces équipes de poids-lourds se crèvent les yeux en dehors de l'avenue du Maréchal Juin, et en dehors des heures d'ouverture gouvernementales normales. S'ils ne prennent pas ces précautions très élémentaires, c'est le Grand Jeu qui en prendra un coup et ce sont les joueurs qui se retrouveront avec des semelles de plomb au fond d'un fleuve.

- Un commando dépêché par chaque côté de sa propre initiative. Imaginez les croisements les plus pervers entre Rambo et feu Jeanne l'Arlésienne, automatique inclus. Du côté angélique, faites-le à l'Amazonie, avec des tribus de jeunes demoiselles aux peintures de guerre Yves Rocher et des pagnes griffés. Très peu efficaces, mais compensant le tout avec un moral d'acier, ces troupes ne devraient pas causer de dégâts majeurs à l'adversaire mais bien des problèmes mineurs à leur causes respectives s'ils subissent des pertes. C'est la situation de combat la plus facile à désamorcer pour vos joueurs, et ils ont tout intérêt à le faire.

Dans le fond, on est tous frères...

... dans le cas où ça cartonne moins

S'il arrivait que vos joueurs réussissent réellement à désamorcer la situation, par exemple en convainquant Vairzyon et Téflon de négocier, ou en mettant carrément de côté l'un des deux QG, les choses seraient déjà mieux que si tout leur sautait au visage.

- S'il y a eu entente réciproque serrée entre les deux camps (l'un des deux déménage, ou chacun sépare la ville exactement à la moitié et n'entre pas sur le territoire de l'autre, etc.), les joueurs pourront s'en tirer à bon compte, mais il reste loin d'être garanti que tous et chacun vont respecter de facto l'entente élaborée. On n'est pas gentil à In Studio ? On vous donne encore plus d'idées pour de futurs scénars, pour le modique prix de l'incroyable extension que vous tenez entre vos mains !

- S'il y a eu collaboration un peu trop étroite entre les deux camps et si le rapport en fait mention, les deux QG vont se retrouver avec une bande de Dominique / Andromalius sur les bras. Les joueurs eux-mêmes risquent d'être soumis à une enquête sur leur compte, et le duo Job / Nikki va en prendre pour son rhume si tout venait à se savoir.

Comptons que pour une telle dérogation, quelqu'un de plutôt bien placé pourrait leur donner un petit coup de pouce. Quelqu'un qui les connaît bien personnellement, par exemple. Amusez-vous à le faire intervenir, celui dont le nom commence par Jan... et finit par ...for. Prenez toute la responsabilité de ce genre de retournement, parce que nous, à Old School, on se fait passer à tabac pour moins que ça.

NPC

...Non, pas les Punks Cokés...

Le Camp Angélique

Père Vairzyon, Ange de Walther de grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	3	3	3	2	24

Talents : Arme de contact lourde (3), Esquive (3), Discussion (4), Médecine (2), Course (2), Arme d'épaule (3), Littérature française (4), Théologie (3), En profiter depuis qu'on n'est plus moine (3).

Pouvoirs : Exorcisme (3), Volonté supranormale (3), Jet d'eau bénite (2), Déplacement temporel (2), Détection du Mal (2), Absorption de volonté (2), Lire les pensées (1), Paralysie (1), Éclair (1), Charme (1), Augmentation temporaire de volonté (1).

Description : Incarné il y a très longtemps dans la peau d'un moine qui désirait voir Dieu de près (et qui voulait redescendre d'En Haut 2 jours après - lisez toujours les contrats à fond), Alain Vairzyon est un sympathique bon vivant de façon générale : bon vin, bonne chère, un petit Papillon et son petit roupillon. Il a été très utile à la Hiérarchie pendant les 50 ans qu'ont duré son séjour dans un monastère, mais on a bien fini par l'en sortir. " Dix ans de plus et je foutais le camp ", confiera-t-il à Tatiana Dufeu un peu plus tard. Quelques missions d'infiltration réussies plus tard, on lui confiait son grade 2 et la bonne garde du QG de Issy-les-Moulineaux, en 1990. Son passé de moine y aurait été pour quelque chose, mais c'est un peu sadique de la part de la hiérarchie, vous trouvez pas ? À l'annonce de la présence d'un QG de l'Autre Côté juste en face de chez lui, il pète les plombs. Rien ne comptera plus pour lui que de protéger ses " petites filles " et ce qu'il considère comme chez lui. Si les choses tournent vraiment mal, il s'offrira même pour aller lasser le gonze d'En Face, pour lui apprendre à se foutre de son boulevard pendant tout ce temps.

Tatiana Dufeu, Ange de Blandine de grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	2	4	2	3	15

Talents : Corps à corps (6), Course (2), Camion (1), Esquive (3), Enseignement (5), Se raser (2)

Pouvoirs : Non-Détection, Rêve Divin (3), Sommeil (1), Absorption d'amour (1), Tait de lumière (1), Lire les pensées (1), Rêve (1), Détection du danger (1), Talent de combat.

Description : Gagnante du concours Miss France Body-Building il y a longtemps, son corps d'accueil a un peu trop remercié Dieu lors de la réception de son prix. Résultat : un Didier qui passait par là s'est mépris sur l'intensité de sa foi, l'a enrôlé un peu de force, et depuis c'est l'Ange de Blandine qui est en charge.

Mélange hétéroclite de sens maternel envers les résidentes de l'avenue du Maréchal Juin et de spectacle de muscles impressionnant, elle fait office de videuse du bar lorsqu'un " Ave Maria " fait trop d'effet à un client et de confidente / surveillante pour les jeunes demoiselles dansantes, qui ont parfois besoin de traduction pour les avances d'un mec local. Elle prendra très mal qu'on s'en prenne à ses petites protégées, qui ont fini par la surnommer " Tatia ". Elle compte parmi les meilleurs instructeurs de corps à corps qu'il est possible de trouver dans la Hiérarchie des Forces Angéliques.

Nina, Rita, Carmelita, Johannita, Maria... , Danseuses chrétiennes

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

Talents : Danse lascive (3), Sourire tcharmant (3), Esquive (1), Français (0) mais bientôt (1).

Description : Au nombre de 8, soit la quantité exacte pouvant entrer dans un conteneur de fèves rouges sud-américaines (pure coïncidence), elles sont les meilleures amies du monde depuis qu'elles sont parvenues à ce pays de liberté et de Sangria Importée. Elles sont complètement dévouées au Père Vairzyon, et portent une affection particulière à Tatiana Dufeu, qu'elles voient comme la Grande Sœur des grandes sœurs.

Soldats de Dieu en entraînement (2 sections lourdes)

Les Statistiques sont identiques à celles fournies dans le livre de base.

Talents : tous leurs talents de combat sont majorés de 1 (jusqu'au maximum possible

Conditions de victoire :

Condition	Vous vous méritez...
MV : L'HTML subit une inspection ...	
...qui mène à des amendes et une surveillance.	15 chocopains
...qui cause le retour des vieux dans leurs familles.	20 chocopains
Par vieillard " de la garde " éliminé.	3 chocopains
INS : Les danseuses nicaraguayennes sont ...	
... en France, temporairement.	15 chocopains
... de façon permanente, dans leur pays.	20 chocopains
Par danseuse éliminée	2 chocopains
MV : Téflon ...	
...est convaincu de vivre et laisser vivre.	20 Carambars
...est mis hors-combat.	25 Carambars
André est mis hors d'état de nuire.	15 Carambars
INS : le Père Vairzyon ...	
...est persuadé de regarder ailleurs.	20 Carambars
... est mis hors-combat.	25 Carambars
Tatie Dufeu en sort les pieds devant.	15 Carambars
MV et INS :	
Les sections lourdes ou zombis sont intervenus.	-15 nougats
Par combat en public...	-10 nougats
...avec usage de pouvoirs.	-20 nougats
S'il y a eu des pertes dans le camp des joueurs	-10 nougats
Job et/ou Nikki sont proposés comme boucs émissaires par les joueurs et/ou assument leurs responsabilités	20 nougats

Total en sucreries diverses

moins de 0 sucrerie :	Échec total (Limitation)
Entre 0 et 50 caries :	Échec marginal
Entre 50 et 74 plombages :	Jet sur la Table des récompenses...
Entre 75 et 89 anesthésies :	... à +2
90 extractions et +:	... à +3

Victoire totale : le QG d'En Face, complètement déraciné, sera parti le lendemain matin. De plus, étant aux premières loges pour en témoigner, ils pourront rafler les trésors oubliés par le camp adverse.

Victoire normale : le QG d'En Face sera forcé de déménager, mais les joueurs ne seront plus vraiment les bienvenus à Issy-les-Moulineaux, vu ce qu'il en coûté aux forces du coin pendant leur présence. Un mauvais trip, quoi.

Remontrances : la situation restera problématique pour un bon bout de temps encore, mais les joueurs seront retirés de l'affaire, et les " big boys " y seront affectés. Qu'ils se rassurent, rien n'est gagné pour personne, et ils ne seront pas les seuls à morfler pour cette affaire. Carla l'infirmière avait besoin de cobayes de toute façon.

Échec total : Ah là là, les p'tites mères. C'est pas la joie. Après s'être fait souffler dans les bronches avec un aspirateur modifié par un Jean très très en colère, ils peuvent dire adieu à plusieurs promotions pour un bon bout de temps, et se compter pour volontaires pour Kujjua'k dans le Grand Nord canadien, dans le cadre du prochain stage de Carla.

selon les caractéristiques) pour refléter qu'ils ne passent pas leur temps à jouer à la belote.

Ces soldats ont eu la chance d'être un peu retirés du merdier que peuvent être les grandes villes pour être affectés à la vie tranquille banlieusarde. Ils savent pertinemment qu'ils ont eu de la veine d'avoir certains des meilleurs entraîneurs disponibles et bosseront comme des défoncés pour garder leur place au sein de la hiérarchie divine...

Le Camp Démoniaque

Téflon, Démon de Shaytan de grade 2

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	4	2	2	27

Talents : Corps à corps (4), Arme de Contact Lourde (3), Esquive (2), Bureaucratie (3), Médecine (2), Savoir-Faire (1), " Remercier Dieu de m'avoir donné la foi, et le Grand Cornu de me l'avoir achetée à bon prix " (3)

Pouvoirs : Décrépitude (4), Armure corporelle (3), Malédiction " vieillissement " (2), Malédiction " laideur " (2), Douleur (4), Faiblesse (4), Absorption d'apparence (1), Dents (1), Lire les pensées (1), Griffes (1), Augmentation permanente de Force, Anaérobiose, Arme de contact maudite (Canne-épée), Humilité

Description : Très " vieux monsieur bien mis ", Téflon est l'un des serviteurs de Shaytan qui aurait monté beaucoup plus vite en grade s'il n'avait pas ce vilain défaut de rester humble sur les bons coups qu'il a montés et par conséquent de ne presque jamais attirer l'attention de son Prince. Incarné dans le corps d'un peintre raté qui se spécialisait dans les expositions sur l'art culinaire (qu'il a piqué au nez et à la barbe naissante de Morax), il a été mis en charge du QG d'Issy-les-Moulineaux dans l'espoir de pouvoir y développer un point d'attaque efficace pour la région parisienne. Ce qu'il a réussi à monter, par contre, tient plus du miracle que d'autre chose : une opération rentable, quasi-légale, dépravée à souhait et en pleine face des Angéliques. De plus, ses Zombis ont été cotés parmi les meilleurs par le BifronsMag l'an passé. Si tout ça se savait, il obtiendrait probablement son grade 3 sur-le-champ mais il se contenterait probablement de rougir et remercier " ses coéquipiers sans lesquels ceci n'aurait pas été possible ".

Il s'est épris d'une affection toute particulière pour ses protégés (autant zombis que vieillards), qu'il surnomme affectueusement ses loulouttes.

André Agaçe, Démon d'Andréalpus de grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	2	3	2	4	13

Talents : Corps à corps (2), Esquive (1), Séduction (4), Baratin (3), Tennis (2)

Pouvoirs : Polymorphie (1), Charme (1), Orgasme Mortel (3), Absorption d'énergie sexuelle (1), Call-Girl, Lire les sentiments (1), Malédiction " stérilité " (1)

Description : L'un des plus beaux espoirs parmi les grades 1 d'Andréalpus, c'est lui qui a eu l'idée de garder les pensionnaires de l'HTML en leur donnant un petit bonbon à chaque soir. Et il aime ça en plus. Il a réussi à s'établir franchement en ville et la banlieue lui fait bien. Il est sur la liste des amants réguliers du maire, et contrôle plus ou moins directement les réseaux échangistes de la ville. C'est lui qui nourrit les Zombis avec sa " recette secrète ", et il en est très fier.

Les Zombis de la Maison, Familiers

Ces Zombis sont d'une agressivité particulière, et presque impossibles à contrôler. En résultat, ils infligeront 1 point de dommage supplémentaire avec n'importe quelle attaque. On raconte que la façon d'arriver à de tels résultats serait une recette à base de DHEA.

Capitaine Rex, Général Tex, Lieutenant Max, Sergeant Jax et Caporal Mex

FO	VO	PE	AG	PR	AP
1	2	1	2	1	1

Talents : Arme de contact pas trop lourde (2), Esquive (1), Corps à corps (oh, oui ! 2), Tactique (1)

Description : Ils ont tous eu des vies pour le moins très remplies, et ont servi dans diverses guerres, souvent du mauvais côté. Grands fans de tous les dictateurs de pacotille dont les posters et les biographies remplissent leurs chambres. Ils sont les plus grands supporters du régime proposé par Téflon, et ceux qui en profitent le plus. Ne donneront jamais de preuves retentissantes de courage une fois rendus sur le terrain.

Dans le camp des joueurs :

Job, Ange de Janus / Démon de Valefor de grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	4	4	3	3	2	12

Talents : Discrétion (2), Esquive (1), Informatique (4), Corps à corps (1), Baratin (3),

Arme de poing (1). " Oups, c'est pas moi qui ai fait ça tout de même ? " (4)

Pouvoirs : (voir ci-bas)

Description : Job pourrait définir " Pauvre Type ". Le problème, c'est que tout lui réussit quand même alors il n'a pas à se plaindre. Il se spécialise dans les missions " à saveur technologique " en fournissant du support informatique à des Laurent techno-illettrés. Issy-les-Moulineaux représente une planque suffisamment tranquille, un endroit de rêve pour son travail. Il ne perçoit habituellement pas la portée de ce qui lui arrive, et tentera toujours de s'en tirer en s'éclipsant dès le premier signe de conflit (dans le cas qui nous intéresse, c'est Nikki qui le convaincra de rester pour au moins tenter des négociations). Son air innocent est son arme principale - et presque imparable.

Il est imperméable à la plupart des remontrances et les bêtises et punitions de fin de mission ne lui tombent habituellement pas dessus pour des raisons quasi-surnaturelles. Comptez que si le blâme tombe sur quelqu'un, ce ne sera pas lui.

Dans le camp adverse :

Nikki Chikita, Ange de Janus / Démon de Valefor de grade 1

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	3	3	4	2	4	12

Talents : Discrétion (2), Esquive (1), Corps à corps (1), Baratin (3), Séduction (3), Arme de poing (2). Obtenir ce qu'elle veut peu importe les moyens nécessaires (4).

Pouvoirs : (voir ci-bas)

Description : Dans la famille chiante, je voudrais la mère. C'est une petite connasse très arriviste mais drôlement efficace. Elle s'habille souvent en tailleur avec une jupe trop courte, et garde en tout temps un pistolet dans sa jarretelle. Il y a longtemps qu'elle a appris que la bonne (ou la mauvaise) morale ne faisait qu'interférer avec le succès de la mission, et qu'on pourrait faire toutes les conneries qu'on veut sur le principe " pas vu, pas pris " (déjà entendu ça quelque part, moi). Même les incartades mineures seraient pardonnées lorsqu'on leur fournirait un bon morceau bien juteux à se mettre sous la dent.

Dans un autre contexte, cette actrice porno serait membre du Bureau ou du Labyrinthe. Ou encore une Blandine Antitribu ascendant Chèvre des Montagnes. Mais pas ici. À la Old School, c'est seulement une petite connasse sous Janus / Valefor qui a fait jouer les

bonnes relations pour recevoir un bon training. Amusez-vous si vous voulez à lui coller un air mystérieux de " tu sais pas à qui t'as affaire, péquenot ". Roots, baby, roots...

Pouvoirs

Pour l'Ange

Ouverture (2), Passe-Muraille (2), Forme Gazeuse (1), Rebond (1), Multiplication (1), Non-Détection

Pour le / la Démon(e)

Ouverture (2), Peur (2), Invisibilité (1), Caméléon (1), Charme (1), Non-Détection. Arme à distance maudite (pistolet .38 avec silencieux).

Jean Petit-Berry, Maire d'Issy-les-Moulineaux

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

Talents : Baratin (3), Science Po (2), Scandale (2), Faire l'Étagère Moldave (2)

Description : Évidemment, en tant qu'organisation gouvernementale, l'Hôtel de Ville de Issy-les-Moulineaux est sous contrôle angélique. Son maire en doit beaucoup au QG angélique pour avoir couvert une sale histoire d'habitudes sexuelles il y a longtemps. Comme il n'avait pas eu de nouvelles depuis, il s'y est remis (et pourquoi on se priverait ?). Il a donc des relations extra-maritales, intra-maritales, hétérosexuelles et homosexuelles, des fois tout ça en même temps. Et une personne en est bien informée : Nikki, la presque-copine de Job, puisqu'elle lui taille une pipe régulièrement. Oui de façon régulière (arrêtez de baver partout comme ça, j'ai ciré ce matin).

Il pourra céder à toute tentative de chantage relativement bien orchestrée, mais rentrera dans le rang au premier signe de Vairzyon si ce dernier se rend compte que quelque chose ne tourne pas rond.

Les expressions à la mode :

Pudlabit et Mouduglan

1. Dominique et Andromalius
2. Andromalius et Dominique

Expression extrêmement péjorative, son emploi est passible de lobotomie. Utilisé par des Anges ou Démons très puissants ou particulièrement suicidaires.

Marcher seul

1. Être renégat

Ex : " Je marche seul, dans les rues sans personne...

Caducée 2

Le retour de Dom'

Si vous avez lu la magnifique aide de jeu sur les petites affaires de Dominique dans la non moins fabuleuse extension " Habeas Corpus ", vous savez déjà que l'Archange de la Justice fabrique secrètement de fausses Troisièmes Forces... Des Cathares aux Gnostiques en passant par les mythes chinois, le but de l'Archange est de discréditer à chaque fois l'existence même de religions " parallèles " en prouvant systématiquement, grâce à des plans machiavéliques dignes des meilleurs épisodes de Mission Impossible, que les Forces du Mal sont derrière tout ça.

Pour détourner, conformément à la nouvelle politique de la Hiérarchie depuis que Dieu est en vacances, les Anges de continuer à s'occuper de ce qui ne les regarde pas et les forcer à se concentrer dans la lutte contre Satan, des membres du Labyrinthe fabriquent de toutes pièces des sectes, s'arrangent pour que des Raclures Ecarlates les infiltrent, font peur au populo en laissant des traces " démoniaques " et envoient une équipe d'investigation prouver que les Forces du Mal sont les véritables responsables du phénomène.

Et le pire, c'est que la tactique de Dominique fonctionne bien, très bien même. Au point que l'Archange de la Justice en est venu à mettre au point une deuxième phase à son plan.

Une administration sympa

Depuis la tentative d'éviction de l'Archange de la Justice (dans " Promotion Canopy ", paru dans CB, on va pas tout vous résumer à chaque fois), la discipline dans les locaux du quartier général des Forces du Bien est devenue, pour le moins, stricte : contrôle des Auras et des vrais noms, discipline de fer, interdiction faite aux pauvres Anges de Daniel de regarder les retransmissions des matchs du PSG - bref, c'est pas la joie. Mais heureusement, grâce à Dominique, tout ça va bientôt changer.

Et oui, bientôt, Notre Dame va être réorganisée : un espace ouvert sans séparations entre les bureaux et sans véritables marquages hiérarchiques, retour des magnétoscopes et achat de baby-foots et autres

flippers, des coins détente, du café et des beignets, des consignes pour que l'administration soit sympa - ça va ressembler à une nouvelle version de chez Régis ou de la cafétéria du Paradis.

Je vous vois déjà en train de récriminer : " n'importe quoi ! Dominique ferait jamais ça ! C'est complètement fou ". Ce à quoi je répondrais : " ta gueule, attends la suite ". De toutes façons, il est tout à fait normal que la Cathédrale se transforme puisque les Anges ne vont pratiquement plus y mettre les pieds...

Old School

En effet, l'organisation des Forces du Bien va peu à peu ressembler de nouveau à ce qu'elle était à la fin des années quatre-vingts. Souvenez-vous d'une époque où les bars étaient enfumés et où les contacts des joueurs n'hésitaient pas à leur y offrir un demi. Souvenez-vous d'un temps où de simples humains, souvent des curés en fait, transmettaient aux Anges leur mission dans une arrière salle. Souvenez-vous d'une ère où la franche camaraderie régnait dans les Forces du Bien.

Eh bien, Dominique va recréer tout ça : les arrières salles, les contacts humains, les bars enfumés, la camaraderie, l'ambiance sympa. Et en plus, il va nommer plein d'Anges de Novalis à des postes à responsabilités. En effet, dès 2002, les Forces du Bien entreront officiellement dans une période de " simplification des procédures administratives ". Et cela pour une bonne et simple raison qui sera expliquée aux Anges par leurs supérieurs : grâce aux efforts consentis ces dernières années et au retour à la lutte intensive contre le Démon, les Forces du Bien sont tout simplement en train de gagner le Grand Jeu (enfin, la Guerre quoi)...

C'est pour ça que Dominique a décidé de relâcher la discipline, même si certains éléments subversifs tentent de détruire les Forces du Bien de l'intérieur et deviennent presque plus dangereux que les Forces du Mal, tellement affaiblies par la bonne gestion de Dominique ces cinq dernières années. Il est donc normal que celui-ci remercie les Anges

qui l'ont aidé à mener sa croisade en étant plus ouvert et en leur permettant de profiter un peu eux aussi de la paix qu'ils font régner sur Terre.

Et puis, on est au vingt et unième siècle après tout : espace fluide, initiative, disparition des hiérarchies, travail en réseau. Alors, il faut bien que les Anges s'adaptent, non ?

Surveiller

Vous y croyez ? Eh bien, vous avez raison. C'est en effet encore une nouvelle magouille de Dominique pour faire diversion. Les membres du Bureau n'ont pas vraiment apprécié la façon dont ils se sont fait niquer et comptent bien donner du fil à retordre à l'Archange de la Justice. S'ils restent isolés les uns des autres, certains petits groupes ont pu se reformer et souhaitent confronter Dominique en accumulant des preuves de sa trahison. L'Archange a donc décidé de s'en débarrasser une bonne fois pour toutes et, pour camoufler ses actions, a décidé de foutre le bordel, à sa manière, dans l'organisation des Forces du Bien. D'où la nouvelle organisation et la disparition des rapports écrits qui provoqueront sans aucun doute moult bordel.

Quant à la victoire du Bien sur le Mal annoncée en grande pompe, c'est loin d'être le cas, bien évidemment. Pire, il semblerait que l'activité de la Troisième Force soit en nette augmentation ces derniers temps mais on ne vous en parlera pas ici puisque c'est une extension old school...

De plus, Dominique est un sacré vicieux et il s'est arrangé pour que, sous l'apparent chaos, la discipline soit de fait encore plus renforcée.

Et punir

En effet, le nouvel "espace fluide" de Notre Dame va nécessiter des travaux pendant lesquels tout un système de vidéosurveillance va être installé, ainsi que des micros. Un bon moyen de maintenir l'ordre et la discipline en douce, sans prévenir personne.

Quant à l'absence de hiérarchie visible, elle servira surtout à ce que tout le monde surveille tout le monde en permanence à la recherche de signes distinctifs (et oui, plus on sera gradé, plus on aura un beau bureau dans "l'espace ouvert égalitaire") et de pousser à la délation. Les nouvelles relations avec les supérieurs, qui vous invitent à discuter des problèmes de

l'organisation du Bien servent à ça. Le travail en réseau sert à ce que tout le monde surveille tout le monde dans un espace transparent. Les initiatives et la pseudo autogestion serviront surtout à repérer les fortes têtes et autres nuisibles aux idées dangereuses.

Et en plus, ça permet de baiser Monsieur Repentir en beauté : il ne servira plus à rien dans une organisation cool sympa. Mais le plus pervers, ce sont les Anges de Novalis...

Les Béberts

Ça ne vous paraissait pas bizarre que Dominique nomme des Novalis à des postes à hautes responsabilités. Et si ce n'était que ça : des Alain, Guy, Christophe, Jordi, Janus vont accéder à des jobs importants. Des gars sympas, ouverts, qui traitent la hiérarchie, l'ordre et la discipline par-dessus la jambe et qui ne sont pas très regardants sur le règlement. Des sacrés faux-culs que voici, oui...

Car, vous l'avez sûrement deviné, ces Anges sont en fait des bi-classés au service de leur Archange et aux ordres de Dominique. Il a tripatouillé leurs dossiers, comme décrit dans le Liber Angelis, et les a nommés là où ils pourront servir et où ils pourront surtout espionner.

Ce sont souvent des grades 2 puissant voire des grades 3 et leur point commun est de porter un prénom sympa qui finit en "bert" : Albert, Aldebert, Philibert, Robert, et on peut continuer longtrmps...

Alors quand vos joueurs deviendront potes avec leur contact et qu'ils commenceront à boire des coups avec lui dans l'espace fluide de Notre Dame pour leur parler de leurs problèmes existentiels, il sera déjà trop tard. Merci qui ?

Les expressions à la mode :

Se croire " Chez Régis "

1. Être un peu trop décontracté face à ceux d'En Face

Utilisée surtout par des Anges ou Démons de bon niveau, l'expression s'emploie sous la forme " On est pas Chez Régis " ou " Non mais tu te crois Chez Régis ? " (idéalement prononcé à l'adresse d'un Novalis qui se roule un stick au milieu d'un champ de mine, face à trente Démons de combat).

" Ils sont insupportables, à la limite intolérables, je dirais mêmes inacceptables : ils sont... insupportables ! Oh, oh, oh, insupportables... "

Il entra machinalement dans le café, les yeux perdus dans le vague, au rythme du contretemps de la guitare. Il choisit une table d'où il pouvait voir la rue, arrachant nerveusement les écouteurs de ses oreilles. Une main qui gratte un peu son crâne rasé. Un doigt qui passe dans le col du polo Fred Perry rouge, fermé jusqu'en haut. Un soupir.

" Merde, me faire ça à moi. Les enfoirés ! "

C'est alors que Timothy se rendit compte d'où il était, apercevant les clients branchés du coin de l'œil - les intellos rive gauche, les écrivains à la mode, les starlettes de la culture. C'était la meilleure, il venait de s'installer au café de Flore.

- Ce sera quoi ?

- Euh, un... café ? Répondit-il, hésitant, faisant rapidement ses comptes dans sa tête : est-ce que la monnaie qu'il avait dans les poches pouvait lui permettre de s'offrir quelque chose dans ce genre d'endroit ?

Le serveur s'éloigna et Timothy vérifia que la mallette qu'il transportait était bien restée à sa place, prêt de sa chaise. Oui. Cette vision lui fit monter le feu aux oreilles et, pour tenter de calmer sa crise de fureur, il se plongea dans l'observation de ses voisins de table...

- Mais, ce que je veux dire, c'est que, tu vois, ton livre, ben, en fait, je l'aime bien.

- Moi j'ai détesté le tien.

- Arrête...

- Tu veux me sauter, c'est ça ?

- Alors là, tu vois, tu casse le trip : moi qui comptais te draguer dans l'esprit des chevaliers de l'ancien temps... Tu sais que je suis traduit en hollandais, au fait ?

Un sourire visqueux apparut sur la bouche du séducteur de pacotille alors qu'une lueur d'intérêt, à la limite de l'érotisme, venait de s'allumer dans le regard de son interlocutrice.

Tim respira profondément. Pourtant, il avait bien essayé de leur faire comprendre. " Les gars, je suis un Novalis " qu'il leur avait dit, " je fais pas ce genre de truc, merde. T'as qu'à y aller toi Karim, t'es un Laurent ou quoi ? " Ca n'avait pas marché, tout ça sous prétexte que Karim avait une gueule d'arabe et que se promener dans Paris avec ce genre de matos avec un type non normand vachement prononcé ce n'était pas une très bonne idée par les temps qui courent (" mais moi je suis noir " avait-il pourtant risqué. " C'est pas pareil... Ah, ok "). Ensuite, parce que Tim venait de se faire incarner et qu'en temps que grade zéro il avait un droit imprescriptible : celui de fermer sa gueule. Il détailla ses voisins des yeux.

Il avait les cheveux longs, les yeux clairs et un menton proéminent. Elle avait les cheveux courts, les yeux sombres et les traits anguleux. Tous deux étaient vêtus de manière négligée, un peu rétro pour lui, un peu je m'en foutiste pour elle - le tout soigneusement calculé avec un air de dire " mais non, c'est pas du Dolce et Gabbana, c'est du H&M ". Ils semblaient engagés dans une joute vaguement amoureuse ou la question était " combien de temps tu me dragues avant que je cède ". Pourtant, sur les plateaux télé, ils avaient l'habitude de se détester et de s'insulter par critique littéraire interposée. Bizarre.

" Et pourquoi on envoie pas Kevin ? " avait-il proposé, " c'est un Daniel, il s'en fout de tuer des innocents, lui. On fait pas d'omelettes sans casser d'œufs, tout ça... " Ils l'avaient regardé d'un drôle d'air, du genre " ouais, d'accord, ouais " et il s'était rendu compte lui aussi que, non, ça ne pouvait pas marcher. " En plus, toi aussi t'es un skin " avait cru bon d'ajouter le chef en rigolant. " Un rude boy, mec, un rude boy... "

- Tu vois, mon prochain livre, je crois que je vais l'appeler " bouquin " ou un truc comme ça. Tu veux un trip ? Comme je l'ai écrit " je prends de l'extasy dans un taxi ", c'est marrant, non ?

- Ouais.

- Arrête... Ca me rappelle une scène de ton livre : un type qui te drague dans un bar et qui ne te plais pas. Ca fait un truc du genre " Je l'emmène dans les toilettes et je le suce. Un type. Dans les toilettes. Et je le suce. Et je le suce. Dans les toilettes. Un type qui ne me plaît même pas. Je le suce dans les toilettes. Je l'emmène. Ses gros doigts dans mes cheveux. Dans les toilettes. Je l'ai emmené. Il me dégoûte. Halètement (je le suce, je le suce, suce). J'emmène un type dans les toilettes. On égorge un porc. "

- Ouais.

- Ca te dit de venir parler de toi dans mon émission sur le câble ?

" C'est ce qu'on appelle maîtriser le copier-coller ", se dit Tim. " Tiens, elle a l'air intéressée tout à coup ".

Maintenant. C'était maintenant que l'Ange était censé se lever, marcher une dizaine de minute et déposer le colis à l'endroit prévu. Il essaya en vain de bouger. Il se sentait tétanisé. " Je peux pas faire ça, c'est tout ". Il déglutit difficilement une gorgée de café froid en essayant de se détendre et de trouver l'énergie nécessaire pour se mettre en mouvement.

- Alors, on baise ?

- Bof, remarque, je pourrais toujours en parler dans mon prochain livre. T'es vendeur en ce moment.

- Et tu me feras passer pour un petit enfoiré qui se sert de sa notoriété pour se faire des filles...

- C'est exactement ce que tu es : les dents longues, pas de talent à part celui de te vendre, égotiste, un goût prononcé pour la superficialité et la démagogie. Non, je me demande juste si tu es un bon investissement à long terme. La bulle risque de se dégonfler.

- Je te rappelle que je sors un film...

Elle réfléchissait vaguement, une moue sur son visage.

- OK, mais pas à l'hôtel : déjà fait et pas assez littéraire. Et tu m'offres un carpaccio d'abord, je dois absolument voir une copine ici dans une heure.

- Peut-être qu'elle se joindra à nous...

Tim contemplait le reflet de la victoire sur le visage poupin de l'écrivain branchouille. Il se leva difficilement, raide, et sortit du quartier général de la branchitude underground culturelle pleine de paillette, de coke et de fric. Il s'enfonça dans les rues alentours, sur lesquelles venait de tomber une nuit douceuse, complaisante - juste assez sombre pour que les ombres s'allongent et s'arrondissent agréablement.

- Un carpaccio... Saumon, c'est ça ?

Plus tard, dans le métro, Tim contemplait sa montre d'un air hagard. Il n'avait pas pu. Tuer des innocents, même pour faire le Bien, était hors de ses capacités. Ils auraient dû le savoir en l'envoyant sur cette mission. Quoiqu'il en soit, il était bon pour la limitation voire pour retourner directement en Haut. Mais il avait la conscience tranquille...

" La RATP applique le pan Vigipirate renforcé. Aidez-nous à vous protéger. Faites attention à vos bagages et contactez-nous en cas de colis suspect. Merci... "

C'était l'heure.

BOUM !

(Sang gicle sur murs brûlés. Lambeaux chair. Verre brisé. Chaos. Sang et Flammes. Déchirés. Comme un hurlement. Dizaines de gorges primitives. Arrachés. Terreur originelle. Viande morte. Saumon.)

Ah ça, il allait se faire engueuler...

Georges, c'est un gros mauvais aux échecs,
Ben l'a mis mat en deux tours...

Blague récurrente de Kobal

Un Ange, deux Démon, trois possibilités...

D'Aulnay-sous-Bois à Strasbourg, d'Issy-les-Moulineaux à Alby, les forces du Bien et du Mal se livrent un combat sans merci. Quand ils ne sont pas trop occupés à magouiller avec le camp d'en face, les Anges et les Démon font ce pour quoi ils sont payés : ils se foutent sur la gueule. Il était temps de s'en souvenir.

Exit ch'tit fées et les Marches Intermédiaires, exit les Psys et les tours de verre... Le temps d'une extension, nous vous invitons à renouer avec l'In Nomine Satanis / Magna Veritas d'antan. Tabassez des Démon à coups de battes, liquéfiez des Anges à coups d'acide, fréquentez des tas de personnages hauts en couleurs, hantez des lieux insolites.

Les sept beaux scénarios de cet opus vous invitent à replonger dans la soupe primitive. Accompagnés d'aides de jeux en guise de croûtons, de mini-scénars en guise de gruyère et de quelques nouvelles pour relever le tout, Old School est un repas complet pour trois à six personnes.

Bon appétit !

ISBN : En Cours - Ref. IN28 - Prix 11,99 €

In Nomine Satanis est une marque déposée par Devil Industries.
Magnétique est une marque déposée par OVA G&C.
Devil Industries et Overdine, sont des filiales occultes de Anrodée Editions.
MAGNETIC est une marque déposée par les lois de la République Française.
In 28 est une marque déposée par les lois de la République Française.
En cas de litige, le tribunal de la ville de Dijon est compétent.
Toute réimpression, même partielle, sans en avoir obtenu la permission de l'éditeur, des auteurs, de leurs ayants droits et de l'éditeur est passible d'un coup de batte sans la garantie.

SIREZ
ÉDITIONS