La 3ème Force





Les Marches Intermédiaires

" Le chemin que nous avons suivi n'est porté sur aucune carte. Personne n'a jamais entendu parler de tels lieux. C'est une impossibilité géographique. En outre, les heures et les saisons sont décalées là-bas. L'unique explication relève du surnaturel ou du paranormal - choisis le terme que tu préfères. Que s'est-il passé ? "

Roger Zelazny, le Sang d'Ambre



23 Décembre 1751 - Londres

Monseigneur, j'attire encore une fois votre attention sur les dérives de Rafaël, au service de Guy, incarné dans le corps de Georges Berkeley à Dublin depuis 1704. Outre le privilège qui lui a été accordé de pouvoir vieillir en apparence et que je n'ai toujours pas pu m'expliquer, et malgré les bénéfices pour la Chrétienté de l'influence de son œuvre philosophique (notamment " les principes de la connaissance humaine ", visant à prouver par la raison l'existence de Dieu) sur les Mortels, je demande à ce qu'il soit immédiatement relevé de ses fonctions.

Jusqu'ici, nous avons été généreux et avons accédé aux désirs de Guy de laisser son serviteur en place, malgré des écarts nombreux dans son œuvre, mais les notes destinées à la rédaction d'un prochain livre que nous avons pu nous procurer et dont nous vous envoyons copie avec cette présente lettre, font courir un danger inacceptable aux Forces du Bien. C'est pourquoi je vous demande humblement de rappeler ce serviteur méritant, certes, mais qui a vraisemblablement oublié les principes de notre Seigneur.

Extrait des notes de Rafaël

Comme je l'ai déjà prouvé à propos des qualités sensibles, i.e. que n'étant idées qu'en tant qu'elles sont perceptibles (puisque c'est là une contradiction manifeste pour une idée de ne point être perçue puisque idée et sensation sont une), c'est clairement que les qualités sensibles ne sont basées sur aucune substance, aucun substratum matériel ; ces qualités ou idées résidant en l'esprit seulement. Et donc, que cela prouve l'inexistence d'un monde matériel hors de nous. Or, de ces perceptions, n'avons-nous point conscience ? Donc, qu'étant perçues, elles ne soient réelles ? J'ai prouvé aussi que la cause première de ces idées est Dieu lui-même en tant qu'il est le principe de chaque chose et que l'indivisible immortalité de l'âme est un fait que la Nature nous enseigne par sa propre existence ; puisque non matérielle, elle doit obligatoirement résider dans l'esprit et comme notre esprit n'est pas infini (puisque, par exemple, il ne peut concevoir l'idée d'une forêt en sa totalité, mais plutôt une partie de celle-ci représentée par quelques arbres et une sensation diffuse), un monde infini ne peut être pensé que par un esprit infini.

Dieu, donc, est une réalité plus sûre et concrète, au sens d'existante, que l'Homme par lui-même. Mais qui dit absence de substratum ne dit point la manière dont ces perceptions se font jour à l'homme et comment les principes de la communication s'établissent entre lui et son prochain. Ainsi, il semble qu'il existe quelque chose hors de l'homme que nous appellerons énergie, pouvoir ou volonté divine : il est la matière de ce que nous pouvons voir le monde de la même manière et échanger nos impressions sensibles en un perpétuel dialogue au sein de l'Esprit.

Cette énergie est manifeste dans les signes que nous donne le Seigneur de son existence, quand par sa volonté il perturbe l'habitude de nos perceptions par ce que d'aucuns nomment miracle et qui ne sont que manifestations de l'Esprit : elle est aussi perceptible en ce que les serviteurs de Dieu sont à l'œuvre sur terre pouvant prendre possession de l'âme de l'Homme, en lui insufflant son énergie pour en faire un Saint. Car la nature de ces êtres divins, principes et puissances, est leur composition d'énergie, telle que nous l'avons décrite plus avant, sans les limitations terrestres de l'illusion du substratum. Ainsi, si un de ces êtres foulait notre monde du pied, sa nature même le rendrait insensible aux maladies, au vieillissement, à la douleur même et il pourrait prendre l'apparence qu'il désire car, composé de l'énergie même qui alimente nos sens, de ce médium qu'utilise l'esprit pour nous faire voir le monde, il pourrait en la contrôlant choisir la réalité qu'il veut imposer à nos sens.

Vous comprendrez aisément, Monseigneur, que l'activité de Rafaël, malgré sa piété, pourrait être dangereuse si ses écrits parvenaient aux oreilles de quelque sorcier, par exemple. C'est pourquoi nous vous prions avec assistance de bien vouloir prendre les mesures nécessaires. Merci, monseigneur, de prendre note de cette lettre et d'agréer mes salutations distinguées.

Gudule, Ami des êtres purs

24 décembre 1751 - Paradis

Merci de votre aide. J'ai fait procéder au retour du véritable George Berkeley dans son corps. Veuillez détruire ses notes et veiller à ce que rien de fâcheux ne se produise plus. Joyeux Noël.

Dominique, Archange de la Justice

13 janvier 1753 - Dublin

George Berkeley était assis au milieu des siens, dans sa maison de Dublin, sa femme lisait la première épître de Paul au Corinthiens et il en profita pour se laisser aller, se laisser glisser vers ses pensées, ses souvenirs...

" Car Christ ne m'a pas envoyé baptiser, mais annoncer l'Evangile, et sans recourir à la sagesse du discours, pour ne pas réduire à néant la croix du Christ ". La phrase le fit sourire, lui qui toute sa vie avait tenté de prouver Dieu par la raison... " Enfin, Rafaël a fait ça ", rectifia-t-il, " tandis que je contemplais les champs élyséens du Paradis ". Il se rappelait, dix-neuf ans auparavant, quand lors d'une soirée de prière on lui avait fait la proposition : abandonner son existence terrestre pour rejoindre le Paradis immédiatement, pour l'éternité... Comment aurait-il pu refuser ?

Et il avait connu la béatitude et la paix des années durant, mais le Seigneur avait eu, pour d'obscures raisons (ses voies sont impénétrables après tout), besoin de lui de nouveau sur terre. Il s'y découvrit une famille, et une œuvre philosophique fertile, riche, glorifiant le Seigneur que, bientôt, comme il lui avait été promis, il rejoindrait. Il était malade, mourant en fait, mais il était pressé de retrouver la paix céleste, d'oublier la douleur et les contingences du monde...

" Qui donc parmi les hommes connaît ce qui est dans l'homme, sinon l'esprit de l'homme qui est en lui ? De même, ce qui est en Dieu, personne ne le connaît sinon l'Esprit de Dieu. "

George Berkeley sourit, but une gorgée de thé, ferma les yeux et mourut paisiblement.

Cela fait un bon paquet d'années et une bonne vingtaine d'extensions (et oui, vous pouvez compter si ça vous amuse) que les divers auteurs qui s'escriment avec amour sur Insse/Meuveu - dans le seul but de vous faire plaisir et de voir leur nom sur une extension du jeu qui a bercé leur jeunesse - écrivent régulièrement ce genre de choses : " comme vous le savez sûrement, l'univers est composé d'une infinité de mondes parallèles appelés les Marches Intermédiaires. Pour ceux qui ne posséderait pas les extensions précédentes (notamment Dementia Profondis, Heaven and Hell, Rigor Mortis, j'en passe et des plus récentes), petit rappel... "

Et bien, pour une fois, dans notre grande humilité, nous vous épargnerons cette avertissement lénifiant. Ceux qui connaissent déjà le background sur le bout de leurs doigts gourds pourront toujours apprendre quelque chose dans cette mise à plat quasi exhaustive de tout ce qui a été dit sur lesdites Marches ; d'autant que quelques nouveautés sont à l'ordre du jour. Quant à ceux qui n'en ont jamais entendu parler, qu'ils viennent d'acheter le jeu ou qu'ils aient hiberné pendant les dix dernières années, l'avertissement sus cité leur serait d'une absolue inutilité, une peu comme une paire de gants pour un " amputé civil des deux mains " (pour respecter la nomenclature en vigueur à la RATP). En outre, la commisération de ton habituelle à laquelle nous avait habitués ce genre d'exercice n'est plus de mise : assez de ce mépris du lecteur, du haut de notre tour d'ivoire. Assez de la posture sacro-sainte d'auteur. Assez des discours arrogants du type " ta gueule, c'est moi qui sait ". Non, joueurs, mes frères, nous sommes comme vous : nous aussi, nous nous interrogeons avec angoisse sur la difficile question de savoir quel malus appliquer à un joueur qui manie deux katanas, et comment accorder nos violons avec la plus obscure des aides de jeux parue sur internet ou la traduction américaine de notre jeu préféré. Quel rapport, me direz-vous ? Aucun, mais il fallait que cela soit dit.

- Mais vous venez d'écrire un avertissement...
- Caramba ! Encore raté !

Un sacré mille-feuilles

Fermez les yeux et... Non, attendez, on va la faire autrement. Imaginez, imaginez un immeuble encore plus grand qu'une tour new-yorkaise et bien plus résistant...

Non plus. On garde la métaphore du gratte-ciel, on abandonne les sous-entendus faciles et on évite le pseudo appel à l'imagination.

Or donc, vous avez sans doute tous déjà vu une grande tour, mais si, mais si, même nos amis provinciaux qui doivent forcément en avoir vu à la télé ou qui ont sans doute déjà visité " la grand'ville " comme dirait notre ami Léo. Et je présume que vous avez sans doute quelques notions de base d'architecture, au moins plus que les trois petits cochons. Donc, pour qu'une tour pareille tienne debout, il faut des fondations, exactement (un bon point pour le petit jeune avec une crête au fond de la classe).

Dans le cas de notre gratte-ciel, des fondations très, très profondes. Il faut dire que l'immeuble est lui-même très, très grand, un peu comme la bonté de Dieu si vous voyez le genre : infini. Et c'est là que ça devient compliqué et qu'il va falloir faire un peu de métaphysique de comptoir. Ceux qui ont déjà subi un professeur de philosophie au lycée seront un peu avantagés par rapport à nos plus jeunes lecteurs ; c'est-à-dire qu'ils auront déjà compris avant même l'explication proprement dite que celle-ci va être bancale mais que l'auteur s'en sortira plus ou moins, à l'aide de bouffonneries kantiennes, monades leibniziennes et mots de plus de trois syllabes. Sans oublier l'utilisation frauduleuse de termes comme " incommensurable ", votre " ineffable ".

Au commencement, il n'y avait Rien. Pas même des choses aussi simples que la télé, la bagnole ou le tiercé, Rien on vous dit. Un Grand Vide Cosmique, plus creux que le plus creux des programmes de real-tv, plus vide que le vide - mais si, vous savez : celui qu'il y a entre les étoiles. Dans ce grand Rien Du Tout, donc, dans lequel le néant n'existait pas encore, il y eut, soudain, Quelque Chose. Ce Quelque Chose était Incommensurable (et de un et avec une majuscule encore) et ce Quelque Chose était Dieu. Ou plutôt, l'Idée de Dieu.

Imaginez un Rien Absolu avec juste une espèce de Truc Flou qui finit par prendre conscience de Lui-Même au bout d'un gros paquet de millénaires, sauf que non, puisque le temps n'existe pas encore. Au bout d'un assez long moment quand même. " Tiens, merde, j'existe ", se dit Dieu. A l'époque, il ne peut pas se dire grand chose, il n'a pas envie de grand chose non plus, même pas de ce taper un bon Demi vu que les Bars n'existent pas. Bon, il n'y a Rien, on est d'accord et, tout à coup, il y a Quelque Chose et ce petit Quelque Chose au milieu de ce grand Rien devient Tout. Dieu s'en rend compte (si vous devenez Tout un jour, vous verrez comme ça fait bizarre). " Oh là, et ben les p'tits gars, ça fait bizarre, je suis Tout, tiens ", se dit Dieu, et de se mettre à suivre un raisonnement assez tordu : " si je suis Tout, je suis le Néant aussi, le Non-Etre, donc je ne suis Rien, mais Rien c'est déjà Quelque Chose... " Ensuite, il se dit que le Non-Etre, c'est l'Autre, ce qui est Différent, mais Lui est toujours de l'ordre du Même pourtant.

" Ouh là là, quel Bordel ", se dit Dieu... Ça n'a l'air de rien, mais c'est de cette phrase fondatrice que, soudain, naît l'Univers. Quand on vous le disait : Ineffable. Tellement ineffable que je vais laisser tomber les majuscules. Donc, tout à coup, alors qu'il n'y avait qu'un petit quelque chose qui était tout, il y eut plein de trucs qui était un bout de tout : pas grand chose en gros. Et oui, pour qu'un univers se mette à exister, il fallait bien que les autres n'existassent pas. Un petit exemple pour faire plus simple qu'une longue explication : pour qu'un verbe soit à l'imparfait du subjonctif, il faut déjà qu'il ne soit ni à l'indicatif présent ni au futur, etc. Et bien c'est un peu ça avec l'univers : en lui donnant forme, Dieu a du même coup choisi de ne pas le laisser exprimer l'infinité d'autres formes qui auraient pu être la sienne. Un peu comme pour faire une mélodie vaguement harmonieuse, il faut d'abord choisir une note et exclure les sept autres puis recommencer jusqu'à ce qu'on obtienne quelque chose de joli. Et on ne vous raconte même pas combien Dieu arrive à passer d'octaves sans s'érailler la voix ou même se fatiguer.

Mais laissons cela, sinon je vais commencer à vous parler de Schelling et nous savons très bien que vous ne voulez pas que je vous parle de Schelling... Toujours est-il que Dieu est vivant et que l'univers l'est donc aussi, puisque l'univers, c'est Dieu et rien d'autre. L'univers, c'est un peu le résultat de la première question que Dieu s'est posé (" c'est quoi ce bordel ? ", je vous le rappelle) et qui a créé en lui une sorte de tension qui a permis qu'un potentiel existe sous la forme d'un gratte-ciel métaphorique... Et ce gratte-ciel est parcouru par l'énergie de Dieu, comme autant de petits câbles à haute tension intangibles.





Résumons-nous. Tout ce que vous croyez savoir sur le fonctionnement du monde et qu'on vous enfonce dans la tête depuis tout petit est vrai : le chemin le plus court entre deux points est une droite, l'homme descend du singe, le feu ça brûle et l'eau ça mouille. Sauf que ça pourrait ne pas être du tout comme ça : le chemin le plus court pourrait être une courbe, l'homme descendrait du RER et les bûchers auraient très bien pu chatouiller. Quand on vous dit que c'est ineffable...

Ensuite, c'est Dieu qui a choisi cette version de l'univers. Ne demandez pas pourquoi, je serais obligé de répondre par un mot qui finit par " fable ". Lui seul lui peut les transgresser (faire que le RER soit à l'heure par exemple) parce qu'il est omnipotent, même si les transgressions obéissent elles-mêmes à des regles qui font qu'allumer un bûcher avec le pouvoir " Incendie " coûte toujours à peu près le même nombre de PP Savoir si Dieu est soumis à ces règles est une autre question et, à vrai dire, on s'en fout un peu. Version polie : on ne peut pas savoir parce que c'est... Vous voyez ce que je veux dire.

Ensuite, tout le toutim est fait d'énergie divine, chaque individualité est une petite variation sur le même thème qui fait que, d'un point de vue métaphysique, la différence entre un homme et un RER n'est pas évidente. Ceux qui ont le plus d'énergie ont des pouvoirs, voire des Points de Pouvoirs et peuvent s'en servir pour transgresser les regles en suivant les regles de Dieu. C'est fou, non ? Et puis il y a aussi des lignes d'énergie Divine pure qui alimentent tout le bordel, pour reprendre la nomenclature en vigueur dans la tête de Dieu : les ley lines.

Quel est le rapport avec les Marches Intermédiaires me direz-vous ? Et bien le fait que lesdites Marches baignent dans ladite energie, qu'elles sont aussi réelles que notre bonne vieille terre et qu'elles sont le signe de la différence que Dieu a trouvée à l'intérieur de Lui-Même au commencement : des variations sur le même thème, virtuellement infinies mais qui sont pourtant comprises entre le toit du gratte-ciel et la chaufferie. Qu'elles sont des potentialités de Dieu actualisées, pas tout à fait reelles comme le plan terrestre mais très réelle d'un certain point de vue, même si ça ne veut pas dire grand chose.

Et qu'on ne peut pas y aller en RER.

urbanisme métaphysique

L'univers ressemble donc vaguement, même si ce n'est qu'une metaphore, à un gratte-ciel. Tout en haut, juste sous le toit, se trouve le penthouse du patron, dont on dit qu'il est le cerveau, l'âme ou l'essence de Dieu, et que la preuve en est qu'il est fermé à triple tours et que seul Yves en a la clé. Résultat, sous prétexte que c'est lui qui a donné forme à Dieu, certains murmurent que Yves est Dieu ou alors qu'il a pris le pouvoir depuis longtemps. Nous leur répondrons trois choses. Premièrement, que c'est un préjugé grotesque de penser que Dieu ait quelque chose comme une âme, un cerveau ou une volonté et que, d'abord, Il peut penser et ressentir par tout son etre, c'est-à-dire l'univers entier. Ensuite, nous leur ferons remarquer que si Yves a donné forme à Dieu, il n'est, de fait, qu'une petite partie de Dieu Lui-Même qui l'a créé et qu'il n'y pas de quoi la ramener pour autant. Enfin, nous les prierons de se rendre directement dans les services de Joseph pour interrogatoire. De toutes façons, il y en a aussi certains qui murmurent que la pièce est vide depuis longtemps et d'autres que le centre de l'univers est à la Bourboule.

Juste en dessous du penthouse, il y a la cité Elyséenne, les Champs terrestres du Paradis et l'espece de mille-feuilles ridicule qu'est l'entassement des différents Paradis (un par religion). Nous ne nous attarderons pas là-dessus puisque tout ça est décrit avec force détails dans l'Encyclopedia Spinnis 1 (ES1).

Loin, là-bas, au fin fond des fondations, il y a la chaufferie, le dernier sous-sol : l'Enfer, la Cité de Dis, la damnation éternelle et tout et tout. Bon, même punition (pouf, pouf) que pour le Paradis : vous n'avez plus qu'à vous procurer l'ES, volume 2 cette fois, pour trouver la description complete de la boite la plus chaude de l'univers connu.

A peu près au niveau de l'entresol, il y a notre bonne vieille Terre à nous avec ses RER, sa pollution, ses politiciens et ses juges. Pas la peine de vous en faire une description vu que vous y vivez tous les jours et que, même si on n'y comprend pas grand-chose je suis dans le même cas que vous et je ne peux pas vous aider. Trouvez-vous quelqu'un qui vous expliquera que c'est la volonté de Dieu ou quelque chose d'un peu compliqué mais parfaitement explicable, parce que moi je suis en vacances. Juste pour le rappel, ça a quand même à voir avec le fait que l'univers est une sorte de grand bordel cosmique, ce qui explique pourquoi un peu de fumée à la station La Fourche peut me mettre en retard de vingt minutes. A part ça, c'est là que Dieu a décidé de jouer la partie d'échecs cosmique contre Satan, qui sert de prétexte à ce jeu de rôle.

Ensuite, on trouve notamment le Purgatoire au rez-de-chaussée et puis un peu partout entre tout ça une infinité de Marches Intermédiaires, parmi lesquelles la célèbre Marche des Rêves et des Cauchemars, le Gothic Horror, j'en passe et des moins cuites. On trouve aussi une cage d'ascenseur et un gigantesque escalier mais, avant de vous décrire tous ces charmants endroits, intéressons-nous un peu à la physique de tout cela.

Parce que ce n'est pas si simple : c'est là que la métaphore du gratte-ciel devient un peu tordue. Un gratte-ciel, en effet, ce n'est pas tellement compliqué : les étages font à peu près tous la même taille et il y a à peu près autant de distance entre deux étages partout. Avec quelques variantes bien sûr : aux Etats-Unis par exemple, il n'y a traditionnellement pas de treizième étage, même quand un avion n'est pas passé par la fenêtre. Et bien, pour l'univers, c'est vachement plus compliqué : la distance, si l'on peut parler ainsi, entre les Marches ne peut pas se mesurer avec notre bon vieux système métrique. Ni même avec un système barbare qui compte en pieds. De plus, les Marches sont en perpétuel mouvement, ce qui fait que leur distance varie en permanence et qu'elles peuvent donc se frôler, se toucher, baver les unes sur les autres, voire fusionner. Un peu comme si, tout à coup, le septième étage de votre immeuble partait en vacances et décidait de se mettre à communiquer avec le troisième sous-sol sans passer par les étages intermédiaires ou prendre l'ascenseur. D'ou l'expression : c'est le boxon dans le vide-ordures.

En plus, il y a des sortes de portes permanentes entre certaines Marches qui font que certaines d'entre elles communiquent à travers l'espace intermédiaire sans même bouger de place. L'explication tient en deux points : d'abord, et comme d'habitude me direz-vous, c'est à cause des ley lines. Ensuite, c'est parce que la physique de l'univers en est restée au seizième siècle.

Attention à la marche

Expliquons les cas de figure possibles. Marcel Brugnon, policier de son état, aperçoit avec volupté un jeune en train de fumer de la drogue sur le trottoir d'en face. Malheureusement pour lui, perdu dans ses pensées, il ne regarde pas en traversant la rue et se fait écraser par un camion. Il est mort. Son corps, qui, comme tout ce qui est matière, est lourd, reste avec le reste de la matière, sur notre bonne vieille Terre, répandu sur une vingtaine de mètres. Son âme, quant à elle, est composée d'énergie. Elle est donc légère et se détache progressivement de la traînée sanglante sur le bitume, se faisant happer par une ley line qui l'entraîne là où il y a le plus de choses qui lui ressemblent, le grand réservoir à âmes cosmiques : le purgatoire (il faut dire que la nature particulière du lieu aide bien aussi). Si Marcel s'était doublé d'un fervent adorateur de Thor, il aurait eu une chance d'échapper à ce bien triste sort et de se rendre au Valhalla. Il y serait devenu un Héros et aurait pu revenir sur Terre au bout d'un certain laps de temps, plutôt long quand même.

Deuxième cas : Hilel, Ange au service de Michel s'apprête à finir Kan'ul'har, Démon aux ordres d'Abalam de son état quand ce dernier, taré jusqu'au bout, dégoupille une grenade, histoire de ne pas partir tout seul. Les deux Anges (on vous rappelle qu'un Démon est un Ange déchu) meurent sur le coup. Contrairement à leur petit camarade Marcel, leur âme a une propriété particulière : l'accord. Elle est en effet lié, respectivement, avec le Paradis ou l'Enfer. Résultat, notre premier protagoniste chevauche une ley line jusqu'au Paradis et notre Démon suit le chemin inverse, jusqu'en Enfer, sans passer par la case Purgatoire et bons pour attendre quelques centaines de millénaires, s'ils ont du bol, avant que leurs dossiers soient traités.

Troisième situation : au Paradis, Cabrel, Ange de Novalis, joue de la lyre depuis quatre heures et son petit camarade au service de Laurent commence à en avoir marre. Il lui enfonce la lyre dans la tête à plusieurs reprises. Cabrel se sent soudain tout flou et sa cohérence énergétique se disperse (le corps des Anges est composé d'énergie, encore une fois) : il est désaccordé et chute. C'est-à-dire qu'il est pris dans une des plus grosses ley lines de l'univers, celles qui structurent le building. En effet, il est pratiquement énergie pure et se retrouve donc attiré par ce qu'il y a de plus puissant et de plus près. Il tombe à travers les Marches, ça lui fait très mal et ça peut durer l'éternité. Jusqu'à ce qu'une des lois sus citée l'arrache du flux et le jette sur un Marche, ou bien qu'un accroc dans la substance de la ley line le balance dans une Marche vide, ce qui est le plus probable vu qu'elles sont les plus nombreuses et que les ley lines sont vraiment mal foutues. Avec un peu de chance il tombe sur une Marche connue mais, comme il est " désaccordé ", il se retrouve dans la même position qu'un renégat (voir le chapitre qui leur est consacré), sans pouvoir invoquer son Archange. Vous me direz : il peut toujours se suicider pour rejoindre la maison. Sauf que non, d'abord parce que Dieu est contre le suicide, ensuite parce que l'Ange n'est plus accordé au Paradis : son corps spirituel s'est ré-accordé sur la Marche où il se trouve et, s'il meurt, il se désaccordera de nouveau, tombant encore une fois à travers les Marches...

Quatrième possibilité : un familier subalterne s'énerve très fort contre son supérieur et se met à l'insulter. Le Démon lui chourre sa fourche et commence à lui taper dessus avec application. Il ne se passe rien, on ne peut pas mourir en Enfer. Et bien oui, quel serait l'intérêt si on ne pouvait pas pousser les pauvres damnés plus loin que sur notre bonne vieille Terre ? Comment faire pour prendre la place de son Prince alors, si on ne peut pas le buter ? La politique, la politique... Il suffit de convaincre la Cour Démoniaque et Satan exilera l'ancien Prince sur une Marche vide. Facile, non ? Sauf qu'il ne faut pas rater son petit putsch si on ne veut pas se retrouver plongé dans le Tartare pour l'éternité.

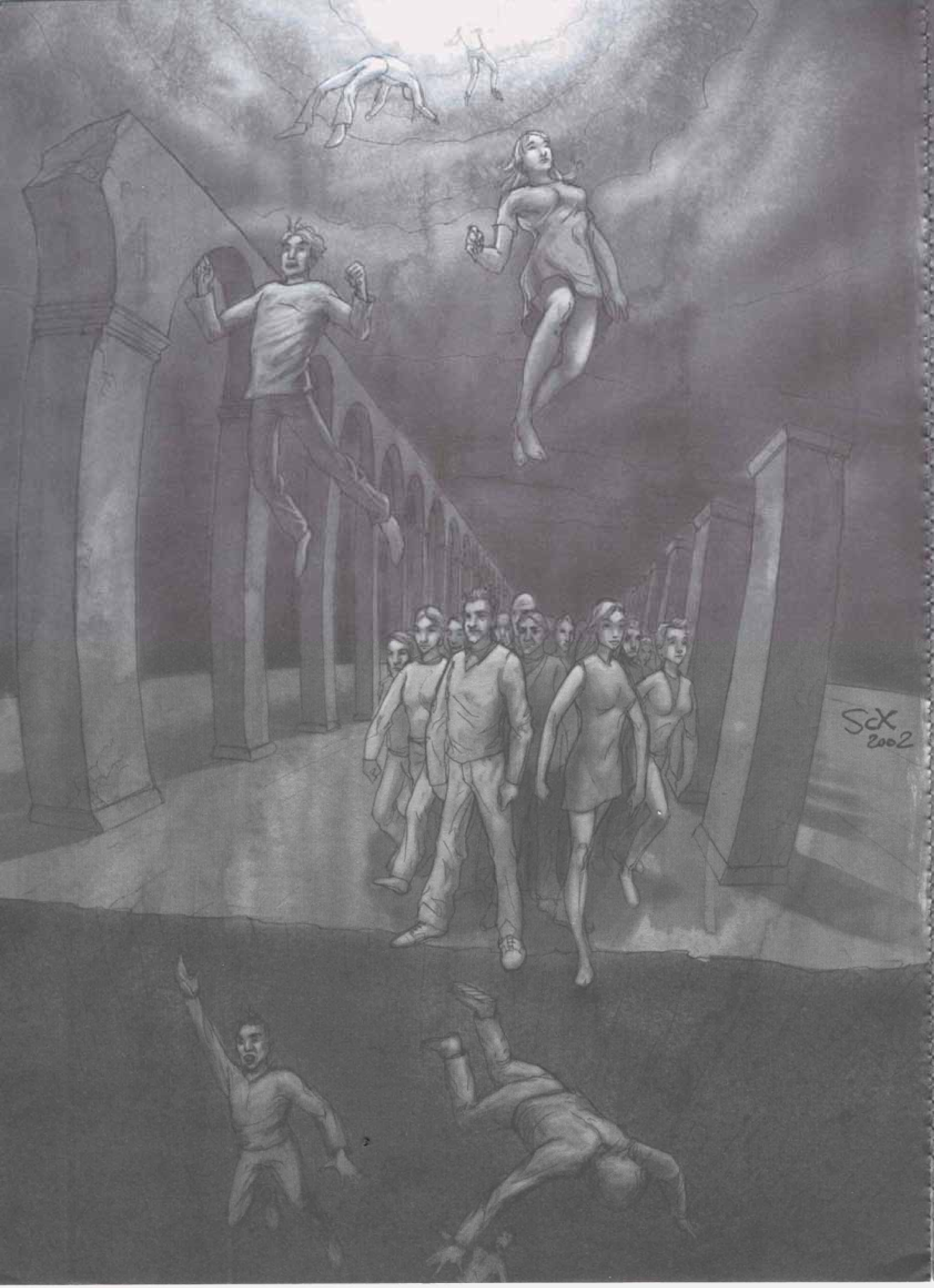
Cinquième phénomène : un Démon se retrouve, on ne sait trop comment, au Paradis. Comme il y a vécu plus longtemps qu'en Enfer, il se ré-accorde automatiquement et obéit aux mêmes phénomènes qu'un Ange, pouvant rater une Marche aussi facilement que lui... Cela n'est bien entendu valable que sur un vieux Démon, qui a vécu au Paradis avant la chute. Un des rares individus qui sont parvenus au rang de Démon par la seule force de leur méchanceté buboneSque rejoindra l'Enfer.

Sixième éventualité : un Ange se retrouve, et là je ne vois vraiment pas comment ce cas de figure pourrait se présenter mais allons-y quand même, en Enfer. S'il se fait meuler, il peut retourner chez lui comme s'il avait été sur Terre puisqu'il n'est pas accordé à l'Enfer.

Septième circonstance : un humain mort, sous sa forme spirituelle donc, se refait meuler sur une Marche ou au Paradis. Mauvaise nouvelle, il peut chuter, et plus facilement qu'un Ange. Bonne nouvelle, normalement, il retourne au Purgatoire.

En termes de règles, les points de force d'un Ange ou d'un Démon sous sa forme énergétique (non incarné dans un corps humain, en Enfer ou au Paradis donc) sont égaux à la somme de sa volonté et de sa force. Il divise les dégâts par quatre, ce qui fait bien. Quand il arrive à la limite habituelle du coma, il est désaccordé et tous nouveaux dommages infligés lui font rater une Marche. La probabilité pour qu'il tombe sur une Marche connue où il a une chance d'attirer l'attention sur son cas est ridicule (environ une sur soixante dix milliards) : c'est-à-dire qu'il faut qu'il fasse cinq fois de suite un 111, pour un Ange, ou un 666, pour un Démon. Bien entendu, dans certains cas, Dieu ou quelque autre créature puissante (on peut citer Yves qui a bien aidé Gabriel ou le MJ qui aime bien un joueur) puissent forcer un peu le sort. Quant au pauvre Marcel, autant dire que personne ne s'intéresse à lui mais que s'il se retrouvait quelque part sous forme énergétique après sa mort (au Purgatoire par exemple), on calculerait ses points de force de la même façon. Il ne diviserait les dommages que par deux, ce qui est quand même pas mal pour un humain.




SCK
2002

Je vous rappelle que ce sont les ley lines qui permettent à un Ange d'appeler son supérieur, de recevoir des points de pouvoir, de trouver son chemin pour s'incarner sur Terre, etc. Il est bien évident que lorsqu'un Archange envoie son avatar sur Terre ou qu'Hercule se projette vers l'Olympe (voir le chapitre sur les pâtres grecs), ils ne prennent pas l'ascenseur. Pareil pour les humains qui meurent : on ne les emmène pas au purgatoire pour être jugé en prenant l'escalier - leur cadavre reste à pourrir sur Terre et leur âme (qui est composée d'énergie comme celle des Anges mais moins quand même) chope une ley line trans-Marches et se retrouve là où il faut, sinon je ne vous raconte même pas le personnel qu'il faudrait pour gérer le flot de cadavres quotidien.

Ensuite, les Marches suivent quatre règles un peu idiotes. D'abord, la convenance : ce qui est proche s'attire, les choses placées les unes à côté des autres se rapprochent, leurs limites deviennent floues, le début des unes devient la fin des autres ; ainsi se communiquent le mouvement et les propriétés. C'est la loi qui garde une certaine cohérence à l'univers et qui tend à " enchaîner " les Marches entre elles, comme autant d'anneaux entrelacés et qui fait que, quand même, le septième étage ne passe pas son temps au bar du coin... Ensuite, il y a l'émulation : les anneaux de la chaîne détachés se ressemblent comme dans un jeu de miroirs, les choses dispersées à travers les Marches se répondent les unes aux autres. C'est cette loi qui permet que les Marches suivent à peu près les mêmes principes : gravitation, formes de vie basées sur le carbone, retard des transports en commun. Puis, il y a l'analogie qui tisse des rapports de similitude entre les choses lointaines. C'est un peu le mélange des deux premières qui traite des ressemblances subtiles entre les Marches. Par là, les choses et les Marches entretiennent un rapport de proportion qui équilibre l'univers et fait, par exemple, qu'il y a des fondations à peu près aussi profondes que le gratte-ciel est haut et que les ley lines tendent à passer par les mêmes genres d'endroits (une porte à travers l'univers qui se trouve en pleine forêt donnera, généralement, dans une autre forêt). Enfin, la sympathie pousse les Marches à se rapprocher et à se confondre, créant un grand chaos universel. C'est la loi qui fait que deux Marches qui se ressemblent, quel que soit leur éloignement, auront des points de contact et se ressembleront de plus en plus, jusqu'à fusionner parfois. Si cette loi n'était compensée par son corollaire (l'antipathie) qui repousse les contraires, l'univers deviendrait un Même absolu et retrouverait l'unité Divine du commencement des temps.

Et à quoi sert tout ça, en terme de jeu ? A rien, à part à comprendre qu'il existe une sorte de loi d'attraction universelle qui fait que, quand un Ange se fait meuler au Paradis, il tombe à travers les Marches. Consultez le cadre technique sur votre gauche si vous voulez en savoir plus.

Répondons maintenant à la question que tout le monde se pose au café des sports : comment l'univers peut-il être infini ? Surtout quand on sait que l'univers c'est Dieu et qu'il ressemble à un gratte-ciel. En effet, si on garde la métaphore du building, il faut bien qu'il ait un intérieur et un extérieur, ne serait-ce que pour permettre aux avions de passer à travers. Sinon, ce serait le bordel... Et effectivement, c'est bien le cas, sans compter que Dieu est en perpétuel extension, à travers les Marches Intermédiaires et au dehors aussi, d'une manière qu'il nous est rigoureusement impossible de comprendre. Yves, interrogé sur la question, répondrait sans doute quelque chose à propos de la matière entre les Marches et le fait que pour qu'il y ait une limite, il faut qu'il y ait quelque chose de l'autre côté mais, finalement, qui est prêt à écouter l'Archange des Sources quand il se met à radoter à propos de Dieu d'une manière absolument ineffable ? Surtout que les mots compliqués, ça cache surtout le désir de s'en sortir quand on n'a pas de véritable explication...

Alors, plutôt que de nous étendre encore là-dessus, nous vous proposons une visite guidée des Marches Intermédiaires les plus fameuses. Réjouissez-vous (et croyez à l'Evangile) parce que rares sont ceux qui ont pu voir ainsi les merveilles de l'univers et que vous ne vivrez pas souvent une expérience de ce genre.

C'est pas tous les jours dimanche non plus.

(Merde, j'ai oublié les monades de Leibniz.)

Le Purgatoire

" Votre dossier a été égaré.

- Quoi, mais c'est pas possible ! Ecoutez : je fais la queue depuis cinq ans...

- N'exagérez pas, madame.

- Bon, depuis plusieurs années si vous préférez, mais c'est inadmissible, je devrais déjà être en règle. Avec tout ce que j'ai fait dans ma carrière.

- Je le conçois bien, mais nous avons perdu votre dossier, désolée, vous allez devoir patienter.

- Très bien. Je veux parler à votre supérieur.

- Il est en réunion.

- Il est toujours en réunion ! Je parie que cette pimbêche de princesse, elle, vous n'avez pas perdu son dossier, c'est toujours la même chose, franc, ça valait bien la peine que je me tue à aider les pauvres toute ma vie !

Un peu plus tard,

- Teresa ? Vous vous souvenez de moi ? Sanjukta... J'étais brahmane à Delhi. J'ai peut-être quelque chose à vous proposer pour votre petit problème... "

Somme toute, le purgatoire n'est pas très gai ni franchement excitant. Un guide touristique aurait toutes les peines du monde à rendre les lieux ne serait-ce que vaguement intéressant. Il pourrait insister sur le fait que tout y est tellement pittoresque mais, franchement, il faudrait se forcer pour y croire. Car, le purgatoire, ça ressemble un peu à des limbes : un truc gris qui flotte dans l'éther avec un ciel d'à peu près la même couleur que le sol et l'horizon se dissolvant dans une sorte de grand flou pas si artistique que ça. Bref, de quoi rendre dépressif n'importe qui. Quand en plus vous êtes mort...

La première caractéristique du purgatoire est de ne pas en avoir : il ne fait ni chaud, ni froid par exemple. Enfin, ça c'était avant et, comme dirait l'autre avant c'était mieux. Actuellement, le purgatoire n'est plus aussi neutre qu'il avait l'habitude de l'être. Et cela influe bien entendu sur le climat : pour tout dire, le purgatoire, maintenant, c'est un peu la Bretagne en octobre - il fait froid et il bruine, légèrement certes, mais tout le temps... On murmure que cela a commencé au vingtième siècle : que la grande boucherie collective de la première guerre mondiale a un peu saturé la Marche et que le reste du siècle n'a pas aidé (200 millions de morts, les doigts dans le nez).

Et dans cette étendue grise quasi infinie (parce que, en terme d'étendue, le purgatoire est la Marche la plus importante qui existe. On peut même dire qu'elle continue



à grandir. Et là-dedans se promènent nonchalamment les pauvres humains morts, tournant en rond comme des cons en attendant que le temps passe et qu'on s'occupe un petit peu d'eux. Partout autour, des Anges et des Démons débordés et stressés qui doivent s'occuper de la transmigration des âmes, régler la machine à peser les péchés, empêcher les humains de s'entre-tuer ou de se jeter à la gorge d'un administratif qui a égaré son dossier et éviter de se taper dessus entre eux.

Mais commençons par le commencement et racontons l'histoire de cette Marche ô combien importante. Au début il n'y avait rien : c'est d'ailleurs un leitmotiv de l'univers connu qu'au début il n'y ait rien, alors ce n'est pas très étonnant. La seule caractéristique de cette Marche était qu'elle se trouvait à mi-chemin entre le sommet du building et les fondations les plus profondes. Et aussi, qu'elle était la plus proche de la Marche terrestre, qui se trouve, on vous le rappelle, au niveau de l'entresol. Enfin, qu'elle était au centre d'un nœud particulièrement puissant de ley lines.

Quand et comment a-t-elle donc commencé à devenir le grand réservoir cosmique d'âmes telle qu'on la connait ? Il fut un temps où les Anges étaient tous au Paradis, un temps avant le Schisme, où tous vivaient encore en paix et, à cette époque, il y avait déjà des humains qui mourraient et on ne vous parle même pas des animaux. C'était une époque où les hommes adoraient les forces de la nature, leurs totems, les esprits animaux, etc. Bref, ils adoraient Dieu de fait puisqu'il est Tout et qu'il est dans Tout, on vous le rappelle. Mais que se passait-il quand ils mourraient ? Et bien, il n'allaient pas au Paradis : ils restaient sur la Marche terrestre, simplement désincarnés, errant pour l'éternité - fantômes, esprits, totems... Les animaux, eux, pas si cons, se dissolvaient simplement dans les ley lines, leur individualité dissoute dans le grand Tout, redevenant une partie de Dieu ; le nirvana, quoi.

Mais, un beau jour, le Paradis entra en guerre civile et il y eut le Schisme : Satan et les siens furent balancés dans la cage d'escalier et se retrouvèrent en Enfer. Une nouvelle époque commençait, où on se battrait pour l'âme de l'homme, ce qui était bien emmerdant puisque les âmes des hommes avaient une nette tendance à rester coincées sur Terre, à rater des marches ou à se dissoudre dans la MRC. Dieu demanda donc, comme d'habitude, à Yves : " tu me règles ça, ok ? "

Celui-ci se mit à la recherche de ce qu'il lui fallait : une Marche proche du plan terrestre et pleine d'énergie magique. Pour la première des deux conditions, il se dit que, tant qu'à faire, autant prendre le centre de l'immeuble comme lupanar, surtout que ça avait l'air grand. Pour le deuxième point, c'est un peu plus compliqué. D'abord, pour respecter l'équilibre, Yves était accompagné d'un Prince. Comme par hasard, ce fut Kronos, son propre frère. Il demanda à celui-ci de fabriquer, au centre de la Marche, une sorte de puits temporel - un espace hors du temps, qui existe de toute éternité, où tous les instants de l'infini coïncident en un seul point. " Pourquoi ? " demande Kronos. " J'ai un truc à y enterrer dans quelques millénaires. T'occupe et creuse ", lui répond Yves. Aussitôt dit, aussitôt fait. Alors, les Marches se tordent, les ley lines dansent le mambo et s'entortillent autour du puits afin de garder une cohérence à l'univers, avec pour effet secondaire que l'énergie magique s'engouffre dans la Marche en faisant un réservoir de PP bien balaise...

Résultat, les âmes des humains morts sont attirées par la Marche et se retrouvent, après leur mort, à errer comme des cons en toge grise dans une Marche grise. Merci qui ? Des Anges et des Démons furent alors nommés pour gérer tout ça et la première machine à peser les péchés fut fabriquée. Cette machine avait la capacité de lire les âmes et de calculer les proportions de bonnes actions et de mauvaises actions afin de trier le bon grain de l'ivraie. On ne vous raconte même pas à quel point ces calculs sont compliqués, d'ailleurs, on s'en fout un peu : ce qui est vraiment intéressant c'est quels sont les critères moraux de ladite machine, non ?

Savoir si pisser sur la lunette des chiottes est plus grave que regarder les fesses d'une jeune fille qui traverse la rue est pratiquement impossible - en plus, les critères moraux ne cessent de changer au fil de l'histoire. C'est pourquoi, de tout temps, une équipe d'ingénieur mixte (Anges et Démons) réactualise les réglages de la machine d'une manière un peu perverse. En effet, le plus simple aurait été de calculer tout ça par rapport au dix commandements, à la morale juive ou chrétienne selon l'époque, etc. Mais, outre qu'il aurait fallu re-régler la machine selon chaque religion (on parle des religions du Livre là : juifs, musulmans et chrétiens. Pour les païens cela aurait été encore plus compliqué. Du genre : ta gueule moricaud !), cela aurait carrément désavantagé les Forces du Bien : vous en connaissez beaucoup des bons Chrétiens, vous ? De ceux qui ne mettent pas de capote, ne copulent pas hors des liens du mariage et tout le toutim... C'est pourquoi, les ingénieurs se sont rapidement doublé d'une bande de théologiens divins et infernaux complètement pervers. Puisque chaque camp, au bout du compte, prêche pour sa chapelle et cherche à conquérir le plus d'âmes possibles, cela mène à un joli schmilblick : les Anges sont tentés de penser que ce n'est pas si grave après tout de coucher hors du sacrement du mariage et les Démons ont tendance à trouver l'usage de la capote impardonnable. Bien entendu, le Purgatoire est déclaré terrain neutre et les Anges et Démons qui y travaillent sont censés être parfaitement objectifs, mais ça c'est la théorie : en pratique, les Anges se font les avocats du Diable et les Démons feraient pâlir le plus intégriste des Anges de Dominique. Le pire, c'est que ça marche...

Enfin, allez raconter ça au pauvre humain qui va en Enfer parce qu'il a oublié une fois de trop de remonter la lunette des chiottes ; pour le même prix, il aurait dû violer sa voisine, cette allumeuse qui ne sort jamais sans son berger allemand, la salope... (je crois qu'elle avait un pitbull dans l'EST) Le pire, c'est que la machine n'est pas trop conçue pour gérer les circonstances atténuantes, même si c'est l'intention qui compte : un cambriolage reste un péché grave, que vous ayez été un damné de la Terre ou un fils de riche. Comme dirait l'autre (j'aime bien cette expression) : la loi est bien faite qui interdit aux pauvres comme aux bourgeois de dormir sous les ponts.

Il y a de quoi l'avoir mauvaise, surtout que la machine est lente et que la durée du jugement est " inversement proportionnelle à la valeur absolue des pechés ". C'est-à-dire qu'un beau salaud se retrouvera assez rapidement en Enfer et qu'un individu résolument bon ira en vitesse au Paradis. Par contre, pour les centristes de la morale, cela peut prendre longtemps. Très longtemps. Quelques milliers d'années parfois. La population s'accroit donc de plus en plus au fil du temps (en effet la machine recueille les informations plutôt rapidement mais met vraiment longtemps à les traiter) et, avec l'incompétence notoire du personnel administratif, la révolte aurait déjà sonné depuis longtemps sans une capacité bien particulière du Purgatoire.

Prenons pour exemple un humain de base, ni foncièrement mauvais, ni radicalement bon. On lui annonce après huit ans de queue qu'il faudra à peu près trois mille ans à la machine pour observer son cas. Il a de quoi péter

les plombs. A ce moment-là, on lui a dit que s'il fait n'importe quoi sur la Marche, on l'enverra directement en Enfer. Alors il ferme sa gueule, va boire un coup ou s'engage dans l'administration pour améliorer son cas. Après quelques centaines d'années à écouter les rumeurs et à voir comment ça marche, il se rend compte que c'était du pipeau : qu'il ne pouvait être jugé que pour les péchés qu'il avait commis sur Terre et qu'il l'a dans l'os. Et contre toute attente, il ne se met pas à taper sur tout ce qui bouge. C'est qu'il a été en quelque sorte contaminé par l'ambiance du Purgatoire : au fil du temps, il est devenu lui-même de plus en plus neutre, terne et gris. Il est apathique et continue donc, comme avant, en s'en battant les parties prévues à cet effet... Il attend qu'on lui indique où il va finir et quelle Porte il va emprunter (les " Portes " sont les nombreuses machines à transmigration qui permettent d'aller directement au Paradis ou en Enfer sans passer par l'escalier ou l'ascenseur, ce qui serait vraiment compliqué). Moche, hein ?

En lisant les quelques lignes précédentes, vous devriez avoir remarqué un petite chose. Oui, un humain en jugement peut s'enrôler dans l'administration. Devant l'accroissement démographique galopant, les Anges et les Démons, qui ne sont pas en nombre infini, ont bien été obligés de créer une structure d'accueil pour les nouveaux arrivants, afin de distribuer les tickets d'attente et autres toges grises (on ne va pas rester à poil quand même). Des humains se chargent donc de ces occupations passionnantes, croyant que ça pourra faire avancer leur dossier. En sachant que ce sont le plus souvent des gens aux opinions peu tranchées, qu'ils sont progressivement gagnés par l'apathie ambiante et que toute administration a une entropie assez impressionnante, autant dire que tout ça n'est pas très efficace.

Ce n'est pas très agréable pour les gens qui sont là dans des circonstances normales, mais c'est encore pire pour ceux qui n'ont rien à faire là, par exemple les pauvres humains dont le corps a servi à recevoir un Ange ou un Démon lors d'une invocation par un Sorcier. S'il arrive à gueuler assez fort néanmoins, et assez vite pour ne pas se retrouver lui aussi complètement mou, il a une chance de se faire entendre. On essaie alors de lui rendre son corps ou on lui en récupère un autre : on rappelle un Ange sur Terre et un serviteur de Blandine va recoller les bouts de vie en remettant les amoureux séparés ensemble, etc., sans oublier de gommer la mémoire de l'humain.

D'accord, d'accord, me direz-vous, mais c'est où qu'on picole ? Et bien, dans le meilleur troquet de l'au-delà : l'Entremonde, là où les âmes égarées vont se pochetronner pour oublier, en attendant que la Marche elle-même s'en charge. Le patron est un homme petit, mince, le visage fin orné d'une courte barbe noire et dans lequel brille des yeux trop profonds. Comme s'il était mort depuis très longtemps ou, comme le prétendent certains, comme s'il n'était jamais mort. Car l'Entremonde est un lieu de rumeurs et de murmures : on dit que certains Archanges et Princes viennent y taper le carton de temps en temps. On affirme que le patron connait bien le propriétaire de Chez Régis. On insinue que le bar est construit sous le fameux puits temporel créé par Kronos, il y a longtemps et que le patron sait ce que Yves a enterré là, au début du Grand Jeu. Qu'il a lu le livre de règles composé par l'Archange des Sources et Asmodée il y a deux millénaires. On raconte que le bar a un lien avec tous les bars à travers les Marches Intermédiaires, que quand vous déprimez devant un verre d'alcool dans un rade pourri et que tout dans votre vie vous paraît gris, vous êtes un peu un client de ce bar-là. Que certains sont tombés amoureux ici, même après la mort, les empêchant de devenir détachés comme les autres. Que s'y cachent des gens qui ne veulent pas quitter le Purgatoire. Mais ce ne sont que des rumeurs : pour les Anges et les Démons, c'est un endroit off limits où les humains peuvent patienter. En plus, le patron a une licence IV signé par les plus hautes autorités, alors...

Ce qui est vrai, en tout cas, c'est qu'il y a des humains qui tentent de résister au Purgatoire et à son organisation. Des gens pour qui apathie ne rime pas forcément avec inaction. Apathiques, ils l'étaient déjà bien avant, mais d'une manière toute positive, au point que la machine a de gros problèmes pour les juger. Des drôles de bizarres qui auraient réussi à piquer une paire de clés de la cage d'escalier... Prenons un exemple : vous avez passé votre jeunesse à apprendre par cœur des textes religieux en respectant pleins de tabous, puis vous avez fondé une famille, enseigné à vos fils les mêmes textes tout en allant pratiquer des rituels chez les gens et, après que votre propre fils ait lui aussi fondé une famille, vous avez enfin pu vous retirer dans la forêt pour méditer, pratiquer l'ascèse et vous libérer du karma, du cycle des vies et des renaissances. Normalement, à ce niveau-là, vous vous êtes déjà rendu compte que vous êtes Hindou et brahmaniste. Et puis vous mourrez et vous retrouvez au Purgatoire. D'abord on vous explique qu'il existe un Enfer, un truc dans lequel vous n'avez jamais cru, un truc d'occidental. On essaie de peser votre âme et la machine a vraiment du mal. Vous apprenez ensuite un peu comment ça marche et adaptez tout ça à vos croyances. Ça s'emboite plus ou moins et vous savez en tout cas une chose : vous ne voulez pas aller en Enfer. Ni au Paradis d'ailleurs. C'est la merde... C'est alors que vous êtes contacté par une organisation secrète composés de " réincarnationistes " : brahmannistes, bouddhistes, jainistes, etc.

Ce groupe existe depuis assez longtemps et se propose de tricher avec le système en vous réincarnant pour vous perfectionner. Ils ont piraté certaines Portes moins performantes que celles utilisées actuellement et qui ont été abandonnées, et savent s'en servir pour vous renvoyer sur Terre : votre énergie fusionne avec celle d'un nouveau-né, la renforçant et, alors même que vous avez tout oublié de votre vie passée, certaines connaissances restent. En tout cas, la voie vers la paix intérieure est plus facile. Quand vous mourrez de nouveau, la machine a encore plus de problèmes pour vous juger et ainsi de suite jusqu'à ce, qu'un jour, en mourant, vous ne soyez plus attiré par

Un petit moksa bien serré

Chaque réincarnation permet de repousser de 1 point la limite de la caractéristique volonté à la création. Une fois que la volonté a atteint 6, il est possible de développer le pouvoir volonté supra-normale en progressant de 1 niveau par incarnation. Enfin, une fois que le niveau 6 de ce pouvoir a été atteint, l'incarnation suivante donne le pouvoir ascétisme décrit dans le Liber Angelis. Il suffit de mourir encore une fois pour être débarrassé du cycle et pour se dissoudre dans la substance de l'univers.



le Purgatoire. Vous vous dissolvez alors dans la matière même de l'univers. Quoi qu'il en soit, les Réincarnationnistes sont plusieurs centaines aujourd'hui et comptent bien être de plus en plus nombreux. Ils ont déjà commencé à intercepter des croyants avant le jugement et à en cacher d'autres pour qu'ils n'aient pas à quitter le Purgatoire. Sympa, non ? Sans parler des " chefs " du groupe qui ont réussi à s'emparer d'une paire de clefs de la cage d'escalier, et descendent donc discrètement sur Terre de temps en temps, pour aider leurs petits potes. De quoi semer le trouble dans le Grand Jeu lui-même un de ces jours si rien n'est fait...

La Marche des Rêves et des Cauchemars (MRC)

Pour tout dire, Arthur ne comprenait pas trop ce qu'il faisait là. Un beau jour, il avait été arraché à son monde et s'était retrouvé dans cet endroit bizarre, impliqué dans une guerre de religions incompréhensible. En plus, ses compagnons étaient tous plus étranges les uns que les autres : il y avait bien quelqu'un de ce monde mais il prétendait que sa " race " venait d'un autre " plan ". Avec les oreilles pointues et les mœurs étranges de son peuple, Arthur voulait bien le croire... Il y avait aussi Guillaume, un type plutôt sympathique qui maniait l'arbalète avec talent. Et il y avait les deux derniers qui n'arrêtaient pas de se chamailler : le barbare qui passait son temps à grommeler quelque chose à propos de " massacrer les ennemis, entendre les lamentations de leurs femmes et les cris de leur enfants " avait piqué son épée de flammes au jeune chevalier un peu nerveux qui avait essayé de la récupérer avec ses pouvoirs mentaux. Force brute contre Force mentale, une joute intéressante, mais pas en plein milieu d'une bataille navale quand même ! Arthur soupira et donna l'ordre de virer sur le navire le plus proche pour l'éperonner. Les hommes se mirent à hurler en attendant la charge : " du sang et des âmes ". Arthur soupira en se demandant comment il pourrait retrouver son château, ses chevaliers et sa Dame... Par contre, avec un peu de chance, le Graal se trouvait quelque part dans le coin.

" C'est quoi encore, ce rêve à la con ?

- Oh, rien, encore un réaliste... "

De tout temps, les hommes ont rêvé. Et pas seulement les hommes mais aussi tout ce que l'univers peut compter d'animaux et autres créatures surnaturelles. Pour ainsi dire, tout ce qui a vaguement conscience de soi dans l'Univers rêve. Même Dieu. Tout a commencé comme ça d'ailleurs : Dieu, dès le début, a toujours été un sacré flemmard et on peut dire qu'il passe beaucoup de temps à dormir. Or, comme l'Univers n'est qu'une infime partie de Dieu et qu'il Lui est possible de tout faire, il s'avère que les rêves de Dieu contiennent tout le reste : c'est-à-dire une infinité d'Univers parfaitement complets qui changent à chaque instant. Heureusement, quand Dieu fut inventé par Yves et qu'Il prit une forme, même s'Il continua à dormir sur ses lauriers, Il décida que tout ces rêves-là, c'était bien beau mais que ça risquait de foutre le boxon dans le vide-ordures. Il décida donc de changer sa façon de rêver et nous sortit une de ces phrases performatives dont il a le secret : " et on dirait qu'il y aurait une Marche qui est faite de l'étoffe de mes rêves. Bon je ferais une sieste, faudrait que j'la parachève... "

Aussitôt dit, aussitôt fait, et la lumière fut, et cætera, et cætera... Ainsi donc, la Marche des Rêves et des Cauchemars se mit-elle à exister quelque part, entre les Marches Intermédiaires, d'une manière somme toute plutôt visqueuse parce que, c'est une nouvelle, les rêves de Dieu collent un peu. Dès lors, partout à travers la Création, les créatures se mirent à rêver quand elles s'endormaient, touchant du doigt un peu de la puissance de Dieu. Un esclave pouvait rêver d'empires et de conquêtes, un enfant pouvait rêver de mondes merveilleux, un papillon pouvait rêver être un philosophe chinois et tous, sans qu'on sache vraiment pourquoi, rêvaient de cul. A croire que Dieu est un sacré obsédé sexuel.

Or donc, c'est il y a longtemps et tout le monde rêve : les humains rêvent, les animaux rêvent, les fées rêvent, même les dragons rêvent, encore une preuve s'il en fallait que Dieu est infiniment bon parce que, les rêves de Dragons, c'est marrant certes mais on ne comprend pas trop à quoi ça sert... Et Dieu vit que cela était bon, puis retourna à sa sieste. Le pire, c'est que Dieu, puisqu'il est lui-même hors du temps, dort et est éveillé simultanément et cela pour l'éternité - ce qui explique d'ailleurs comment la MRC, qui est une partie de ses rêves en friche, peut exister tout le temps.

Un beau jour, celui qui n'était pas encore Beleth, Prince des Cauchemars, prit une méchante cuite et rata une Marche. Il se retrouva par un grand coup de bol cosmique sur la MRC et finit par pénétrer dans les rêves de Dieu. Vous vous souvenez du baratin métaphysique que ces dernières pages vous ont forcé à avaler et de la glose sur l'infinité des Univers possibles et les vide-ordures ? Et bien, le pauvre Ange se retrouva au milieu de cela, ressentant dans chaque cellule de son être ce que seul Yves savait : c'est d'ailleurs toute la différence entre savoir que le feu ça brûle et faire l'expérience quand vous posez votre petite mignonne mignonnette sur le fer à repasser, bien à plat...

Beleth est à deux doigts d'exploser de l'intérieur mais Dieu, qui voit tout, entend tout, sait tout, même quand il fait la sieste, s'aperçoit que le pauvre Ange est à l'intérieur de ses songes. Il l'en sort donc en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire et lui fait les premiers soins. Que faire avec un grand brûlé Cosmique ? Premièrement, effacer le trop plein de souvenirs de son cerveau. Deuxièmement, lui taper un petit coup sur l'épaule en disant " ça va aller mon gars ? ", troisièmement, lui offrir un job important - attention, bien doser la Gomme Cosmique : en effacer trop peut transformer la victime en légume et en laisser trop, en faire un malade mental.

Beleth est alors nommé observateur officiel des Rêves de Dieu : il s'agit de les empêcher de baver sur la MRC, de les étudier et d'empêcher que qui que ce soit y pénètre. Depuis, Dieu s'est fabriqué une sorte de barrière " magique et hermétique " et le problème est bel et bien réglé : théoriquement. Ses Rêves sont isolés de ceux des autres créatures. Pas tout à fait cependant, sinon la MRC ne pourrait pas exister.

Il est impossible de décrire la Marche des Rêves et des Cauchemars. D'abord parce qu'elle change tout le temps : c'est une mosaïque composée des rêves de toutes les créatures conscientes. La réalité de la Marche se déforme à chaque instant - comme je le dis moi-même dans une précédente extension, chaque pensée, toute fugitive qu'elle soit, peut donner naissance à une réalité, loin par-delà les lignes de fuite de la matière, à la frontière de l'imagination. Cependant, il y a quelques petites règles qui ne changent pas et certaines choses qui semblent résister à l'atmosphère volatile des lieux.

Sometimes you can fly

Entrer dans la MRC : Il existe plusieurs manières de pénétrer dans le monde des rêves. La plus simple est de dormir et de se mettre tout bêtement à rêver. Cependant, on ne rentre pas dans la MRC à tous les coups. La plupart du temps, les rêves et les cauchemars ne se déroulent qu'à sa limite. Lancez 1d6, si le résultat est inférieur ou égal à la volonté de l'individu, il se rend dans le monde des rêves qu'il le veuille (ou non d'ailleurs). Il est alors propriétaire de son rêve (voir ci-dessous). On peut aussi utiliser les pouvoirs de Cauchemar, Cauchemar mortel, Rêve ou Rêve divin : au lieu de créer un cauchemar ou un rêve et d'y " inviter " une victime, on peut l'entraîner dans le monde des rêves. L'utilisateur du pouvoir est alors le propriétaire du rêve.

Quitter la MRC : il existe plusieurs façons de quitter le monde des rêves. La plus évidente est tout simplement de se réveiller : tierce personne, bruit, sonnerie du réveil. Un tel réveil peut être empêché par le propriétaire du rêve si ce dernier réussit un jet de volonté " difficile " (pas de résistance possible) pour une durée d'une minute. La seconde manière consiste à se faire éjecter de la MRC par le propriétaire du rêve. Il est possible de résister en entrant en conflit psychique avec lui. S'il est vaincu, le propriétaire du rêve ne pourra de nouveau tenter de faire fuir son adversaire qu'au bout de 10 minutes. Enfin, il est toujours possible de mourir dans le monde des rêves (les points de force sont calculés sur la volonté et non la force) : on se réveille alors en sursaut dans le monde réel et il est impossible de pénétrer dans la MRC pendant une semaine, même si on peut dormir normalement. La volonté du pauvre dormeur est divisée par deux (minimum 1) pour une semaine. Par contre, si vous étiez entré dans le monde des rêves grâce au pouvoir Cauchemar mortel, vous êtes mort.

S'inviter de force dans le rêve ou le cauchemar de quelqu'un : il faut utiliser les pouvoirs de Cauchemar, Cauchemar mortel, Rêve ou Rêve divin sur soi-même. Le personnage devra dépenser 2 PP et se trouver à moins de (niveau) kilomètres du corps physique du propriétaire du rêve et réussir un conflit psychique contre lui. Un jet réussi permettra de s'incruster dans son rêve mais celui-ci en restera le propriétaire.

Le propriétaire : c'est lui qui décide ce qui se passe dans son rêve, ce qui lui donne certaines prérogatives. D'abord, il peut décider de (volonté fois 10) changements d'ordre cosmétique (par exemple, décider que le ciel est vert). Ensuite, il peut décider de (volonté fois 2) changements importants (du genre, tout le monde à poil, reconstitution du 17ème siècle ou être président de la Barbade). Enfin, il a la possibilité de décider de (volonté) pouvoirs magiques : il possède en effet autant de pouvoirs d'Anges ou de Démons que son score de volonté à un niveau égal à ladite volonté. Il a la possibilité de décider que tous ou certains individus de son rêve partagent ces pouvoirs. Il peut aussi décider d'interdire des pouvoirs plutôt que d'en permettre. Ces pouvoirs ne coûtent aucun PP. Le propriétaire du rêve bénéficie de certains bonus à ses jets (exprimés en nombre de colonnes) qui dépendent de la façon dont il a créé son univers. Ces modificateurs sont les suivants :

Entrer dans la MRC avec Cauchemar	+1
Entrer dans la MRC avec Cauchemar mortel	+3
Entrer dans la MRC Rêve	+2
Entrer dans la MRC Rêve divin	+5
Entrer dans la MRC avec Transe cataleptique (voir le chapitre sur les psiotiques)	+1/+0
Le propriétaire est maître du sommeil	+2
Le propriétaire est baron des cauchemars	+2
Puissance	+PP actuels/10

Contester la propriété du Rêve : il faut réussir un conflit psychique contre le propriétaire actuel et accumuler un RU de (volonté du propriétaire fois 3). En terme de roleplay, chaque conflit psychique doit se justifier par une attaque symbolique contre la structure métaphorique du rêve, en violant les jolis bisounours par exemple. Il est aussi possible de simplement tuer le propriétaire pour lui prendre sa place.

Le temps : tout le monde sait que les Rêves ne durent jamais vraiment longtemps. Un individu normal, qui n'est pas la cible d'un pouvoir, se mettra à rêver pendant sa phase de sommeil paradoxal (au bout de trois heures après s'être endormi) et ne pourra pas avoir plus de (volonté) rêves sur la MRC par nuit. Dans celle ci, le temps file plus vite, voici un petit tableau de conversion. Il est possible de décaler le temps d'une ligne ou plus : cela est considéré comme le fait d'avoir choisi un pouvoir (par exemple, Gudule a 3 en volonté. Elle choisit le pouvoir Vol pour tout le monde et de décaler le temps de 2 lignes pour qu'une seconde en temps réel dure deux mois) :

Monde réel	MRC
Une seconde	24 minutes
Une minute	Une journée
Une heure	Deux mois
Une journée	Quatre ans

Agir dans la MRC : toutes les actions possibles dans le monde réel sont possibles. Tous les pouvoirs et talents sont accessibles. La caractéristique associée à tous les talents et pouvoirs est la volonté. Le niveau de chaque talent ou pouvoir ne pourra donc pas dépasser la caractéristique de volonté du personnage. Tout jet de caractéristique ou de résistance utilise lui aussi la volonté.





C'est toujours le plus fort qui a raison : tout rêve est un micro-univers qui a un propriétaire et c'est ce dernier qui décide de ce qui se passe chez lui. Il définit les lois de base de son rêve et est avantagé en cas de conflit. Comme on est dans un rêve, les humains peuvent avoir des pouvoirs normalement réservés aux Anges et aux Démons, sinon personne ne rêverait qu'il vole, bien entendu. Vous trouverez dans ce chapitre comment tout cela marche.

Il existe dans la MRC des lieux appelés Antichambres qui sont à la fois des réservoirs de puissance et des points faibles de la Marche, l'un expliquant l'autre. C'est généralement par ces endroits que la MRC bave sur les autres Marches, notamment la Terre. En effet, la MRC est la Marche la plus " baveuse " de l'univers de INS/MV, on en voudra pour preuve les nombreux scénarios l'utilisant pour alibi au fil des trois éditions du jeu. Cela tient à sa nature un peu particulière et au fait que, contrairement aux autres Marches qui ont un semblant de stabilité et occupent à peu près toujours la même place dans la structure de l'Univers, la MRC flotte en permanence au gré des vents cosmiques. Certains murmurent qu'elle flotte en fait entre les Marches voire qu'elle est ce qu'il y a entre elles, précisément. Quoiqu'il en soit les Antichambres sont surveillées par des Anges de Blandine spécialement formés pour ça, à l'affût de la moindre chose bizarroïde qui pourrait détruire le monde.

Dans la MRC, les rêves et les cauchemars acquièrent une certaine réalité et, de temps à autre, tellement de réalité qu'ils prennent conscience d'eux-mêmes et deviennent indépendants. Pour ce faire, ils doivent être nourris en permanence par les rêves des hommes afin de garder en permanence une forme et une consistance. C'est notamment le cas des dieux (avec une minuscule), qui sont le résultat des rêves de l'humanité et qui ne vivent que grâce à leurs croyances. A ce sujet, voyez le chapitre sur les panthéons polythéistes, quelque part dans ce chapitre. Il est aussi possible, quand on est quelqu'un de relativement puissant, comme Beleth ou Blandine par exemple, de se fabriquer des Univers de Poche sur le même mode : une petite Marche accrochée à la MRC, et hop... C'est le cas du Gothic Horror.

De même, les choses, images et symboles qui ont profondément marqué l'humanité, ont une image dans la MRC : autant dire que ce sont plus souvent des visions cauchemardesques, du style tranchée en 14, que des visions idylliques de paradis. Un des rêves les plus solides maintenant est la " ville infinie ", qui regroupe des bouts rêves de villes du monde entier, parcourue de légendes urbaines. On dit que celui qui rêve d'une ville finit toujours pas échouer dans le rêve de la " ville infinie ", cette nouvelle Babylone.

Parfois, ces concepts deviennent tellement puissants qu'ils peuvent baver sur notre bonne vieille Terre. Par exemple, une des dernières facéties connue de la MRC est le retour de Jack l'éventreur à Paris en 1995. Ce sont souvent de pauvres Anges ou Démons qu'on envoie nettoyer les pots cassés. De temps en temps, aussi, ces concepts se personnifient, s'incarnent. C'est le cas de " fashion", par exemple : une petite brune avec un charmant cheveu sur la langue qui est en permanence au top du top de la mode, mais toujours d'une mode différente. Il existe d'autres incarnations moins rigolotes, du genre serial killer ou tout autre cliché de film hollywoodien, bien entendu. Dans cette catégorie, les plus dangereuses restent les loups... Contrairement à ce que pensait l'autre ganache autrichienne, si vous voyez des loups dans vos rêves, ce n'est pas forcément le souvenir refoulé de vos parents en train de niquer : c'est peut-être aussi cette bande de loups sauvages au yeux rouges nés de l'affaire du Gévaudan, qui se nourrissent depuis des angoisses des hommes.

Une dernière chose : le temps, sur la MRC, est quelque chose de très souple même s'il reste linéaire (c'est-à-dire qu'on ne peut pas remonter le temps en se servant de la Marche, même si on peut rêver le passé). En général, une minute sur le plan terrestre dure une journée dans la MRC). Le temps semble avoir la capacité de se dilater et de se contracter de son propre gré et sans que personne ne puisse sembler le contrôler.

Les Loups

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

Talents : Corps à corps (4), Esquive (4), Course (4).

Pouvoirs : Griffes (longues) (4), Dents (longues) (4), Peur (4), Absorption de douleur (2), Lire les sentiments (2), Éventration (2), Douleur (2).

Description : des loups énormes aux yeux rouges et au pelage noir collé par le sang de leurs victimes. Ils se promènent en meute de 1d6 individus (minimum : 2) et traquent les cauchemars les plus horribles pour se nourrir des émotions et angoisses des humains qu'ils déchiquettent juste après...

L'escalier

" Le concierge est dans l'escalier. Le concierge est dans l'escalier... Le concierge est dans l'escalier !

- Il est comme ça depuis longtemps ?

- Depuis qu'on l'a retrouvé, docteur.

- C'est qui ?

- Mmm... Un certain Jones, professeur en Archéologie. On l'a retrouvé dans un tombeau en ruines en Egypte en train de manger des enfants et de répéter sans arrêt la même phrase.

- Ok. Donnez lui quelque chose pour le calmer et laissez-moi avec lui.

- Je suis Lariel, au service de Dominique. Alors, ce glissement de Marches ?

- Le concierge est dans l'escalier. Le concierge est dans l'escalier... Le concierge est dans l'escalier ! "

Il existe un escalier mythique qui relie toutes les Marches Intermédiaires. Il s'ouvre dans les sous-sols de Notre Dame. On y pénètre par le Purgatoire, mais aussi au Paradis et en Enfer. Des portes s'ouvrent sur des mondes fantastiques, certaines inviolables, d'autres fines comme du papier, d'autres encore arrachées de leurs gonds. Parfois, des coups résonnent contre la porte de l'autre côté ou un voyageur se perd, par exemple dans " la Gare ", une Marche où l'on entend, au loin, des bruits de travaux et le sifflement des trains dont on ne peut jamais trouver la source. Ou chez les fées, à ses risques et périls.

Les portes sont numérotées dans un ordre étrange (les portes de l'enfer sont dans la section qui commence à partir de C80 et le Paradis se trouve aux alentours des 254U) mais il semble que la même porte donne toujours sur la même Marche et qu'elles soient fixes. En théorie, la cage d'escalier est donc une Marche Intermédiaire qui est connectée à

toutes les autres. Les seules portes qui ne sont pas immobiles sont celles de la MRC et de Chez Régis, qui bougent tout le temps, les coquines. La cage d'escalier répond à des lois physiques étranges qui font que, arrivé à une certaine profondeur, il est impossible de remonter tandis que, à mesure qu'on s'approche du Paradis, l'ascension est de plus en plus difficile, les marches se multipliant et la gravité augmentant.

Autre chose étrange, la cage d'escalier est toujours propre bien que personne n'y fasse le ménage. Personne ? Certains parlent tout bas d'un homme mystérieux, vêtu d'un jogging élimé et arborant une épaisse moustache. Il semblerait qu'il soit le gardien des lieux, qu'il soit responsable de leur état et qu'il veille à ce que rien de fâcheux ne s'y produise. Il parle d'une voix curieusement étranglé et ne répond pas aux questions. Ceux qui l'ont rencontré et ont provoqué son courroux (qu'ils aient sali par terre, qu'ils l'aient pris à partie ou qu'ils aient enfreint le mystérieux règlement dont il se réclame) ne sont plus là pour en parler.

Le Concierge

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	4	5	4	2	34

Talents : Corps à corps (6), Esquive (6), Connaissance de l'escalier (6), Nettoyer par terre (6).

Pouvoirs : Coup de poing (4), Attaques Multiples (5), Esquive (4), Assommer (4), Griffes (longues) (4), Douleur (4), Peur (6), Régénération (4), Volonté supranormale (6), Non-Détection, Téléportation (uniquement dans la cage d'escalier) (6).

Description : mince, voire maigre, le concierge arbore une énorme moustache et est vêtu perpétuellement du même jogging Adidas élimé. Il est bourru et ne répond pas aux questions : les seules fois où il s'adresse aux gens, c'est pour leur signaler un point obscur du fameux règlement. Il peut vous interdire de passer, après vous avoir laissé le faire une fois précédente, ce qui fait dire à certain que le règlement varie au gré de ses humeurs. Mais rien n'est moins sûr. S'il est menacé ou que l'on refuse d'obéir à ses injonctions, il chargera, et il a les moyens de faire entendre raison même au plus féroce. Sa seule faiblesse est qu'il ne semble pas capable de sortir de la cage d'escalier, comme s'il lui était intimement lié et qu'il en était dépendant.

Chez Régis

" Ce que j'veux dire, p'tit gars, tu vois, c'est que nous, les Anges, eh ben vous avez que des putains de lyrer au Paradis, merde!... Nous, on a des guitares électriques, des basses, des samplers, tout c'qui faut. Et j'te raconte même pas le nombre de musiciens : t'as qu'à récapituler tous ceux qui se sont suicidés déjà et tu verras...

- Moi, j'aime pas la musique.

- Ouais, j'oublie toujours que t'es un Michel... Patron, tu nous remets ça. "

Dans les années cinquante, en plein cœur de la guerre froide, il y avait certains lieux où les espions de tous bords pouvaient se retrouver. Pour échanger des informations, pour traiter des échanges de prisonniers, pour taper le carton entre gens in the know. Après tout, ces gens avaient de nombreuses choses en commun : un statut qui les éloignait du commun des mortels (du " les pauvres, s'ils savaient " à " c'est dur de faire semblant en permanence ") et l'impression de se faire cutler par leur hiérarchie.

Pour les Anges et les Démons, c'est un peu la même chose : travailler, s'occuper de la famille de sa couverture, partir en mission pour protéger les intérêts de Dominique ou Andromalius, revenir pour mentir à tout le monde, le tout en y croyant de moins en moins, à mesure qu'on reste sur Terre et qu'on s'attache aux humains. Paradoxalement, cela leur donne le mal du pays, d'un endroit où il peuvent enfin être eux mêmes et enlever ces saloperies de lunettes de soleil parce que tout le monde se fout que vos yeux soient rouges. C'est un peu caricatural, certes, mais c'est assez proche de ce qu'un Ange ou un Démon peut ressentir après quelques missions.

Bien entendu, personne, Princes ou Archanges, n'en a rien à battre. Pour la plupart d'entre eux, même les plus sympa parfois, leurs serviteurs sont des pions. Alors leurs états d'âmes... En tout cas, personne n'a rien fait pour aider les pauvres Anges et Démons à relâcher la pression. Sauf Yves. Et pas forcément par altruisme, plutôt à la suite d'un raisonnement tordu dont il a le secret, du genre " et que se passerait-il si les Anges et les Démons se rapprochaient ? " Il se mit donc à chercher un comparse. Il avait bien pensé à détourner un stock de PP d'une religion mineure et à parasiter sa Marche, mais il lui fallait aussi une couverture, histoire de pouvoir prétendre qu'il ne savait rien au cas où il se ferait gauler. Quelqu'un de puissant alors et qui ait de bonnes intentions... Pourquoi pas Jésus tiens ?

Il est pas mal : sympa, fils de Dieu et avec un pouvoir spécial qui permet de faire n'importe quoi, genre éradiquer la faim dans le monde d'un claquement des doigts (pourquoi ne le fait-il pas, alors ? Trop flemmard. Quand on pense qu'il pourrait nous débarrasser des nazis, comme ça, nets, c'est du gâchis. Et des américains, même, si ça se trouve). Au bout d'une demi-heure à taper comme un sourd, Yves force sa porte et une odeur de patchouli s'insinue dans ses narines, tandis que l'air résonne des inédits de Hendrix que Jésus écoute au casque (fort donc) en compagnie de John Lenon. L'Archange des Sources se retient de regarder les posters de Janis Joplin à poil, enlève au fils de Dieu sa Gibson Flying V et le persuade de l'aider à grands renforts de " Philosophie ", qui fonctionne bien entendu sur le propre fils de Dieu comme dirait l'autre...

Yves avait une idée plutôt simple à la base : une chaîne de bars identiques où Anges et Démons pourraient se rencontrer sans tenir compte de leurs appartenances respectives. Un lieu où ils pourraient enfin communiquer, sans risque pour l'éventuel Ange au service de Novalis de se faire éclater par le Baal à qui il raconte sa jeunesse. Et surtout, un endroit à l'abri de la hiérarchie : un bar où on puisse boire un café bien serré, en en profitant pour casser du sucre sur le dos de Dominique sans courir le moindre risque.

L'idée plut à Jésus qui se mit à réfléchir aux petits détails techniques après avoir repris une latte de son joint de skunk, ce qui aida quand même pas mal à la perversion de l'idée originale. En effet, la première fois qu'on va s'en jeter un petit Chez Régis (le nom est de Jésus), on est un peu surpris que l'espèce de baba derrière le bar se révèle être le fils du Patron lui-même. Quand on y retourne, même dans un autre pays, la



surprise est encore plus grande : le type qui vous demande " et qu'est-ce qui prendra le man ? " est encore Jésus... On pourrait croire qu'il s'est dédoublé, comme il en avait l'habitude quand il " s'amusait " en Palestine avec la Marie-Madeleine, mais la solution est bien plus simple. Chez Régis n'existe qu'en un seul exemplaire.

Comment ça marche, alors ? Grâce à l'idée tordue de Jésus (et à la qualité de sa skunk). Il a tout simplement annexé (ou créé, qui sait, le bougre en est capable) une Marche Intermédiaire pour lui tout seul et y a installé son zinc, sa pompe à bière et son distributeur de cacahuètes. Le bar occupe la totalité de l'espace de la Marche et obéit au doigt et à l'œil de son propriétaire. Elle est capable de s'agrandir dans une moindre mesure (sauf si Jesus utilise en plus son pouvoir spécial), de changer d'apparence toute seule comme une grande, de bouger à travers les Marches pour se rendre là où on a besoin d'elle...

En effet, la devanture du bar est exactement à la limite de la Marche et, quand le bar se matérialise sur notre bonne vieille Terre (de Ouagadougou au fin fond du Pérou), la façade fait contact avec la Marche Terrestre, permettant le passage. La Marche touche le plan terrestre de manière subtile : quand quelqu'un veut passer de notre réalité à Chez Régis, il ressent un léger malaise parce que les deux Marches ne s'interpénètrent pas, elles sont juste posées l'une sur l'autre et il faut donc aussi traverser la mince couche de réalité qui les sépare, cette manere d'entre les Marches dont nous disions plus avant qu'elle est indescriptible et inconnue.

Monsieur et Madame méyaoualpa ont un fils

Dans la catégorie " Jésus est un bourrin ", voici la description de son pouvoir spécial. A noter qu'il n'a pas de serviteurs et que personne d'autre que lui ne le possède. D'ailleurs, Jésus lui-même ne le possède qu'au niveau 3, ce qui veut dire qu'il lui arrive de se planter. Généralement, dans cette situation, il se vexe.

Miracle
Type : mental, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : infinie.
Description : ce pouvoir sert à attirer l'attention de Dieu sur son fils unique et chéri. C'est le comble du fils à papa puisqu'il permet à Jésus de faire virtuellement n'importe quoi. Avec un jet réussi, Dieu, qui est omnipotent, accomplit tout ce que le fiston demande. Sympa, non ?

Invoquer Chez Régis

Il faut d'abord calculer la caractéristique " trouver Chez Régis " : c'est la moyenne de la volonté et de la perception. Ensuite, il faut faire un jet " très difficile " sur la table UM avec 5 colonne de malus en appliquant les bonus suivants (exprimés en colonnes):

Par Ange et Démon qui cherche	+1
Par Ange ou Démon dont le supérieur est indésirable, même s'il ne cherche pas	-2
Par Ange ou Démon dont le supérieur est sympa dans la tête de Jésus	+1
Par Ange ou Démon intégriste*, même s'il ne cherche pas	-2
Par Ange ou Démon qui fait preuve de mauvais esprit*, même s'il ne cherche pas	-2
Par Ange ou Démon qui veut boire un coup dans un endroit sympa et qui le dit à haute voix	+1
Par renégat	+3
Par ancien du bureau	+2
Par membre de la maison	+2
Par Ange au service d'Ange	+2
Par Ange ou Démon déjà venu Chez Régis	+0,5**

Il est donc tout à fait possible de trouver Chez Regis par hasard comme vous avez pu vous en rendre compte à la lecture de cette table. C'est le meneur de jeu qui fera le jet et qui pourra annoncer au personnage qu'il vient d'apercevoir un bar qui a l'air sympa.

Liste des indésirables qui ne pourront d'ailleurs jamais trouver Chez Regis eux-mêmes : Dominique, Jospeh, Walther, Laurent, Michel, Baal, Belial, Bifrons, Crocell, Andromalius.

Liste des sympa : Alain, Guy, Jean-Luc, Novalis, Blandine, Didier, Marc, Yves, Janus, Francis, Emmanuel, Daniel, Abalam, Andrealphus, Asmodée, Baalberith, Beleth, Haagenti, Kobal, Kronos, Malthus, Morax, Scox, Valefor.

* Dans les deux cas, c'est un peu à la tête du client. C'est au meneur de jeu de décider. Le mauvais esprit est le fait de certains joueurs qui ne prennent du plaisir qu'en faisant des coups dans le dos de leurs petits camarades avant de les dénoncer à la hiérarchie. Dans le cas de la limitation " intégrisme ", le malus s'applique obligatoirement. De toutes façons, le meneur de jeu peut attribuer des bonus et malus à sa guise, voire tricher derrière son écran...

** Arrondir à la valeur inférieure

C'est bien beau tout ça mais comment on trouve Chez Régis dans ce cas puisqu'il existe sur une autre Marche que la nôtre ? C'est assez simple : il suffit de le vouloir. En fait, trouver le bar consiste à réussir une invocation, un peu comme quand on appelle son supérieur à la seule différence que dans ce cas on est souvent assez stressé (par exemple quand on se fait courser par un gros Démon avec des griffes qui font snikt, snikt) alors que, pour trouver Chez Régis, il faut être cool... Et oui, le but du bar reste de rapprocher les deux factions ennemies, alors Jésus ne veut pas qu'il y ait une chance que ça dégénère. Même si le bar bénéficie de conditions de sécurité très efficaces (on y reviendra), il ne veut pas que l'atmosphère soit polluée par des gens agressifs ou hostiles, surtout vu l'empathie de la Marche. D'ailleurs certains Archanges et Princes sont persona non grata et ne trouveront jamais Chez Régis.

Et quand l'invocation réussit, me direz-vous ? Et bien c'est simple, le bar se contente d'apparaître, pouf, comme ça, entre deux maisons ou deux magasins, juste à la limite du champ de vision. Et tout le monde fait comme si de rien n'était, en ayant l'impression que rien n'a changé, que le bar n'est même pas là dans certains cas (notamment pour les indésirables sus cités) et ils ne s'en souviendront plus de toutes façons quand les choses auront repris leur cours normal. En pratique, cela représente pas mal de travail quand même : tordre l'espace pour déplacer les murs sans que personne ne s'en aperçoive, faire un trou de la réalité grand comme la devanture du bar et coller la Marche juste bien comme il faut pour que l'ourlet de matière entre les Marches ne se mette pas à couler bêtement sur le trottoir. Oui, Jésus est un grosbill.

On boit son petit coup tranquille, pépère pendant cinq minutes et ensuite on ressort, exactement au même endroit, avec la même petite sensation de vertige qu'a l'entrée, cinq minutes plus tard. Et si deux personnes entrées par des endroits différents ressortent en se tenant la main par exemple ? Et bien, c'est pile ou face : une chance sur deux de se retrouver à l'un des deux endroits. Si la pièce tombe sur la tranche, le Bon Dieu les a punis de tant de mesquinerie et ils sont morts. Bien sûr, il y a des exceptions : si le Patron vous a à la bonne, que quelqu'un vous attend à l'extérieur pour vous faire la peau, ou que vous avez un petit mot signé par Yves, vous pouvez très bien sortir à l'autre bout de la planète, voire... On murmure aussi que, de temps en temps, quand Jésus n'est pas en état (s'il s'est tapé un buvard d'acide par exemple), le bar pète un peu les plombs et se met à jouer avec le temps, par exemple. Certains habitués racontent de drôles d'histoires, comme ces Anges de Daniel qui jurent avoir vu, l'espace d'une seconde, Chez Régis avec un décor de taverne du 17ème siècle avant que le bar ne se re-transforme en rade normal, avec les fanions du PSG et les retransmissions des matchs à la télé.

Car une des capacités du bar est de s'adapter aux désirs de la clientèle : c'est la capacité d'empathie de la Marche dont nous parlions plus tôt et le fait qu'elle est décidément intelligente. La déco s'adapte en effet à la majorité des clients, même les toilettes (les quatre : Anges, Angettes, Démons, Démonettes). A la majorité de la somme de leur Volonté en fait. Par exemple, nos chers Daniel de tout à l'heure quand ils rentrent à quinze, après le match, auront une grande chance de le voir se transformer à leur goût : bar PMU pourri avec matchs à la télé et jolies coupes plaquées or sur les étagères. Et tant pis pour les deux Novalis qui jouaient tranquillement au go dans une bonne odeur d'encens qui fout la gerbe. Parfois, c'est un peu embêtant : il y a un Ange qui se souvient amèrement d'être passé Chez Régis prendre un petit café " pour se réveiller avant le briefing " et qui s'est retrouvé au milieu d'une quinzaine de Démons aux ordres de Nog équipés de couettes et d'oreillers. Quand il s'est réveillé quelques heures plus tard, il était mûr pour une bonne limitation, surtout qu'il ne pouvait pas vraiment expliquer son retard.

En effet, une autre capacité de Chez Régis est de très bien protéger le secret de son existence. Premièrement, il n'apparaîtra pas aux Archanges et Princes qui le désapprouveraient, comme nous l'avons déjà dit. Ensuite, ledit Archange ou Prince ne pourra en aucun cas nourrir le moindre soupçon de début d'indice de preuve de l'existence du bar. Même en torturant ou en utilisant un pouvoir sur le pauvre Ange ou Démon à qui il veut faire cracher le morceau. Celui-ci sera blanc comme neige - c'est-à-dire qu'il n'y aura même pas un vide suspect à la place de ce qu'il essayerait de cacher. Que dalle, on vous dit. Ce qui signifie que même un Dominique retors ne pourra jamais faire de rapport : impossible de l'écrire ou d'en parler à son supérieur, ça reste bloqué au fond de la glotte. Il l'a dans le baba.

Une autre façon qu'a le bar de se défendre est d'annuler tout simplement les pouvoirs offensifs de ceux qui y entrent. J'ai déjà écrit que Jésus est un bourrin ? Oui ? Bon... Et par offensif, on entend tout ce qui pourrait nuire à quelqu'un, lire ses pensées pour en profiter plus tard ou le charmer pour le faire parler par exemple. Se battre Chez Régis, par exemple si quelqu'un triche à la belote, est sans danger : vous pouvez taper comme un sourd, ça ne sert à rien et ça ne fait même pas mal. En plus, vous risquez de vous mettre à dos le patron et de devenir persona non grata vous aussi, alors. Pour la protection des clients, l'annulation des pouvoirs continue hors de Chez Régis tant qu'il y a une possibilité qu'ils s'entre-tuent dehors. Ce qui veut dire qu'on ne peut même pas décider de se donner un rendez-vous plus tard après s'être embrouillé dans le rade pour régler ses comptes. Ça ne marchera pas : pour se taper dessus, il faudra que les circonstances vous y oblige (mission, etc.). Par contre, si l'Ange ou le Démon en a besoin, si on veut lui piquer son portable (sic) mettons, ses pouvoirs reviendront immédiatement, sans même attendre un tour qui fait bien. Dernière petite chose : quand on sort de Chez Regis, on bénéficie du pouvoir Humanité de chez Andromalius et de Non-Détection, histoire qu'on ne puisse pas vous suivre à la trace.

Dans la catégorie des autres trucs sympa qui font bien, Chez Régis sert aussi de traducteur universel : tous les clients parlent automatiquement la même langue, sorte d'étrange mélange entre l'Angélique et le Démoniaque (ce qui a suffi à faire dire à certains que c'est le langage que parlaient tous les Anges avant le Schisme). En plus, le bar crée une zone de calme - sic, pour un peu on se croirait dans une bouffonnerie donjonesque - autour des clients qui veulent discuter sans crier et sans se faire polluer les oreilles par le bruit des quinze Anges de Daniel en train de beugler que les Marseillais devraient aller faire quelques chose avec leur mère sur la Cannebière. Ce qui prouve d'ailleurs qu'ils n'ont jamais vu de Marseillaises, qui sont charmantes, mais je m'égare...

A la fin des années 90, Jesus a eu l'idée d'un concours pour refaire le papier peint, les sous bocks et les serviettes : la petite fête pour célébrer ça a d'ailleurs dégénéré en partouze contre nature (c'est-à-dire que des Anges et Angettes ont couché avec des Démons et Démonettes, comme de vulgaires singes bonobos). Rien de mieux pour rapprocher les gens, hein Tonton Yves ?

Une chose que Chez Régis n'est pas, par contre, c'est un endroit pour se planquer quand ça vire à l'aigre. Il n'est pas





possible de l'invoquer en plein milieu d'une baston ou en se faisant courser pour s'y réfugier, comme l'immortel de base sur un " lieu saint " (resic). Par contre, une fois à l'intérieur, on est sûr d'être bien servi par les jolies serveuses, voire par Janis Joplin herself. En plus, grâce aux probabilités qui ne font rien qu'à jouer à ne pas être normales dans le bar, il est possible que vos joueurs apprennent des petites choses qui pourront les aider dans le scénario qu'ils jouent, au milieu des ragots et autres bruits de chiottes. A consommer avec modération cependant.

Dernier détail, Jésus n'est jamais en rupture de stock. Chez Régis c'est comme chez Casto : y a tout ce qui faut.

T.G.B.

" Et donc, monsieur Dewey, ce système de classement universel permettra de grandes choses. Imaginez : toutes les connaissances unifiées, classées, mises à la disposition de l'humanité. Des confins de la Chine aux neiges du Canada en passant par le fin fond de la Beauce, n'importe qui ayant connaissance du système pourra se retrouver dans n'importe quelle bibliothèque…

- Bien sûr, bien sûr, c'est merveilleux, mais ce que je ne comprends pas, c'est votre intérêt dans l'affaire. Pourquoi me donner ça à moi alors que vous pourriez passer à la postérité.

- Parce que votre place fait de vous quelqu'un de respecté, vous avez les appuis pour faire adopter ce système ; et puis je fais ça par amour de la science, les honneurs m'importent peu… Alors, nous avons un accord ? "

" C'est pourquoi, les bibliothèques de notre pays ont décidé d'utiliser votre système et que nous vous adressons ses plus vifs remerciements ainsi que cette modeste contribution financière.

- Merci Monsieur, mais, vous savez, je fais ça par amour de la science… "

" Turgnol, levez-vous. Par décision du Conseil Divin réuni ici et après inspection et pour services rendus, je vous accorde le Grade d'Ami des Sages, le sceau de pureté et les pouvoirs qui en dérivent directement.

- Merci Monseigneur, mais, vous savez, je fais ça par amour de la science…

Un beau jour, un con d'humain a eu l'idée de faire des dessins sur un mur : le processus était lancé et il ne fallut pas longtemps pour qu'une forme d'écriture rudimentaire existe. Resultat, on a fini par inventer l'imprimerie et aujourd'hui vos livres sont des produits Vivendi Universal. Toujours est-il que Yves, qui est un grand pervers, a toujours aimé l'écriture, les bouquins, les annuaires téléphoniques. Rêves arrachés aux hommes, espoirs et colère, comme il aime à dire. Tout ça pour justifier le fait qu'il les collectionne.

Il les entasse de tout temps dans ses appartements, sur d'innombrables étagères, et il n'a même plus de place pour installer sa console de jeux vidéos. Déjà que le pauvre auteur de ces lignes a du mal a avoir assez d'espace pour ranger les siens, vous imaginez bien l'ampleur du problème dans le cas d'Yves. Surtout que l'Archange des Sources aime à collectionner les inédits des grands écrivains. Et quand on dit inédit c'est au sens fort qu'il faut l'entendre : avec l'aide de Blandine, il aime à farfouiller dans les rêves de ses auteurs préférés et à les entasser avec les autres - on ne vous raconte même pas la taille du rayon Hugo.

Toujours est-il que, confronté à ce manque de place assez emmerdant, Yves a décidé de s'agrandir à travers les Marches Intermédiaires : toute bibliothèque de plus de cinq cents ouvrages fait un peu partie de celle d'Yves, que ce soit sur le plan terrestre ou sur n'importe quelle autre Marche. Heureusement, il n'est normalement pas possible de passer d'une bibliothèque à l'autre, à moins d'être Yves ou d'avoir l'âme pure. Vraiment pure : n'importe quel Ange peut aller se rhabiller et même Dominique lui-même est loin d'être un innocent aux yeux de la Bibliothèque. Pour que ça marche, il vaut mieux être un tout jeune enfant. D'ailleurs, on se souvient encore d'Ashamiel, le juif errant, et de Léviathan, un Démon puissant de Baal, qui s'étaient servi de cette propriété amusante pour monter au Paradis pendant l'inauguration de la Bibliothèque François Mitterand en utilisant une bande de marmots pour ouvrir la voie.

Curieusement, la Bibliothèque n'avait pas réagi. Mais, bon, les voies d'Yves sont impénétrables, ou les rumeurs sont vraies : il est de notoriété publique que la bibliothèque de l'Archange des Sources est vivante et consciente, qu'elle est notamment capable de se réorganiser dans l'espace, par exemple pour capturer des indésirables jusqu'à l'arrivée des nettoyeurs. Certains prétendent même que, si elle n'a jamais été violente jusqu'à présent, rien ne dit que cela sera éternellement le cas. A mesure qu'elle enfle, elle pourrait développer son propre agenda, finir par conquérir son indépendance et mettre d'obscurs projets à l'œuvre.

Généralement, ce sont les mêmes tarés qui prétendent qu'Yves est Dieu ou que JFK a été assassiné par les extra-terrestres. Mais rien ne dit que, cette fois, ils n'aient pas raison. (Ndl. : pour JFK non plus, d'ailleurs.)

Gothic Horror

" Eh ben, dit-il, c'que ça représente, d'un point de vue technique, pour le moment ? Pas grand-chose. L'acolytisme, c'est pas vraiment c'qu'on pourrait appeler un travail barbant en plein milieu d'une période d'activité fébrile. Ça, bien sûr, c'est à cause qu'y dort. Enfin, qu'y dort, bon, c'est pas exactement ça. Ça s'rait plutôt, si vous tenez à être précis, qu'il est mort.

- "Dans sa demeure à R'lyeh, Cthulhu mort gît et songe", glissa Seth. Ou, comme l'a dit le poète "N'est pas mort pour toujours qui dort dans l'éternel…"

- "Mais d'étranges eons…" déclama Wilf.

- Et quand y vous dit étranges, vous pouvez me faire confiance, y sont vraiment bizarres -

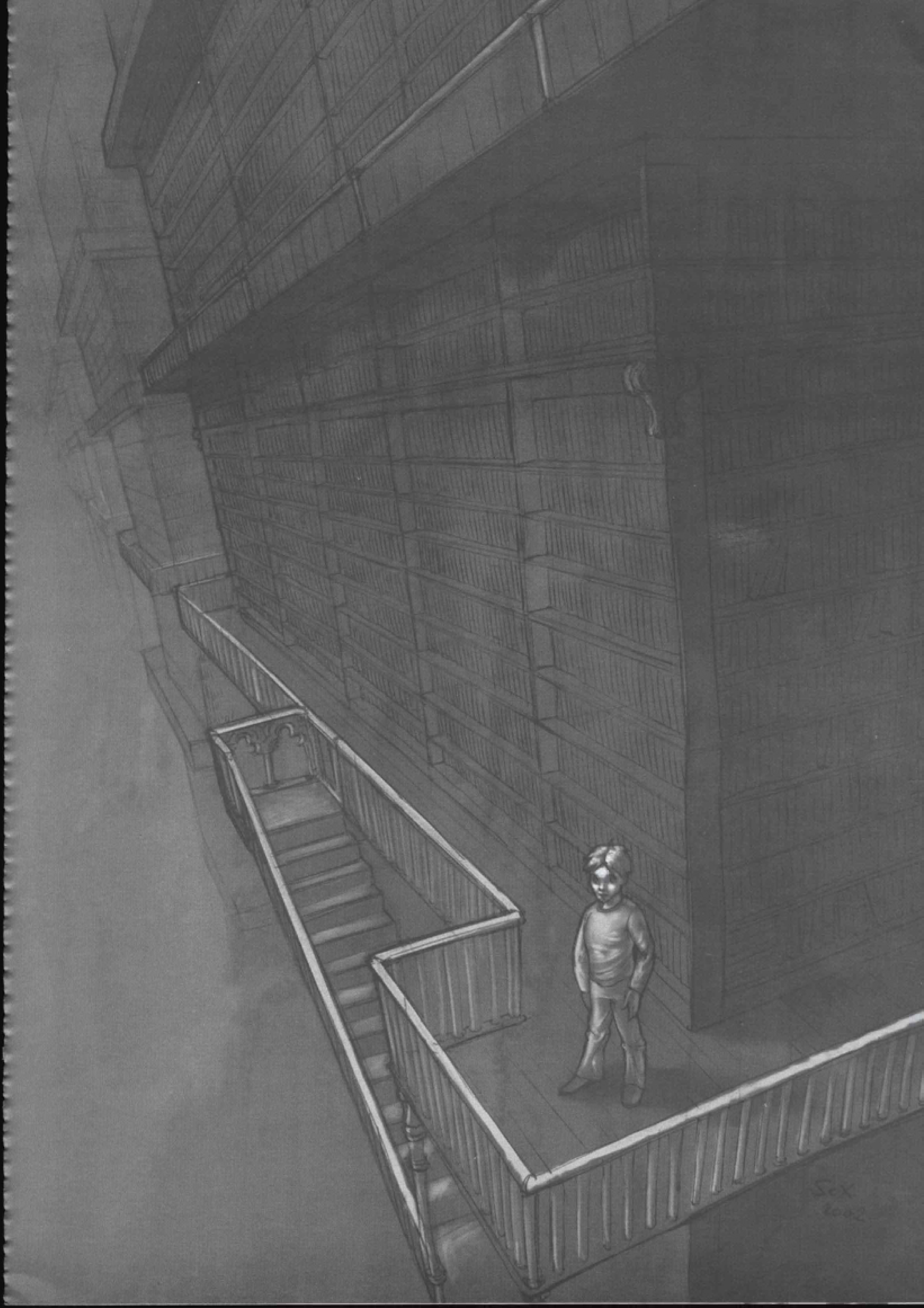
- Xactement. C'est pas des eons de tout le monde, dont on cause, là.

- "Mais d'étranges eons rendent la mort mortelle". "

Ben fut légèrement surpris de constater que, de toute évidence, il était en train de boire une nouvelle pinte pleine de corps de la Spéciale à l'ancienne des Shoggoths. Curieusement, le goût de bique rance était moins répugnant, à la deuxième pinte. Il était aussi rare de s'apercevoir qu'il n'avait plus faim, que les ampoules de ses pieds avaient cessé d'être douloureuses, et que ses compagnons étaient des individus charmants et spirituels dont il avait du mal à différencier les noms. Il n'avait pas assez d'expérience de l'alcool pour savoir que c'était un des symptômes qui vont de pair avec le fait d'être parvenu à sa seconde pinte de Spéciale à l'ancienne des Shoggoths.

Neil Gaiman, *" La spéciale des Shoggoths à l'ancienne ", in Miroirs et Fumée.*

Un beau soir, Beleth, qui s'ennuyait sur la MRC décida de créer un monde. Comme ça, pour voir s'il pouvait le faire. Après un poil de recherches en bibliothèque, il décida de





Mors Ultima Ratio

Le temps va au même rythme dans le Gothic Horror que dans la MRC mais il ne vaine jamais. Tous les Anges et Démons récupèrent 1 point de force toutes les 24 heures et 1 PP toutes les 6 heures. Les récupérations propres à leur Prince ou Archange ne fonctionnent pas. Seuls Blandine et Beleth peuvent envoyer quelqu'un dans le GH, le corps terrestre du personnage paraitra alors en profonde narcolepsie et sera impossible à réveiller. Des électrodes pourront facilement déterminer qu'il rêve ou cauchemarde. Tous les dommages subis dans le Gothic Horror apparaitront sur son corps, comme dans Freddy et, s'il meurt, il s'en retourne au Paradis ou en Enfer.

Tous les pouvoirs trop visuels et violents voient leur puissance diminuer, voire disparaître. Les pouvoirs de type Rêve ou Cauchemar deviennent quant à eux tellement puissants qu'il n'est pas recommandé qu'il y ait plus d'un Ange ou d'un Démon possédant ce type de pouvoirs dans le groupe. Les pouvoirs annexes des Démons et des Anges (pouvoirs accordés par les grades, aura, langage) ne fonctionnent pas dans le Gothic Horror. Les églises possèdent par contre toujours leurs pouvoirs. Voici la liste des modifications à apporter aux pouvoirs des règles de base.

Pouvoirs des Démons

Armes et armure magiques : les armes et armures magiques apparaissent au côté de leur propriétaire en arrivant dans le GH et ne peuvent plus disparaitre. Les armes créées à partir de 1921 ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas.

Armure corporelle : ce pouvoir est utilisable normalement mais le fait de sortir une armure est tellement douloureux que le personnage ne peut rien faire sauf hurler en se roulant par terre pendant (7-force) secondes.

Attaques à distance (toutes) : ces pouvoirs ne fonctionnent pas sauf l'attaque télékinétique dont le coût est doublé.

Attaques corporelles (toutes) : ces pouvoirs sont utilisables normalement mais le fait de sortir un mode d'attaque est tellement douloureux que le personnage ne peut rien faire sauf hurler en se roulant par terre pendant (7-force) secondes.

Bond : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Cauchemar : l'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible. Voire " influencer le Gothic Horror " plus loin.

Cauchemar mortel : l'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible. Voir " influencer le Gothic Horror " plus loin.

Champ de force : ce pouvoir fonctionne normalement mais est invisible et coûte 2 PP par seconde.

Champ magnétique : ce pouvoir fonctionne normalement mais est invisible et coûte 2 PP par seconde.

Contact avec un hacker : cet individu est remplacé par une petite frappe qui fréquente les milieux louches.

Contact avec un Prince Démon : ce pouvoir ne fonctionne qu'avec Beleth.

Couche de glace : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Couverture : arrivé dans le Gothic Horror, le personnage se retrouve dans le corps d'un homme célèbre de l'époque et qui correspond à la couverture possédée. Le " Présentateur TV " n'existe pas, la couverture est perdue.

Déphasage : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Familiers animaux : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Familiers humanoïdes : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Familiers sous forme d'objet : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Lieu de réunion : ces lieux sont possédés par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Limitations : ces limitations fonctionnent normalement sauf Ancienne mode qui doit être réactualisée.

Morts-vivants : les morts-vivants sont indépendants dans le GH, certains servent Beleth ou sont alliés avec des Démons mais ils ne peuvent être considérés comme des serviteurs. Ceux qu'un personnage posséderait déjà n'interviennent pas dans le GH.

Objets magiques : les objets créés à partir de 1921 n'existent pas et n'apparaissent pas. Les pouvoirs possédés par ces objets suivent les mêmes règles que les autres pouvoirs des Démons.

Pari stupide, Goinfrerie, Message officiel, Gag absurde, Projection temporelle : ces pouvoirs spécifiques ne fonctionnent pas.

Propriété immobilière : ces propriétés sont possédées par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Réduction : 1 PP par seconde.

Signe extérieur de richesse : ces objets sont possédés par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Téléportation : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Tourbillon de feu : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Vitesse : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Vol : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Pouvoirs des Anges

Armes et armure magiques : les armes et armures magiques apparaissent au côté de leur propriétaire en arrivant dans le GH et ne peuvent plus disparaitre. Les armes créées à partir de 1921 ne sont pas utilisables et n'apparaissent d'ailleurs pas.

Mors Ultima Ratio... (suite...)

Armure corporelle : ce pouvoir est utilisable normalement mais le fait de sortir une armure est tellement douloureux que le personnage ne peut rien faire sauf hurler en se roulant par terre pendant (7-force) secondes.

Attaques à distance : ces pouvoirs ne fonctionnent pas sauf l'Attaque télékinétique dont le coût est doublé et le Jet d'eau bénite dont la puissance n'est cependant pas suffisante pour projeter des jets : la peau de l'Ange secrète de l'eau bénite qui peut être recueillie dans des fioles et autres contenants.

Bond : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Chair en pierre, Message officiel et Apparence Démoniaque ne fonctionnent pas.

Champ de force : ce pouvoir fonctionne normalement mais est invisible et coûte 2 PP par seconde.

Champ magnétique : ce pouvoir fonctionne normalement mais est invisible et coûte 2 PP par seconde.

Couche de glace : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Couverture : arrivé dans le Gothic Horror, le personnage se retrouve dans le corps d'un homme célèbre de l'époque et qui correspond à la couverture possédée.

Electricité : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Groupe affilié : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Lieux de réunion : ces lieux sont possédés par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Objets magiques : les objets créés à partir de 1921 n'existent pas et n'apparaissent pas. Les pouvoirs possédés par ces objets suivent les même règles que les autres pouvoirs des Anges.

Organisme international : ces pouvoirs ne fonctionnent pas sauf " ONU " qui est remplacé par la SDN et " INTERPOL " qui est remplacé par la Police Nationale.

Passe-muraille : ce pouvoir coûte 5 PP par seconde.

Planques : ces planques sont possedées par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Présentateur TV : ce contact n'existe pas.

Rêve : l'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible. Voir " influencer le Gothic Horror " plus loin.

Rêve divin : l'utilisation habituelle de ce pouvoir est impossible. Voir " influencer le Gothic Horror " plus loin.

Serviteur sde Dieu : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Signe extérieur de richesse : ces objets sont possédés par l'humain dans lequel le Démon s'incarne après adaptation à l'époque.

Soldats de Dieu : ces serviteurs et alliés n'interviennent pas dans le GH.

Téléportation : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Vitesse : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Vol : ce pouvoir ne fonctionne pas.

Lorsqu'un Ange tire un 111 ou parvient à invoquer son Archange ou qu'un Démon tire un 666 ou réussit à invoquer son Prince, les limitations de pouvoirs indiquées ci-dessus ne sont plus valables, pour lui seul, pendant dix minutes. Si un serviteur de Beleth ou Blandine parvient à invoquer son supérieur, celui ci pourra intervenir normalement.

Influencer le Gothic Horror

Cauchemar : ce pouvoir coûte 3 PP par attaque et permet d'entrer en conflit psychique avec sa victime (qui doit être en vue). Si le coup est réussi, le RU donne le nombre d'heures où la victime sera très mal à l'aise et dans l'impossibilité d'entreprendre quoi que ce soit de dangereux. Si elle y est forcée, elle subira un malus de 6 colonnes. L'utilisateur du pouvoir devra déterminer les causes de cette peur panique en s'inspirant des films d'horreur de sa jeunesse.

Cauchemar mortel : ce pouvoir coûte 3 PP par attaque et permet d'entrer en conflit psychique avec sa victime (qui doit être en vue). Si le coup est réussi, le RU donne le nombre de points de dommages subis par la cible. Le démon doit trouver une explication rationnelle à ces dégâts et qui soit en rapport avec le nombre de points de dommages subis.

Rêve : ce pouvoir coûte 5 PP par attaque et permet d'entrer en conflit psychique avec sa victime (qui doit être en vue). Si le coup est réussi, le RU donne le nombre d'heures où la victime sera très mal à l'aise et dans l'impossibilité d'entreprendre quoi que ce soit de dangereux. Si elle y est forcée, elle subira un malus de 6 colonnes. L'utilisateur du pouvoir devra déterminer les causes de cette peur panique en s'inspirant des films d'horreur de sa jeunesse. Durant toute la durée du pouvoir, l'Ange connaîtra la position de sa victime.

Rêve Divin : ce pouvoir coûte 10 PP par attaque et permet d'entrer en conflit psychique avec sa victime (qui doit être en vue). Si le coup est réussi, le RU donne le nombre de minutes où la victime sera emportée dans une vision idyllique, agressée par de jolies petites nymphes, des lutins aux oreilles pointues et des fleurs multicolores qui chantent des chansons. Il se verra en train de gambader joyeusement dans de vertes prairies au milieu des moutons et des jolis petits cochons roses. Il ne pourra rien faire d'autre qu'être mignon. Son corps reste dans le GH mais tombe dans un coma profond. Eliminer le corps physique revient à enfermer pour l'éternité la cible dans cet Univers de Poche signé Blandine. Si la victime parvient à revenir dans le GH, il a une chance sur 3 de subir une folie de façon permanente.



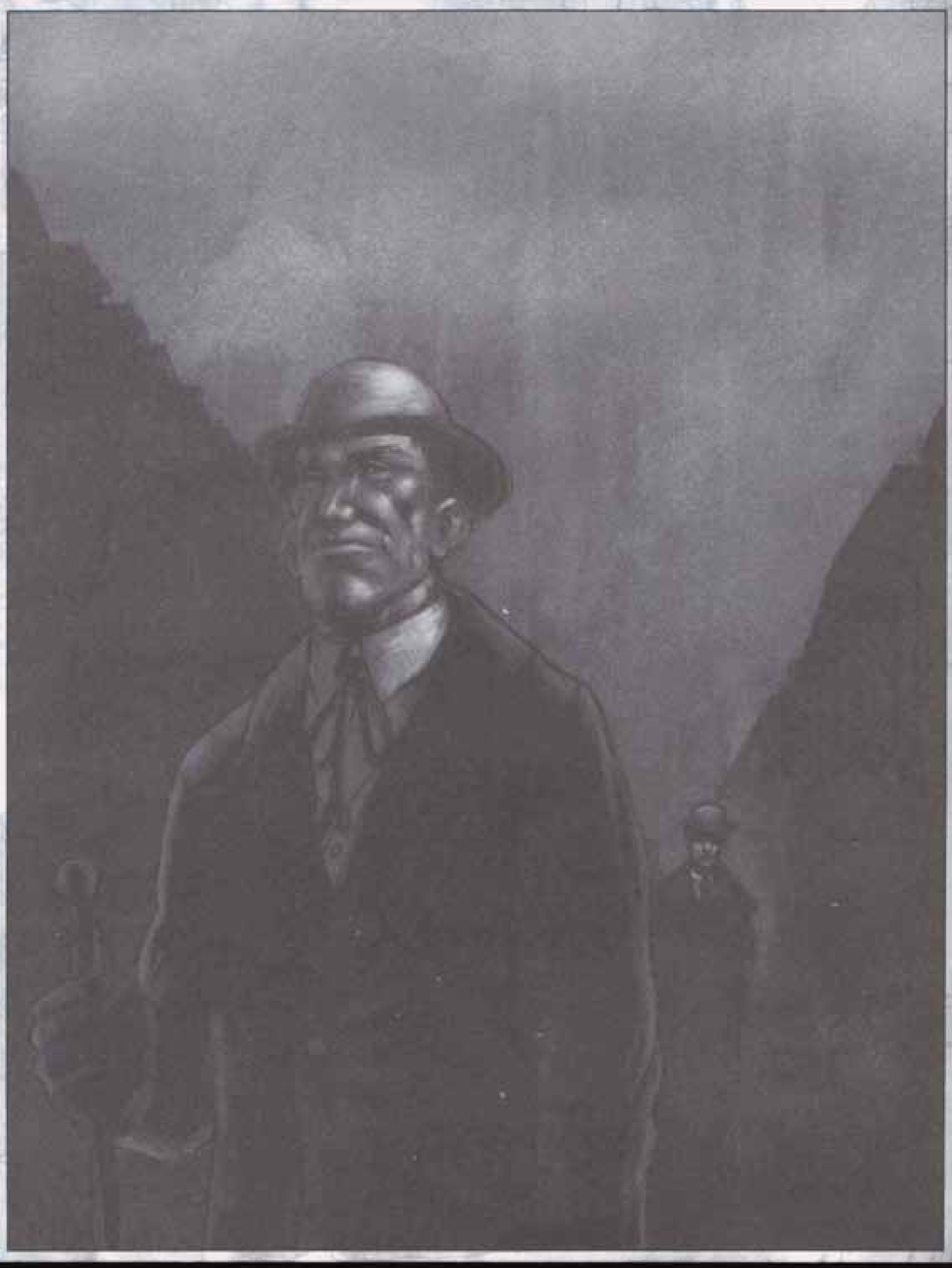


faire quelque chose de terrifiant et d'étrange. Il faut dire que le Prince avait un penchant très net et morbide pour la littérature fantastique : il s'envoya une anthologie de Lovecraft, du Poe, du Baudelaire et l'intégrale des films d'horreur de Dario Argento et Romero puis se mit au travail. Il se servit des rêves des hommes pour arracher un bout de la MRC et le faire fusionner avec une Marche vierge, la nourrissant des fantasmes et d'angoisses suscitées par les œuvres sus-citées.

Le résultat fut la réplique de notre bonne vieille Terre aux alentours de 1920 mais avec la petite touche personnelle du maître : il avait décidé de laisser de coté les angles obscènes et bruits indicibles et de peupler plutôt son monde d'une sympathique faune fantastique : vampires, loups-garous, morts-vivants, fantômes, sorciers, etc.

Tout marchait pour le mieux jusqu'à ce qu'un certain Hornet, sorcier de son état, décédé pendant l'Inquisition suite à son interrogatoire " musclé " par deux Anges de Joseph particulièrement créatifs, ne viennent foutre le bordel. Il faut dire que ledit sorcier avait de quoi l'avoir mauvaise et qu'il avait les moyens de se venger de tout le monde. Déjà, quand il s'était fait zigouiller, il avait réussi à éviter la case Purgatoire grâce à sa volonté hors du commun. Ensuite, complètement désincarné, il en profita pour hanter les champs de bataille de la Terre en y recrutant une sympathique armée de morts-vivants. Ses pouvoirs étaient tels qu'il pouvait à son gré (enfin, plus ou moins) se déplacer entre les Marches et qu'un beau jour, il déboula sur le Gothic Horror (l'univers de poche de Beleth). Il y importa son armée dans le but évident de s'en emparer et de s'en servir de quartier général pour s'étendre à travers l'univers. Aujourd'hui cette rue, demain le Gothic Horror, la semaine prochaine la MRC, dans un mois le monde - il les aura ses vingt milles francs !

Et il a bien failli y arriver le bougre : il avait contacté Samigina et lui avait proposé de l'aider à créer une nouvelle troisième force avec ses potes les morts-vivants. Ceux-ci n'avaient pas besoin d'être beaucoup poussé puisqu'après tout leur rôle est un peu ingrat. Pensez à ceux que " possèdent " (sic) vos joueurs : à part servir de chair à canon ou satisfaire les perversions sexuelles des plus boutonneux, quoi d'exaltant dans leur non-vie ? Bref, il eut suffi qu'Hornet s'empare du Gothic Horror et la révolte des zombies aurait commencé partout dans les



Les morts-vivants

Description : tous les morts-vivants sont immunisés contre les poisons, les maladies, le vieillissement et la douleur. Ils n'ont pas besoin de respirer ou de manger mais sont souvent friands de viande humaine fraichement arrachee à un cadavre (surtout les zombies et les goules). Ils possèdent l'équivalent du pouvoir Peur (4) sans coût en PP et valable sur tous les humains normaux les voyant à moins de 10 mètres (un jet décide des 10 minutes à venir, s'ils ratent, ils sont trop ridicules pour faire vraiment peur).

Sorciers morts-vivants

Description : ce sont des creatures très intelligentes et perverses. Ils ont atteint l'immortalité en mourant une première fois et leur but ultime est souvent grandiloquent et irrealiste (du genre, conquérir le Monde). Quelques-uns sont cependant tres intelligents et savent s'en tenir à des objectifs raisonnables, ce qui les rend très dangereux. Il sont créés sur le modèle des Sorciers dans la partie qui leur est consacrée quelque part dans cette extension et sont tres souvent relativement plus puissants que le Sorcier de base (ils ont quand même réussi à vaincre la mort grâce à leurs pouvoirs). Ils possèdent tous des sorts leur permettant de créer zombies, squelettes et autres goules.

Goules

FO	VO	PE	Agi	PR	AP	PP
3	3	3	4	3	1	-

Talents : Corps à corps (4), Esquive (4), Discrétion (4), Talent d'arme (au choix) (4).

Description : ces monstres ressemblent à des humains légèrement bossus à la peau grise et aux griffes et dents de grande taille (ils utilisent les deux en combat avec une puissance totale de +3). Les Goules sont très intelligentes et particulièrement vicieuses, ce qui en fait des adversaires redoutables pour des Soldats de Dieux.

Squelettes

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

Talents : Corps à corps (1), Esquive (4), Arme de contact (4), Bouclier (4), Arme de contact lourde (4).

Description : beaucoup plus rapides et bien plus créatifs pour ce qui est de découper les gens en petits morceaux qui tachent, ils se baladent souvent armés voire avec des armures comme des unités de Demonworld de base. Le seul moyen de " soigner " un squelette est de faire un jet de mécanique " moyen ". Une réussite redonne 1 point de force à la créature.

Zombies

FO	VO	PE	Agi	PR	AP	PP
5	1	3	1	1	1	-

Talent : Corps à corps (4), Discrétion (1).

Description : ces zombies ressemblent à ceux de la Nuit des Morts-Vivants. Ils sont très lents, totalement dépourvus d'intelligence et peuvent être détruits de deux façons : soit en leur faisant exploser la tête, soit en les brûlant. Seuls les dommages causés par le feu ou l'eau bénite sont comptabilisés normalement. Pour toutes les autres attaques, seul un RU supérieur ou égal à 6 signifie que la tête a été tranchée et que le zombie est détruit. Les autres attaques se contentent d'arracher des bouts de chairs sanguinolents, ce qui les rend encore plus moches mais pas moins dangereux. Ils combattent avec leurs ongles (puissance +1) et, oui, ils ont plus en Corps à Corps qu'en Agilité mais c'est normal, on est dans un Univers de poche et c'est Beleth qui décide.

Vampires

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

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Séduction (2), Savoir-faire (4).

Pouvoirs : Dents (petites) (4), Charme (2), Régénération (2), Forme gazeuse (4), Vol (4), Phobie des croix, Phobie de la lumière, Besoin de sang, Baiser Vampirique (2).

Description : les Vampires constituent une sorte d'aristocratie du Gothic Horror. Ils ressemblent à des humains, au teint un peu pâle certes, et sont très bien intégrés à la société. Chaque Vampire est différent d'un autre et ce n'est donc qu'un exemple que nous vous proposons, ils sont au service de Samigina qui est le seul autre Prince, hormis Beleth à avoir une véritable influence dans le Gothic Horror et, quand on connaît Samigina, on se dit que celui-ci ne dédaignerait pas piquer son Royaume au Prince des Cauchemars s'il en a l'occasion.





Marches, y compris sur notre plan : une Nuit des Morts-Vivants générale et pour de vrai - le bordel quoi.

Heureusement, Hornet fut vaincu dans la fameuse bataille du Trou Qui Craint, dans la forêt communale de Moncrotin sur Loing, en Sarthe. C'était à une époque où l'on savait encore s'amuser et où les Anges et les Démons ne rechignaient pas à se taper dessus dans les porcheries. Toujours est-il que le sorcier fut éliminé et que le calme regna de nouveau sur le petit monde de Beleth.

Ce dernier était cependant passablement énervé, surtout que Blandine avait fait le blocus auprès du Vieux pour interdire les Univers de Poche et autres dérives du même acabit, sans succès. Il décida de terminer son petit monde et de le parfaire en s'investissant de plus en plus et en le rendant toujours plus réaliste. Pour éviter tout risque de débordement, il procéda à quelques changements radicaux. D'abord, le Gothic Horror fut condamné à tourner en rond : comme un disque rayé, c'est l'année 1920 qui passe en boucle depuis une dizaine d'années et il se passe donc toujours à peu près la même chose, à quelques variantes près. Il suffit de lobotomiser un peu les simulacres d'humains chaque année pour qu'ils oublient tout ça, et zou. Ensuite, pour que la sécurité soit assuré, Beleth mit les morts-vivants qui lui étaient restés fidèles aux commandes, en bon machiavellien, les vampires et les sorciers morts-vivants en tête, chapeautés par des Démons.

Sauf que, bien entendu, tout ne se passe pas comme il faudrait. L'ambiance est loin d'être sympa dans le GH, voire carrément malsaine pour les humains, et l'entropie gagne de plus en plus son joli petit monde : les humains sont de moins en moins faux, de plus en plus humains justement et ont de plus en plus conscience que quelque chose déconne de par chez eux. Surtout que se faire gouverner par des zombies qui mangent des enfants (même s'ils dirigent le monde en secret bien sûr) n'est pas très marrant. De plus, les morts-vivants in charge ne se font pas nettoyer le cerveau tous les ans et ils ont donc tendance à vouloir changer les choses pour augmenter discrètement leur puissance et leur petit confort : rien ne dit que la prohibition sera imposée aux Etats-Unis pour l'éternité par exemple, un beau jour, ou plutôt, une belle année, les Vampires à la tête du Congrès Américain peuvent tout à fait décider de ne pas la voter...

A part ça, il vous suffit de vous plonger dans n'importe quel livre d'histoire ou autre jeu de rôles qui claque des dents dans les ténèbres (ta ! ta !) pour voir à quoi le Gothic Horror ressemble, les loups-garous en plus. Comme nous sommes bons, nous vous rappelons les événements majeurs de cette année : la victoire des bolcheviques en Russie et le retrait des troupes dites " alliées " dudit pays, un petit tremblement de terre en Chine qui fait 100 000 morts et... Et puis c'est tout, on ne va pas faire tout le travail à votre place quand même. A part ça, c'est, en France, la bonne époque du gangstérisme gouailleur et des complots anarchistes, le traumatisme de la Der des Der et le règne secret des Sorciers, qui ont infiltré notre bonne vieille république et viennent d'envoyer à la mort des millions d'hommes. Tiens, lisez des albums d'Adèle Blanc-Sec de Tardi et vous aurez une idée assez précise de l'ambiance.

Tout aurait pu rester pour le mieux dans le pire des mondes si, en 1996, un sorcier humain du nom

Loups Garous

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	2	4	5	2	2	15

Talents : Corps à corps (2), Esquive (4), Course (2), Discrétion (4).

Pouvoirs : Griffes (longues) (4), Augmentation temporaire de force (4), Champ magnétique (4), Vitesse (2), Transformation (2).

Description : ces créatures ne sont pas des Morts-Vivants et ne possèdent donc pas la liste des pouvoirs offerts naturellement à ceux-ci, sauf le pouvoir Peur. Ils possèdent néanmoins le pouvoir " Transformation " de Caym mais ne lui sont pas affiliés. Leur Champ magnétique est invisible et ne coûte aucun PP, par contre il ne protège pas contre les projectiles ou armes en argent.

Fantômes

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

Talents : Baratin (4), Discussion (2).

Pouvoirs : Attaque télékinétique (4), Peur (4), Malédiction (au choix) (2), Invisibilité (4), Télépathie (4), Cauchemar (2).

Description : ces créatures incorporelles ne sont pas totalement démoniaques. Ce sont les esprits d'hommes morts sans sépultures qui errent un peu au hasard en cassant les burnes des gens, comme ça, pour s'amuser. Ils ne sont pas vraiment méchants mais il ne faut pas trop les énerver quand même. On ne peut, bien entendu, pas les attaquer physiquement.

Spectres

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
-	4	3	-	3	-	16

Talents : Baratin (2), Discussion (1).

Pouvoirs : Attaque télékinétique (4), Peur (4), Malédiction (au choix) (2), Invisibilité (2), Télépathie (1), Cauchemar (2).

Description : les spectres sont des fantômes beaucoup plus agressifs : ils détestent les êtres vivants et font tout pour les détruire. On dirait qu'ils sont jaloux. On ne peut, bien entendu, pas les attaquer physiquement.

d'Athanase Bettencourt, ne s'était emparé en rêve d'un grimoire que Beleth avait créé. Dans ce grimoire se trouve un sort qui permet de passer du Gothic Horror à d'autres Marches Intermédiaires. Or, à force de la perfectionner pour passer le temps et se sentir dans la peau d'un créateur, Beleth a renforcé la Marche et celle-ci est devenue de plus en plus réelle. On peut même dire que le Prince des Cauchemars y a mis un sacré bout de lui-même. Résultat, le Gothic Horror a tendance à baver, notamment sur certains coins de la MRC qui lui ressemble. Le sale petit a étudié le Grimoire à loisir, profitant de la différence de temps entre le Gothic Horror et le plan terrestre (le temps se déroule dans le GH au même rythme que dans la MRC). Résultat, comme Beleth, " pour faire plus vrai ", avait créé un sort qui fonctionne, ledit Sorcier est désormais capable de passer à son gré de la Terre au Gothic Horror dont il se sert comme base avancée. Athanase a commencé à y développer un petit empire financier (notamment en s'aidant d'archives sur le plan terrestre) et devient de plus en plus puissant, surtout qu'il a du temps pour apprendre ses sorts maintenant. Il a aussi retrouvé la grotte du Trou Qui Craint et met au point, lentement mais sûrement, un chouette petit rituel pour rappeler Hornet de l'Enfer...

L'idée est bien évidemment d'enrôler le sorcier dans son projet de conquête du monde. Ce qui n'est pas un bon plan, et ce pour deux raisons : d'abord parce qu'Hornet n'est plus aux Enfers depuis un bail et qu'il n'a aucune intention de se laisser retrouver, ensuite parce que ses plans de mégalomane, il les mène toujours tout seul (voir le cadre approprié dans le chapitre sur les Sorciers). L'attention qu'Athanase porte à cette cérémonie ne lui a pas permis de suivre de près l'actualité de sa Marche, et il n'a pas encore été mis au courant de l'enlèvement de certains morts-vivants très haut placés, kidnappés par un étranger plus que louche.

Faërie

" Je vous dis que cette affaire dépasse le cadre d'une simple enquête. J'ai fait des recherches et regardez ce que j'ai trouvé : 2001, un travesti disparu, 1998, deux disparitions. 1995, un disparu. Trois autres en 1992, encore deux en 89 et deux autres en 1986... Tous dans le bois de Boulogne, en février et par une nuit de pleine lune. Et il y a mieux, j'ai retrouvé trace de disparitions jusqu'au 15ème siècle : il y a un livre qui raconte des "faits étranges et extraordinaires" et qui dit explicitement que ces bois sont hantés et que des gens y disparaissent. L'auteur dit même que des disparitions ont eu lieu de tout temps ! Mais vous vous rendez compte de ce que ça veut dire ? Ce n'est pas une simple disparition, même pas un tueur en série : la seule explication est d'ordre surnaturel, j'ai retrouvé de nombreux ouvrages qui disent que ces lieux sont hantés par des esprits. Le père, c'est qu'on a retrouvé le cadavre d'un travesti disparu en 89, comme dévoré. Il faut prévenir le monde, la presse, les médias, les gens doivent savoir !

- Ne pensez-vous pas que le monde, comme vous dites, n'est pas prêt à savoir. Que les gens paniqueraient ? Qu'ils seraient prêts à tout pour ne pas savoir ou pour éliminer ce qui les dérange ? Il l'ont déjà fait jeune homme, vous savez... "

Son interlocuteur sourit. Il savait que, quelque heures plus tard, le jeune homme sortirait des bureaux du journal et rentrerait chez lui, persuadé de garder son secret. Ensuite, il faudrait prévenir le patron et envoyer une ambassade chez Obéron pour faire surveiller la porte. Tout finirait par rentrer dans l'ordre.

Nains

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

Talents : Métallurgie (5), Esquive (1), Discrétion (1), Arme de contact lourde (3), Chemin des Fées (3).

Description : petits, barbus, ronds comme des barriques, les Nains sont des bons vivants doublés de travailleurs acharnés. Certains d'entre eux sont encore en rapport avec le panthéon viking et peuvent posséder des runes (voir le chapitre concerné). Les Nains s'entendent très bien avec les Elfes et détestent les Trolls.

Il fut un temps où, en empruntant les chemins de traverse, on pouvait voir des petits yeux scintiller dans les bosquets. Un temps où il était de coutume de laisser une tarte sur le bord de la fenêtre, pour les korrigans. Le folklore est plein du bruissement de milliers de petits pas qui ne courbent même pas l'herbe sous leur poids. De légendes obscures de créatures fantastiques hantant les forêts, les grottes et les campagnes.

Il suffit encore aujourd'hui, parfois, d'écouter un vieux vous raconter des histoires " qui se disaient du temps des grands-parents de mes grand-parents " pour voir resurgir le peuple fée des ténèbres de l'oubli. C'est amusant, c'est même plein de symboles qui donnent des érections aux psychanalystes. Mais ce n'est pas vrai. Les fées n'ont jamais existé, n'est-ce pas ?

Faux.

Il fut un temps où les fées existaient et foulaient le plan terrestre comme tout un chacun. Discrètement certes, pour ne pas se faire trop embêter par les humains - d'ailleurs la question reste entière de savoir si ce sont les rêves des hommes qui ont créé les fées, ou si celles-ci existaient déjà avant et ont nourri les songes de l'humanité de leur présence fantastique. C'était un temps avant le Grand Jeu, un temps où certains connaissaient encore les chemins des fées. Ce temps est révolu aujourd'hui. Avec l'apparition de la chrétienté et le début

Elfes

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

Talents : Discrétion (3), Esquive (3), Poésie (4), Arme de contact (2), Parler avec les animaux (3), Chemin des fées (4).

Description : petits créatures élancées de 30 cm de haut, les Elfes sont très timides et préfèrent leurs forêts qu'ils connaissent par cœur. Ils possèdent la capacité de se rendre invisibles à volonté (c'est l'équivalent du pouvoir angélique Invisibilité mais il ne coûte aucun PP).





de la grande partie d'échecs cosmique entre Dieu et Satan, il n'était plus question que la culture païenne survive. Ce que Dieu avait créé dans un moment d'égarement, nains, lutins, gnomes, elfes de tout poils, le Conseil Divin allait décider de s'en débarrasser.

D'autant que le peuple fée était très lié aux cultes hérétiques (comme dirait Dominique), à tout ce que le monde pouvait compter de troisième Force en fait : celtes et Vikings surtout. Par exemple, on raconte que les nains ont forgé Mjolnir, le marteau enchanté de Thor. Les Forces du Bien ne pouvaient décidément pas laisser de tels choses pervertir les hommes, non ? Et encore, les lutins, c'est marrant, mais les Dragons...

Le grand problème avec ces derniers, en effet, était leur puissance - imaginez ce qui peut se passer dans la tête d'un pauvre Ange au service de Dominique qui découvre qu'il existe des bêtes de vingt mètres de long capables de cracher des flammes et qui n'en ont rien à battre de la guerre entre le Bien et le Mal. Ce qui est puissant fait peur, un peu comme les communistes quand tout le monde pensait qu'ils avaient les yeux rouges, le couteau entre les dents et qu'ils mangeaient des bébés. Depuis qu'on sait qu'ils ne sont méchants qu'à domicile, qu'ils sont dirigés par un nain de jardin et qu'ils ne font plus que des scores minables aux élections, ça va mieux.

D'autant que les Dragons, personne ne sait d'où ils viennent : Yves vous dirait qu'ils ont longtemps flotté dans cette fameuse matière entre les Marches Intermédiaires dont on vous rebat les oreilles sans vouloir dire ce qu'elle est vraiment. Qu'ils existent depuis très longtemps, qu'ils ont peut-être même assisté à la création de l'Univers physique, voire qu'ils étaient déjà là quand Dieu a allumé la lumière, qu'ils sont peut-être les premières pulsions de Dieu quand l'Univers était encore chaos. Mais il n'y a plus de vieux Dragons pour le dire et Yves a toujours tendance à exagérer.

Hauts Elfes

FO	VO	PE	Att	PR	AP	PP
3	5	3	5	3	5	-

Talents : Discrétion (2), Esquive (4), Arme de contact (4), Equitation (4), Talent artistique (au choix) (4), Chemin des fées (3).

Description : ce sont de grands échalas hautains et élégants qui constituent la majorité de l'élite de Faërie. Toutes les autres Fées les considèrent avec un mélange de moquerie et de mépris et adorent s'amuser à leurs dépends.

Licornes

FO	VO	PE	Att	PR	AP	PP
4	5	2	5	2	5	-

Talents : Course (5), Ruade (puissance+3) (4), Discrétion (5), Chemin des Fées (4).

Pouvoirs : Calme (5), Vitesse (5), Champ de force (2).

Description : les Licornes ressemblent à de magnifiques chevaux blancs munis d'une corne en plein front. Elles ne se laissent approcher que par les gens purs, autant dire pas grand monde.

Sylphes et Naïades

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

Talents : Discrétion (5), Danse (5), Esquive (5), Nage/Course (5), Chemin des Fées (3).

Description : créatures vaporeuses et séduisantes, les Sylphes et les Naïades sont très peureuses et ne se montrent que très rarement. Le premières possèdent l'équivalent du pouvoir angélique Caméléon (6) gratuitement et les secondes l'équivalent du pouvoir spécial de Vephar, Vie subaquatique. Leurs reflets cruels, qui possèdent les mêmes capacités et caractéristiques sont moins timides mais beaucoup plus agressifs : elles possèdent le pouvoir démoniaque Absorption d'énergie sexuelle (6), 8 PP et le pouvoir Charme (5).

Le fait est qu'un beau jour, ils débarquèrent on ne sait trop comment sur Terre. Voyant que l'espèce dominante se tenait sur deux pattes et s'appelait Gérard, ils décidèrent de se camoufler et prirent forme humaine, ce qui leur permettait de ne pas trop se faire exterminer. On sait qu'ils arrivèrent probablement aux alentours de l'Inde et qu'ils se séparèrent, certains s'installant en Asie, d'autres suivant les grandes migrations païennes vers l'Europe : Allemagne, royaumes celtes et terres nordiques. Tout en restant le plus discret possible bien sûr. Ils vivaient au milieu des hommes ou avec leurs petits potes les fées et essayait de ne pas se transformer en grande bête pleine d'écailles, de dents et d'ailes trop souvent.

Mais il le faisait quand même, de temps en temps, pour se dégourdir le cuir et par nostalgie de voler loin dans le ciel, en se laissant planer au dessus du monde. C'est ce qui les perdit. Les rumeurs et les légendes de leur existence et de celle du peuple fée finirent par arriver sur le bureau de Dominique un peu avant le premier siècle. Le Conseil fut très agité et l'absence d'Yves fut, malgre les tentatives de Gabriel pour calmer le jeu, fatale au pauvre peuple fée et aux Dragons. Pourquoi Yves était-il manquant alors que, puisqu'il est censé tout savoir, il aurait du avoir connaissance des conséquences de son absence ? Deux solutions : soit il ne sait pas tout, soit c'est un beau salaud et il avait ses petits plans à lui pour le peuple féerique.

Toujours est-il que l'éradication des fées et des Dragons fut votée par le Conseil et qu'on confia l'affaire à Georges, Archange de la purification. Une première vague de massacres traversa le monde, mais Georges devait respecter le principe de discrétion, ce qui lui liait un peu les mains, et il ne réussit donc pas son petit génocide du premier coup. Aegir le Rouge, le plus puissant des Dragons lui mit même une bonne branlée qui acheva de l'énerver.

En tout cas, le peuple fée comme les Dragons avaient compris que l'avenir serait funeste et ils décidèrent de quitter le plan terrestre pour les Marches ; ce fut l'Exode de l'Equinoxe. C'était plus facile pour les Dragons qui ont le pouvoir de se balader dans le gratte-ciel Universel et n'avait pas tout un peuple à traîner derrière eux. Georges en profita pour se venger sur les fées qu'il trucida un peu partout, au point qu'il n'en resta plus qu'une poignée dans les cavernes Naines sous le

Stardust

Certaines créatures possèdent des Points de Pouvoir en Faërie. C'est le cas notamment du couple royal ou de France d'Argon. Le pouvoir de la Marche est tel qu'on y récupère 1 PP toutes les six heures si l'on possède du sang féerique et draconique et 1 PP par jour dans les autres cas (même pour les Anges et les Démons, c'est cadeau, bonus, gratuit...). Coupés de la Marche, les Fées ne regagnent que 1 PP tous les deux jours.

Il est très difficile de ne pas se perdre en Faërie. C'est pourquoi les Fées, et certains lieux magiques ont développé un nouveau talent, qui est à la limite d'être un pouvoir : le " Chemin des Fées ". Ce talent permet de retrouver son chemin en Faërie, voire d'influencer l'environnement et il est limité par la volonté de son possesseur. Les effets sont similaires aux pouvoirs angéliques correspondants et ne coûtent aucun PP. Le jet sur la table UM se fait avec le talent " Chemin des Fées ", les niveaux indiqués ci-dessous ne sont là que pour indiquer la portée, la durée et les effets. La difficulté dépend de la nature des lieux dans lequel est utilisé le talent : il est plus difficile de trouver à manger sur un sol rocailleux qu'en pleine forêt par exemple.

Chemin des Fées	Pas de nourriture	Vitesse	Caméléon	Téléportation	Paralysie	Attaque télékinétique
Niveau 1 :	-	-	1	-		-
Niveau 2 :	-	1	1	-		-
Niveau 3 :	oui	1	2	-		-
Niveau 4 :	oui	2	3	-	1	1
Niveau 5 :	oui	2	4	1	3	2
Niveau 6 :	oui	3	5	2	5	3

Pas de nourriture : la Fée trouvera toujours de quoi manger sur les routes de Faërie en se nourrissant des divers baies et fruits qui poussent en abondance sur les arbres.

Vitesse : les chemins de Faërie peuvent se raccourcir pour alléger votre trajet. Ce pouvoir ne fonctionne que pour la durée des traversées, il ne peut pas être utilisé en situation de combat.

Caméléon : les arbres et les plantes s'enroulent autour de la Fée pour la dissimuler au regard des curieux. A noter qu'il n'est pas nécessaire d'être nu.

Téléportation : l'environnement absorbe la fée et la recrache un peu plus loin avec un chouette " pop ".

Paralysie : c'est la capacité de l'environnement à empêcher les importuns d'avancer, soit en les faisant tourner en rond soit en les capturant à l'aide des plantes et autres branches.

Attaque télékinétique : les arbres s'emparent des chevilles de l'adversaire de la fée, les branches l'attaquent, de petites pierres criblent son visage.



Un Dragon, c'est vachement porteur...

Comme vous pouvez le remarquer en consultant les caractéristiques de France, un peu plus loin dans ce chapitre, les Dragons sont de véritables monstres. En plus, un Dragon regagne ses PP à raison de 1 par jour et divise les dégâts par 4. Il est assommé à -3 pour 1d6 secondes et mort à -4. S'il meurt, ce qui est somme toute assez improbable sans lance-roquettes, il reprend sa forme naturelle : sympa pour dissimuler le cadavre.

Tous les Dragons possèdent les pouvoirs suivants : Dents (puissance +3), Griffes (puissance +4), Pattes (puissance +4), Queue (puissance +4), Cornes (puissance +4), Vol*, Feu*, Peur*, Armure corporelle, Immunité au feu, au froid, aux maladies et aux poisons, Volonté supranormale, Régénération, Polymorphie*, Télépathie, Dialogue mental, Lire les pensées, Lire les sentiments.

Sous sa forme humaine, un Dragon possède : Feu*, Peur, Armure corporelle*, Immunité au feu, au froid, aux maladies et aux poisons, Volonté supranormale, Régénération, Polymorphie, Polymorphe*, Télépathie, Dialogue mental, Lire les pensées, Lire les sentiments.

Le niveau de ses pouvoirs varie selon les individus et a tendance à augmenter avec l'âge. De nouveaux pouvoirs, essentiellement mentaux peuvent apparaître au cours de la vie d'une Dragon à mesure qu'il vieillit.

Les pouvoirs marqués * ont un fonctionnement un peu spécial.

Peur : permanent sous forme draconique (sans aucun coût).

Feu : les Dragons crachent une sorte de Napalm qui colle à la peau et aux vêtements et continue à faire des dommages RU tours après avoir touché. (1d3 points de dommages par tour)

Armure corporelle : cette armure représente la résistance de leur peau, elle est permanente sous sa forme naturelle et majorée de 2 points par rapport au pouvoir angélique correspondant. Sous forme humaine, le pouvoir fonctionne de manière normale et change la consistance de la peau (qui ressemble alors à une carapace grise).

Polymorphe : ce pouvoir est très puissant et permet de se changer en strictement n'importe quoi mais est tellement fatiguant à utiliser qu'il coûte la moitié des PP maximum de la créature.

Vol : ce pouvoir ne coûte aucun PP, le Dragon lévite et avance à la force des ses ailes. La classe.

Massif Central. Georges rassembla son armée et se prépara à attaquer Durancum. Nous étions en 527.

Ce fut une bataille terrible, sanglante, cruelle. Les morts se comptent par centaines, Georges est couvert de sang, il est content, ça lui fera des souvenirs quand il se tripotera dans son lit. Toujours est-il que, grâce notamment à un groupe de Démons infiltrés par Kronos (merci Yves de lui avoir soufflé cette bonne idée), une infime partie du peuple fée arrive à se dissimuler dans les cavernes et survit donc à l'armée de Dieu. Comme par hasard, ils trouvent une petite porte dans un mur, traversent un endroit étrange (" quelqu'un veut boire un coup "), ressortent par la cave de Chez Régis et se retrouvent sur une chouette Marche Intermédiaire.

Celle-ci est désespérément verte : campagnes, forêts, etc. Ajoutons à ça rivières et ciel pur et il y aurait de quoi faire péter un plomb à Georges s'il était au courant. D'autant que tout cela grouille de fées. De multiples chemins, routes, sentiers, relient entre elles les différentes régions de Faerie. Seulement, ces chemins changent tout le temps : on y tourne en rond, ils s'allongent démesurément ou sont soudain beaucoup plus courts, ne mènent pas là où ils devraient et disparaissent d'une fois sur l'autre. Certains sont enchantés ou piégés et seules les fées arrivent à s'y retrouver, dans ce chaos permanent. Obéron et Titania règnent actuellement sur le Royaume et la société est organisée de manière féodale, chaque région du Royaume dépendant d'un vassal du Roi, souvent un de ses fils légitimes ou illégitimes.

Les fées survivantes n'ont pas manqué de se reproduire pour pouvoir se balader de temps en temps encore sur le plan terrestre, histoire de foutre la rage au Conseil Offensif. En effet, la Marche d'accueil a ceci de particulier qu'elle est pleine de trous, comme un gruyère, et que les légendes sur les fées l'alimentent en PP et ont longtemps permis à de nombreuses portes d'exister entre la Marche et le plan terrestre. Et la conséquence de l'influence des Démons est qu'une partie des fées sont devenues, comment dire, inquiétantes, en tout cas beaucoup moins sympa qu'avant : les blagues sont plus cruelles, les sourires plus mesquins, les dents plus aiguisées - gobelins, kobolds, etc. - qui contestent l'ordre établi.

Gnomes

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

Talents : Discrétion (3), Danse (3), Cuisine (3), Comédie (3), Instrument de musique (au choix) (3), Chant (3), Baratin (3), Esquive (3), Arme de contact (2), Chemin des Fées (3).

Description : ce sont des petits humanoïdes d'environ 60 cm de haut qui ont tendance à sauter partout et à s'habiller n'importe comment.

Lutins

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	3	5	6	5	3	-

Talents : Esquive (6), Discrétion (4), Manipulation (4), Arme de contact (2), Esquive (3), Chemin des Fées (3).

Description : ce sont des humanoïdes aux visages extrêmement fins d'environ 30 cm de haut. Il sont très farceurs et aiment bien se moquer des voyageurs égarés

Obéron, Roi des Fées

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
4	5	4	5	3	4	40

Talents : Discussion (4), Séduction (4), Arme de contact (5), Esquive (4), Equitation (4), Tactique (4), Chemin des Fées (5).

Pouvoirs : Attaques multiples (4), Armure corporelle (4), Onde de choc (4), Volonté supranormale (4), Régénération (4), Peur (4), Invisibilité (4), Détection du futur proche (4), Détection du mensonge (4), Téléportation (4), Polymorphie (6).

Description : grand, large, épais, le Roi des Fées porte les cheveux longs et une barbe noire à peine traversés de fils argents. Il a l'air d'avoir une quarantaine d'années et un air de majesté se dégage de lui. Il porte en permanence une épée en or (puissance +4, précision +2) et des vêtements dans des nuances de vert. Bon vivant, à la limite de l'excès souvent, il est d'un caractère entier légèrement émoussé par des centaines d'années de règne et les querelles qui agitent son royaume. Il est capable d'un grand humour, parfois cruel, et est quelqu'un d'extrêmement intelligent : ceux qui ont voulu profiter de son apparente bonhomie l'ont bien vite regretté.

Titiana, Reine des Fées

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
3	5	4	5	2	6	40

Talents : Discussion (5), Séduction (6), Savoir-vivre (4), Chemin des fées (5).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Charme (6), Téléportation (4), Armure corporelle (2), régénération (3), Lire les pensées (5), Lire les sentiments (5), Dialogue mental (4), Polymorphie (6).

Description : Tatiana est une grande femme très mince à la peau et aux cheveux verts. Elle est d'une beauté irréelle, d'aucuns diraient féerique. Elle porte des vêtements au top de la mode - et on parle de la mode terrestre, là. La Reine des Fées aime à se promener sur Terre après avoir dissimulée la couleur de sa peau, pour y faire du shopping et autres rencontres... Elle est profondément malheureuse et la vie de la cour l'ennuie de plus en plus ainsi que les débordements de son époux. Elle commence à se demander s'il l'a jamais aimée ou si elle n'est pas simplement une jolie chose pour décorer son palais. Sa mélancolie permanente a d'ailleurs coloré ses appartements couleur lavande.

Sur sa lancée et puisqu'on lui avait donné les pleins pouvoirs, Georges retrouva les dragons dans les Marches Intermédiaires et jeta toutes ses forces dans la bataille. Et les armées du Seigneur éliminèrent tous les Dragons, un par un, brûlant leurs carcasses pour qu'il n'en reste rien. Georges se vengea d'Aegir en lui collant une raclée et se mit à shooter dans son cadavre pour passer ses nerfs. Yves fit sa grande offusquée et présenta longuement les crimes de l'Archange de la Purification au Conseil. Résultat : Laurent prit la place de son ancien supérieur et le problème fées et Dragons put être tranquillement oublié. Certains disent d'ailleurs que Yves n'a permis tout ça que pour promouvoir le jeune Laurent et changer le futur, mais ce ne sont sûrement rien que des menteries.

Le peuple fee disparut donc plus ou moins de la surface de la Terre et, peu à peu, toutes les portes donnant sur leur royaume furent refermées : et que je te brûle Broeclande par là et que je te déplace les cercles de dolmens par ci, etc. La dernière porté à avoir été fermée se trouvait dans une forêt canadienne qui a heureusement été défotestée et même pas pour fermer ladite porte, juste pour de l'argent. Aujourd'hui il ne reste que quelques portes dans le monde. La première dans le bois de Boulogne, entre trois arbres décharnées, au milieu des capotes usagées, des seringues et des déchets en tout genre. Elle s'ouvre pendant la pleine lune, en février, tout les trois ans. L'ouverture dure environ une heure pendant laquelle le passage est possible d'un monde à l'autre. De temps en temps, un travesti ou un client égaré se retrouve en Faërie ou quelques fées déguisées en humains viennent passer trois petites années sur le plan terrestre avant de rentrer chez elles. Récemment, Obéron, roi des Fées de son état, a fait mettre des sentinelles pour éviter que les humains ne viennent fourrer le nez dans ses affaires.

La seconde porte se trouve dans les toilettes du 57ème étage de l'Empire State Building à New York. Elle est ouverte en permanence et donne directement dans le palais d'Obéron et Titiana (la Reine, qui aime d'ailleurs passer par cette porte pour aller faire du shopping et se mêler aux humains). Personne, du côté humain, ne l'a pour l'instant découverte, puisqu'il aurait fallu que quelqu'un se jette contre le mur, derrière les chiottes. Cependant les récents événements et le délire sécuritaire mondial qui en découle pourraient provoquer la découverte du passage : on imagine avec peine les conséquences de la découverte par la CIA, par exemple, du Royaume Fee. Surtout que la situation politique intérieure est loin d'etre calme et Faerie ne resisterait sans doute pas à une invasion.

Tout ça parce que Georges n'a pas fait son travail jusqu'au bout... Lors des derniers massacres, une jeune femelle parvint à pondre son œuf dans une caverne, juste avant de mourir. Et comme les Anges n'ont ni detecteur de Dragons, ni détecteur d'œuf, celui-ci put se développer tranquillement. Les dragons se reproduisent d'une maniere un peu particulière : seule la femelle est importante, les mâles etant tous stériles, et l'acte sexuel en lui-même est suffisant pour féconder la Dragonnette. Même avec un humain ou un labrador. Les femelles Dragons ne peuvent pondre qu'une dizaine de fois au cours de leur vie et, après neuf mois de gestation, on obtient un joli œuf qui va se développer pendant une longue période : la majorité de l'enfance d'un Dragounet se passe dans son œuf, pendant environ mille ans, avant de donner naissance à un individu déjà à moitié adulte. Cela donne une idée de l'âge que peuvent vivre les Dragons, s'ils ne se font pas massacrer par un proto-nazi : très, très longtemps...





Le Palais Royal de Faërie

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
6	6	-	-	-	6	30

Talents : Chemin des fées (6).

Pouvoirs : Charme (6), Attaque télékinétique (6), Peur (4), Dialogue mental (4), Calme (4), Lire les sentiments (6).

Description : c'est un palais fantastique fait de plantes vivantes, entièrement dévoué au couple royal et qui se débarrasse des importuns pour eux.

Trolls

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
4	1	4	4	4	1	8

Talents : Discrétion (2), Survie en cavernes (4), Corps à corps (2), Arme de contact lourde (4), Chemin des fées (1).

Pouvoirs : Détection du danger (2), Griffes (petites) (4), Cornes (3), Peur de la lumière.

Description : les Trolls sont des créatures cavernicoles très laides toujours prêtes à dévorer leurs congénères (ils sont particulièrement friands de chair d'Elfe). Par contre, il ne sont pas très intelligents et sont véritablement terrifiés par la lumière même s'il ne se transforment pas en pierre à son contact comme certaines légendes l'affirment.

Brand, chef de la Rébellion

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
4	4	3	4	2	5	20

Talents : Corps à corps (4), Esquive (3), Stratégie (4), Séduction (3), Chemin des Fées (4).

Pouvoirs : Paralysie (4), Malédiction (folie) (4), Peur (4), Griffes (courtes) (4), Volonté supranormale (4), Régénération (3), Invisibilité (3), Non-Détection, Téléportation (3), Polymorphie (5), Accès de colère.

Description : Brand ressemble à un Haut Elfe aux longs cheveux roux et aux yeux d'un noir sans fond. Il arbore en permanence un sourire malicieux et est capable de sautes d'humeurs impressionnantes. S'il lutte contre Obéron, c'est qu'il trouve la société Féerique trop sclérosée et passéiste : lui rêve de plus de fantaisie, de liberté et de vengeance contre les Anges. Il est bien entendu très amoureux de France.

La Forêt Sombre

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
6	6	-	-	-	1	30

Talents : Chemin des Fées (6).

Pouvoirs : Chair en Pierre (6), Onde de choc (4), Peur (6), Lire les sentiments (4), Télépathie (4).

Description : le quartier général de la Rébellion anti-Obéron est une forêt fantomatique aux arbres calcinés qui semblent onduler en permanence alors qu'il n'y a pas de vent. L'air est chargé d'une odeur étrange et l'ambiance y est plutôt désagréable. Elle est hostile à tout ce qui ne fait pas partie du côté obscur de la force...

Les Gobelins et les Kobolds

FO	VO	PE	Atq	PR	ATP	PP
-	-	-	-	-	-	-

Les gobelins et les kobolds ressemblent à des reflets déformés des Gnomes et des Lutins, dont ils ont les caractéristiques. Ce sont des caricatures de leur joie de vivre et leurs blagues sont toujours cruelles. Les Loups de Faërie sont extrêmement agressifs et possèdent les mêmes caractéristiques que ceux qui hantent la MRC, le talent Chemin des Fées (2) en plus.

Toujours est-il, qu'au 16ème siècle, naquit une jeune Dragonnette en parfaite santé. L'éclosion avait perturbé la Marche autour d'elle qui, sous l'influence des énergies magiques titanesques mises en jeu, s'était mise à dériver. Quand la jeune femelle draconique sortit de celle-ci, la grotte se trouvait sur Terre. Elle se rendit compte que sa forme actuelle (10 mètres de long, des écailles, des griffes et des dents pointues) pouvaient lui attirer des problèmes et elle se changea donc en la créature dominante de la planète : une fille...

Elle se mit à rechercher ses origines dans les légendes et l'histoire du monde entier, changeant d'endroit et d'identité en permanence jusqu'à ce qu'elle soit connue comme France d'Argon, en France, vers le milieu des années 90. Il lui avait fallu 400 ans mais elle était enfin devenue adulte, ce qui veut dire qu'elle n'avait qu'une envie : satisfaire son instinct de reproduction ce qui la mena naturellement là où elle pourrait le contenter - en boite ; plus spécifiquement Chez Régine, le fameux club parisien.

Suite à une coincidence malheureuse mettant en jeu l'assassinat de l'inséminateur sélectionné avec soin totalement au hasard, France fit usage de ses pouvoirs en public et son existence fut connue des autorités angéliques et démoniaques qui ne comprirent que trop tard sa vraie nature. Elle put s'échapper et, avec l'aide d'Yves manipulant des sous-fifres comme à son habitude, rejoindre Faërie.

Elle n'avait toujours pas eu son coup et il est de notoriété publie qu'Obéron, roi des fées, est un bel homme doublé d'un sacré obsédé sexuel. Dès qu'il en eut l'occasion, il sauta sur la jeune France, qui ne demandait que ça et en fit sa maîtresse. Titiana avait l'habitude et elle n'était d'ailleurs pas la dernière à s'amuser (vous croyez qu'elle ne va faire que du shopping à New York ?) mais là, c'était un peu différent. D'abord, France, qui n'est pas la dernière des nymphes des bois, commença à prendre de l'influence sur Oberon, ce que la Reine appréciait moyennement. Et puis, la jeune Dragon tomba enceinte. D'habitude Obéron réglait le problème en se débarrassant du " bâtard " avec une sorte d'IVG magique dont il a le secret. Il alla donc en parler à France qui péta un plomb et l'envoya sur les roses.

Elle partit donc loin du palais pour finir tranquillement sa grossesse. Tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes (la maîtresse en exil, hop, on n'en parle plus) si Titiana et les enfants d'Oberon n'avaient pas réussi à le convaincre que l'enfant né de cette union pourrait être dangereux pour son trône : personne ne pouvait prédire si un enfant aussi puissant serait bien sage et s'il ne tenterait pas de prendre la place de son père quand il serait grand. France, quant à elle, avait senti le vent tourné et s'est donc alliée avec les opposants au trône de Faërie : les gobelins et autres kobolds. Depuis, le Royaume est en troubles permanents et Oberon a de plus en plus de mal à maintenir l'ordre chez lui.

France d'Argon, Dragon

FO	VO	PE	Arg	PR	AP	PP
6	5	5	5	5	5	61

Talents : Corps à corps (4), Esquive (2), un paquet de talents qu'elle a pu apprendre en 500 ans (1) et Chemin des Fées (3).

Pouvoirs (forme humaine) : Feu* (5), Peur (5), Armure* (5), Immunité au feu, au froid, aux maladies et aux poisons, Volonté supranormale (6), Régénération (4), Polymorphie (5), Polymorphe*, Télépathie (4), Dialogue mental (4), Lire les pensées (4), Lire les sentiments (4).

Pouvoirs (forme Draconique) : Dents (5) (puissance +3), Griffes (4) (puissance +4), Pattes (4) (puissance +4), Queue (4) (puissance +4), Cornes (4) (puissance +4), Vol*, Feu* (6), Peur* (5), Armure (5), Immunité au feu, au froid, aux maladies et aux poisons, Volonté supranormale (6), Régénération (4), Polymorphie (5), Polymorphe*, Télépathie (4), Dialogue mental (4), Lire les pensées (4), Lire les sentiments (4).

Description : une grande femme aux yeux verts et aux cheveux auburn, très belle et très détachée. Sa vie est très compliquée depuis quelques années et elle en a trop vu pour être restée impassible. Transformée, elle mesure 20 mètres de long avec une envergure de 30 mètres et a une carapace d'un beau gris brillant. La seule chose qui la motive vraiment actuellement est sa survie ainsi que celle de son œuf.

Le Jardin

" Bonjour, je suis Mary Lorda, j'ai 9 ans, ma mère est morte… "

Ce n'était vraiment plus possible. Il y avait déjà tellement de travail et de plus en plus d'enfants, heureusement que Juliette n'avait pas besoin de dormir, sinon elle n'aurait jamais pu gérer ce chaos permanent. D'ailleurs, même en étant réveillée vingt-quatre heures sur vingt-quatre, elle n'y arrivait pas. Quelle idée d'accepter ce travail ? Au début, ça ressemblait à une bonne idée, vivre à une deuxième chance, mais au fur et à mesure que les années passaient, elle commençait à se demander si elle ne s'était pas fait avoir.

" Non, Alain, tu descends de ta petite auto-amande, sinon elle va encore se tuer et je te garantis que, cette fois, je ne te ressusciterais pas ! "

- Euh… t'es gentille…

- Ok, mais toi, sois mignon et va jouer plus loin, d'accord ? "

Alain, 10 ans, 1m70, 85 kg, en avance sur son âge. En tout cas en ce qui concernait la taille. Pour le reste, c'était discutable, très discutable… Juliette poussa un profond soupir et fit apparaître une bonne tasse de café bien chaud. Impossible de se tirer d'ici, pensa-t-elle, et puis, en vrai, je les aime bien. Ce que je vais faire, c'est une bonne sieste, un masque et m'inventer un nouveau mantra. Allez, je n'en occupe pas pendant le reste de la journée, qu'ils s'entre-tuent si ça les amuse. Moi, je suis en vacances…

" Les parents boivent, les enfants trinquent ". La sagesse populaire nous rappelle un fait essentiel de notre belle civilisation : c'est toujours pire pour les enfants. Quand les adultes décident de se faire la guerre, des enfants innocents crèvent. Quand les adultes s'amusent avec la dette des pays du tiers monde, des enfants innocents meurent de faim. Quand papa rentre bourré à la maison, vlan, dans ta gueule. Bref, famine, épidémie, guerres, tortures, viols, c'est toujours pire quand on mesure moins d'un mètre et qu'on ne peut pas se défendre.

Un beau jour, loin là-bas où le soleil donne au désert cette putain de couleur rouge en se couchant qui nous ferait presque croire à Dieu si celui-ci n'était pas en thalasso à la Bourboule, il y eut un petit garçon prénommé Eli, tout mignon avec des boucles noires et des grands yeux, qu'une sorte de tare décida de sacrifier pour faire plaisir à un dieu quelconque. Au lieu de mourir, celui-ci a ouvert un passage à travers les Marches Intermédiaires et a échoué sur l'une d'entre elles encore vide.

Le petit garçon s'y est retrouvé tout seul, roi d'un univers qui se modelait selon sa volonté. Il appela son refuge " le Jardin " et décida d'en faire un havre de paix pour tous les enfants qui en trouveraient le chemin. Et, bizarrement, cela marchait : des enfants s'y sont réfugiés, sans même l'avoir fait exprès depuis plus de 2000 ans maintenant. Là où la souffrance est la plus forte, un enfant à l'imagination débordante peut ouvrir une porte vers le Jardin d'Eli.

Il y a maintenant un peu plus d'un millier d'enfants qui vivent dans ce monde merveilleux : le Jardin n'est pas très grand mais pour ses enfants qui n'ont connu que la douleur et la peur c'est un peu le paradis, d'autant plus qu'ici ils ne vieilliront jamais (l'âge limite à l'arrivée est douze ans) et que l'univers, pour peu qu'on le laisse tranquille, ressemble à un grand jardin : pelouses, collines vertes, arbres où se cacher, cabanes, et même un parc d'attraction avec glaces et barbapapa à volonté. En plus, c'est toujours le printemps.





En plus, les enfants y sont vraiment tout puissant puisqu'ils peuvent " souhaiter " tout ce qu'ils veulent. Il suffit de dire " je souhaite que " et cela arrive vraiment. N'importe quoi, chose, événement - du moment que cela ne s'attaque pas à Eli ou à la cohérence du Jardin. Là, ça ne marche pas : Eli aime son Jardin et ne veut le perdre pour rien au monde. Ce pouvoir plonge bien entendu le petit univers dans un chaos des plus total. Les souhaits étant illimités et les enfants pouvant se contredire à satiété, c'est toujours le dernier qui a parlé qui a raison. Cela n'est pas sans créer des conflits et peut très bien finir par quelque chose du genre « " et ben je souhaite que Jérémie y soit mort ". Et ça marche... Heureusement, il suffit qu'un autre enfant, voire le même, regrette la disparition de Jérémie et souhaite qu'il revienne pour que le dit marmot ressuscite. Ouf.

Il arrive aussi parfois qu'un " grand " décide de prendre les choses en mains et que quelque chose comme une société apparaisse. Cela peut créer de nombreux troubles car les enfants, surtout quand ils ont été traumatisés, peuvent aussi être très cruels de la manière toute innocente qui leur est propre. Il peut y avoir une hiérarchie, des règles, des punitions (par exemple rendre un enfant muet - pas facile de souhaiter quoi que ce soit dans ces conditions - ou le tuer sans le faire revenir), des luttes de pouvoirs, des tribus en guerre... Mais Eli veille au grain et est toujours là pour interrompre les velléités de pouvoir des uns et des autres avant que les conflits ne s'enragent jusqu'au point de non-retour.

Une trentaine d'enfants rejoignent le Jardin par siècle, augmentant la puissance de la Marche, même si le vingtième siècle a réussi à lui tout seul l'exploit d'en faire arriver un peu moins d'une centaine. L'augmentation de la population risque de devenir problématique un de ces jours, d'autant que nul ne sait si la Marche est extensible à l'infini. De là à ce que celle-ci dérive sur la Terre et se mette à recracher des enfants du Jardin avec encore un peu du pouvoir de celle-ci (du genre trois vœux). Imaginez le chaos qui pourrait en résulter.

D'autant que cette éventualité se fait plus pressante chaque jour. Il y a quelques années, l'Archange Christophe a décidé de créer " l'île aux enfants ", un refuge pour les gamins malheureux. Il s'est taillé un coin de Marche, l'a aménagée et a commencé à y faire venir des enfants battus, violés, torturés, les remplaçant sur Terre par des Anges à lui chargés de résoudre les problèmes des familles de ses enfants ou au moins de faire que ceux-ci, quand ils retrouveraient leur corps, ne risquent plus rien (Cf. le Liber Angelis).

Seulement, l'Archange des Enfants n'a jamais eu d'autorisation officielle pour faire cela et, quand il a cherché sa Marche à lui, il en a choisi une avec un fort potentiel magique (plein de PP quoi). Or, il a en fait choisi une Marche proche du Jardin et pompe donc allègrement dans les réserves du royaume d'Eli. Celui-ci s'en est d'ailleurs rendu compte et a décidé de mener son enquête sur Terre. Il a engagé une nounou pour ses petits camarades qui le remplace auprès d'eux (un " grande " de 20 ans, Ange renégat de Christophe de son état, sa description est en annexe). Il compte bien trouver qui lui met des bâtons dans les roues. Il est donc sur le plan terrestre actuellement, sur-puissant et très énervé.

Et rien ne dit qu'il pourra s'entendre avec l'Archange des Enfants quand il aura compris son petit manège. Ça risque de faire mal, surtout si l'existence du Jardin (pour respecter la nomenclature en vigueur chez Dominique : une aberration hérétique inacceptable) était rendue publique. Et Eli fera tout ce qui est en son pouvoir pour le protéger.

Eli

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	5	4	2	4	-

Talents : Discrétion (4), Esquive (4), Baratin (5).

Pouvoirs : Miracle (2) (c'est l'équivalent, purement en terme de règles, du pouvoir de Jésus, Eli ne peut l'utiliser qu'une fois par jour), Non-Detection, Le concierge est dans l'escalier (voir la description d'Hercule dans le panthéon Romain).

Description : un petit garçon d'une douzaine d'années à la peau mate avec de grandes boucles noires et des grands yeux innocents. Il est à la recherche de ce qui peut bien arriver à sa Marche et en profite pour assouvir sa curiosité maladive à propos du plan terrestre.

Juliette, baby-sitter, Ange renégat au service de Christophe

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

Talents : Gronder les enfant (4), Inventer des jeux (3), Esquive (2).

Pouvoirs : Polymorphie (2), Bond (2), Sommeil (3), Non-Détection, Réduction (2), Dialogue mental (2), Absorption de gentillesse (3), Esquive acrobatique (1), Chance, Interdit (acte sexuel).

Description : Juliette est une charmante jeune fille de 20 ans, brune, un peu boulotte et toujours hyperactive. Tout allait bien pour elle jusqu'à ce que " l'affaire Blandine " éclate (Cf. New World Order) : elle était présente au procès bidon de l'Archange des Rêves et elle a carrément pété un plomb quand celle-ci est allée se rafraîchir aux toilettes avant le verdict. Juliette a décidé de lui faire bouffer l'émail des chiottes et elle s'est pris une petite raclée par la sécurité. Ça l'a tellement énervée qu'elle s'est cassée en insultant tout le monde dans le couloir devant les toilettes, Dominique y compris. Celui-ci l'a immédiatement mise aux arrêts et, quand elle a été relâchée et affectée au Placard (Cf. Habeas Corpus), elle a préféré déserter. La proposition d'Eli lui a mis du baume au cœur mais là, ça commence à devenir un peu relou de s'occuper des gamins quand même.

Grâce à l'énorme quantité d'énergie disponible dans le Jardin, Juliette regagne 1 PP par jour. Elle a aussi la possibilité d'invoquer Eli : consultez la table d'invocation des dieux à la fin ce chapitre avec des " possibilités d'intervention " de 2 (Eli est à l'écoute mais les communications passent mal).

En forme de digression : naissance et mort des dieux

Comme nous l'avons évoqué dans le passage consacré à la Marche des Rêves et des Cauchemars, une idée ou un concept qui devient suffisamment fort dans les rêves des hommes peut accéder à l'indépendance et à la conscience. C'est le cas des dieux (avec une minuscule pour ne pas fâcher le Vieux) qui ne sont que des bouts de rêves, des fragments arrachés à l'inconscient collectif de l'humanité, nourris de leurs croyances et de leurs fantasmes.

Il fut un temps mythique où les Dragons foulaient la Terre, où l'humanité adorait la nature qui la surpassait, où les mythes et les légendes étaient encore vivants. Les conteurs et les prêtres parlaient des merveilles de l'Univers et les hommes rêvaient. Quand les civilisations commencèrent à se fabriquer de véritables panthéons d'ancêtres et de héros mythiques, d'individus qui avaient laissé une empreinte profonde sur leur société, leur mémoire et leurs légendes, les rêves se firent de plus en plus précis.

Et à mesure que la réalité de ces individus disparaissaient dans la mémoire pour laisser place à l'exaltation de leurs qualités mythiques, à mesure que les rêves devenaient plus colorés, plus riches, plus systémanques aussi, quand nuit après nuit, homme après homme, génération après génération, tous rêvaient à la même chose, ce sont les rêves eux-mêmes qui devinrent plus puissants et qui finirent par acquérir une conscience.

Alors, ces rêves se regroupent entre eux et apprennent à se nourrir de plus en plus des rêves des hommes, au point qu'ils sont presque capables de se manifester à eux et de faire des miracles. Les rêves se renforcent et renforcent ces entités du même coup ; le phénomène est enclenché et, un jour, ces dieux créés par les hommes ont suffisamment de pouvoir pour annexer une Marche qui passait près de la MRC et y bâtir leur royaume.

Ce sont donc les hommes qui créent les dieux et leur permettent de se construire un petit endroit bien à eux. Ce sont des Marches aux dimensions plutôt réduites (Olympe, Valhalla et tutti quanti dont vous trouverez les descriptions dans les chapitres consacrés à leurs panthéons respectifs), avec des limites à ne pas franchir, sous peine de tater une Marche, reliés à la MRC par des passerelles qui permettent de les alimenter en énergie magique.

C'est d'ailleurs grâce aux rêves des hommes que les dieux font connaître leur volonté : la divination n'est que l'autre nom donné à une forme bien particulière de somnambulisme ou de stase cataleptique. La pythie dormait en permanence et le temple de Delphes donne vraiment sommeil... Ils ont aussi la possibilité, s'ils ont suffisamment de puissance, d'intervenir sur Terre grâce aux Héros, leurs agents incarnés sur Terre pour les servir. Ce sont des humains ayant une foi sans faille en leurs dieux, ce qui leur permet, après la mort, de ne pas passer par le Purgatoire mais de se rendre directement dans la Marche squattée par leur divinité.

Accessoirement, cela leur permet aussi de bénéficier de pouvoirs et de PP, un peu comme les Anges et les Démons, mais en bien moins puissant, puisque leur énergie ne vient que des rêves des hommes. D'ailleurs, cela limite aussi le nombre de Héros que les différents panthéons peuvent employer simultanément sur Terre. Ces Héros vivent une relation d'interdépendance avec leurs dieux : ils sont leurs sens et leur moyen d'agir sur Terre et les nourrissent de leur croyance. Cela explique d'ailleurs le fait que les divers panthéons ne connaissent pas l'existence d'autres Troisièmes Forces que la leur, ni du vrai Dieu, le seul, l'unique : ils ne connaissent la Terre que par les yeux de leurs fidèles et ceux-ci ne croient tout bonnement pas à autre chose. En cas de confrontation, les Héros sont donc portés à trouver une explication qui conforte leurs croyances, comme par exemple les Vikings qui prétendent que les Démons sont leurs ennemis héréditaires, les mythiques géants.

Les dieux peuvent s'incarner sur Terre en profitant du fait que la MRC bave sur le plan terrestre mais le chemin est difficile. D'autant plus que les antichambres, seuls points de passage un peu faciles, sont maintenant surveillés par des Anges de Blandine. Le plus simple reste de se faire invoquer et de passer par les ley lines pour se fabriquer un avatar, à l'image des Archanges et des Princes, mais en moins balèzes. Les dieux vikings ont notamment voulu faire les malins en descendant sur Terre sous leur vraie forme au début de notre ère : ils en ont été pour leurs frais puisqu'une bonne partie d'entre eux s'est fait dessouder et qu'ils ne peuvent donc plus revenir sur le plan terrestre du tout. Bien fait pour eux.

Et que se passe-t-il quand plus personne ne croit en eux ? Et bien, ils disparaissent lentement, leur Marche entrant en décadence faute de puissance pour l'alimenter. Ça commence un jour avec une fissure sur le mur du plafond et, au bout de quelques dizaines d'années, les colonnes s'effondrent, les dieux maigrissent, paraissent de moins en moins majestueux. Ils sont faibles et leurs pouvoirs disparaissent un par un. Et au bout d'un moment, ils s'effacent, tout simplement. Ils ne peuvent pas mourir : ils n'ont jamais été vivants. Leurs croyants, par contre sont bons pour rejoindre le Purgatoire : oui, la vie n'est pas juste... Certains dieux parviennent à éviter cela, ils forcent une antichambre en chargeant tant qu'ils ont encore un peu de pouvoirs et pénètrent sur le plan terrestre. Ils y perdent leur divinité mais y gagnent souvent une vie très longue, voire infinie et ne sont pas soumis à certaines contingences terrestres telles que manger, dormir, etc. On les retrouve dans les montagnes, détachés, ermites, avec un petit sourire sur le visage.

C'est quand qu'on meule ?

Mais la véritable question que vous vous posez, c'est de savoir si vous pouvez zigouiller Hercule avec votre tronçonneuse bénite. Et bien cela dépend en grande partie du lieu où vous essayez de le découper : les dieux sont plus balèzes quand ils jouent à domicile.

Pour les héros, c'est plus simple : ils encaissent, normalement, comme un humain, sans rien diviser du tout, et sont donc dans le coma pour 1d6 heures quand ils arrivent à 0 point de Force. A -1 point, ils sont morts et s'en retournent donc dans la Marche des dieux qu'ils adorent.

Un dieu sur son terrain divise les dégâts comme un Archange ou un Prince sous sa véritable forme et ses points de force sont égaux à la somme de sa volonté et de sa force. De plus, chez eux, ils possèdent tous les pouvoirs et talents au niveau maximum dès le deuxième tour de combat avec la possibilité de prendre jusqu'à 10 colonnes de malus, puisqu'ils pompent directement l'énergie de leur Royaume et sont donc de vrais brutes. Il est ainsi pratiquement impossible aux Anges ou aux Démons d'envahir un panthéon comme le joueur de D&D© de base sans se faire mouler sévère. Pour éliminer un panthéon, il faut soit le priver de sa source de puissance (la foi de ses adorateurs) soit que Dieu décide qu'il en a marre et l'efface d'un grand coup de gomme cosmique. Par contre, si vos joueurs sont des bourrins et qu'ils sont capables de combos à la mord-moi-l'nœud en mesure d'éliminer un dieu sous sa forme réelle, ou qu'un de ses petits camarades divins l'éclate pour une histoire de mœufs, celui-ci se reformera de toutes façons sur sa marche au bout d'1d6 heures. Dans le cas de certains panthéons décadents cependant, il est possible qu'ils ne se reforment pas. Il est possible d'invoquer un dieu sur Terre. Dans ce cas, il enverra une émanation spectrale de lui-même, un peu comme les Archanges et les Princes envoient leurs avatars. Vous trouverez les caractéristiques desdites émanations dans les chapitres consacrés aux divers panthéons. S'incarner sur Terre leur coûte 5 PP mais le retour chez eux est gratuit. Ils divisent les dégâts par 3 et s'ils se font tuer sur le plan terrestre sous cette forme, ils ne peuvent pas y revenir avant 24 heures. Sur Terre, les dieux ne peuvent pas récupérer de points de pouvoirs, il faut qu'ils refassent le plein chez eux à raison 1 PP regagné toutes les heures.

Si un dieu est présent sur Terre sous sa véritable forme, il possède les mêmes caractéristiques que son émanation ainsi que tous les talents non précisés au niveau 1, calcule ses points de vie en faisant la somme de sa volonté et de sa force, divise les dégâts par 6, regagne 1 PP par heure et peut se mettre 10 colonnes de malus à toutes ses actions. Par contre, s'il se fait tuer, à l'instar des dieux vikings, il ne pourra jamais plus être invoqué.

Les dieux, où qu'ils soient, sont assommés arrivés à 0 points de force et meurent arrivés à -1 point.

Invoquer un dieu revient au même qu'invoquer son Archange ou son Prince. Vos trouverez donc une caractéristique " possibilités d'intervention " pour ceux qui sont encore en état de faire une virée sur Terre. Cela se passe exactement de la même façon et selon les mêmes règles que dans la troisième édition de INS/MV : les " possibilités d'intervention " servent de caractéristique sur la table UM et le résultat est à lire sur la ligne " très difficile ". Un jet réussi signifie que le dieu vient à l'aide de son serviteur. La seule différence vient du fait qu'il se déplace en personne. Cette émanation se matérialise en 7-RU jours (-1 si) utilise les modificateurs suivants sur la table UM, exprimés en nombre de colonnes.

Demande futile	-3
Le Héros risque de mourir	+1
Le Héros combat un avatar ou un dieu	+1
Jet raté au tour précédent	+4
Puissance du Héros	+PP/10
Par grade* du Héros au-dessus du premier	+1
Dernière intervention réussie :	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1

* certains Héros (les Vikings par exemple) ont des grades qui leur donnent certains privilèges. Reportez-vous aux chapitres concernés.





Berserker

Celui qui accepte le mal sans lutter contre lui
coopère avec lui.
Martin Luther King

Mieux vaut combattre sans espoir que de
vivre sans désirs
D. de Lamalle



Jorg faillit s'étrangler avec sa Kro quand il apprit la nouvelle à la télé. Il attrapa son Motorola V60 et passa deux coups de fil avant d'aller se préparer.

- Tu vas où chéri ?

Jorg regarda avec tendresse Joséphine, sa compagne, une charmante antillaise qu'il avait rencontré lors d'une mission pour son entreprise.

- Euh… bah tu vois bien, j'ai pris mon sac de sport, je vais faire un tennis avec Horen.

- Si tard… fais attention, les rues ne sont pas sures…

- Oui, oui ne m'attends pas, je vais rentrer tard…

Jord incrusta son 1m90 dans son Austin Mini et se dirigea à vive allure vers la zone industrielle de la ville.

Il retrouva Horen dans un endroit convenu de la dite ZI. Celui-ci sortit de son 4x4 et Jorg vit qu'il avait la rage au cœur. Il prit son sac de sport et il s'habillèrent… armure complète, casque, bottes ferrées… hache de guerre. L'équipement standard du parfait viking en somme qui détonnait cependant un peu avec le look très stalinien de la zone industrielle.

- On y va ?

- On y va !!!

Ils avancèrent prudemment entre les hangars de tôle grise faiblement éclairés par quelques lampes à néons. Un SDF s'enfonça dans le pénombre d'une impasse en les voyant passer. Il ne voulait rien à voir à faire avec ces deux montagnes de muscles vêtues de fer.

Ils arrivèrent enfin devant un hangar situé dans un coin reculé à l'abri des oreilles indiscrètes. Un bruit de ghetto blaster tourné à plein volume provenait du hangar accompagné de beuglements de jeunes à peine étouffés par la tôle.

Jord s'avança et poussa la lourde porte du hangar qui s'ouvrit avec un fort crissement métallique. A l'intérieur, une bande d'une dizaine de skins, hommes et femmes, fêtait le passage au second tour de leur leader. Sur les murs, à côté des affiches du borgne, on pouvait voir des références à la race aryenne, des posters néo-nazi représentants des vikings comme les ancêtres de cette race ainsi que des slogans aux dieux antiques mélangés à l'idéologie nazie. Le bruit attira l'attention de la petite troupe et le blaster se tût. Un lourd silence s'installa. Jorg et Horen dévisagèrent l'assistance comme pour évaluer les éléments les plus dangereux. Jorg prit la parole…

- Alors les filles, on se prend pour des vikings ? Vous ne trouvez pas que ça craint un peu votre bal musette là.

Un des jeunes qui semblait être le chef du troupeau prit la parole.

- Mais t'es qui toi ?! T'es complètement fou de venir ici comme ça nous insulter. Tire-toi fils de pute avant qu'on te crève.

- Bah alors les petits pédés, on vous a enfin vendus des couilles surgelés pour que vous osiez répondre comme ça ou alors c'est la boisson qui vous tourne la tête.

- Tu vas crever connard !!! hurla le jeune skin en se lançant sur Jord une batte de base-ball à la main suivi par ses potes

- Toi d'abord murmura Jord, toi d'abord…

Le coup de batte rebondit sur l'armure du viking. Jorg récita une courte prière à Ullr et d'un coup sec sectionna la tête de son adversaire. Il vit du coin de l'œil que son ami avait chargé un groupe de trois skins. Il savait que Horen n'aurait aucun problème pour s'en débarrasser et fit face aux deux adversaires qui se présentaient à lui. En quelques minutes, la question était réglée et à part quelques égratignures et coups de couteaux, Jorg était intact. En revanche, Horen avait reçu un vilain coup de batte à la tête qui lui avait ouvert le cuir chevelu. Il ne se plaignait pas mais Jorg voyait qu'il avait besoin de repos.

Il restait à faire disparaître les corps et Horen ramena son 4x4. Ils commencèrent à y transporter les cadavres. C'est alors que les 4 voitures déboulèrent devant l'entrepôt. Quinze hommes en sortirent, armés de fusils à pompe pour la plupart. Deux d'entre eux portaient des fusils d'assauts qu'ils pointaient sur les deux vikings. C'était pas bon, ils n'étaient pas préparés à combattre une force lourdement armée et avec Horen qui tenait à peine sur ses jambes, ils n'avaient aucune chance. Merde, un des skins a du passer un appel pendant la bagarre et ils ne l'avaient pas remarqué dans la fureur de la bataille. Ils étaient fourus.

Un des nouveaux arrivants s'avança en pointant son AK sur Jorg et regarda les corps soigneusement empilés devant le 4x4. Son visage s'emplit de haine.

- C'est quoi ce merdier ? Bande de fumiers, vous avez buté mon frère. Vous allez le payer.

Jorg ferma les yeux et commença sa prière funèbre s'attendant à être déchiqueté de façon imminente par une décharge du fusil d'assaut. C'est alors qu'il entendit des cris d'horreurs. Il ouvrit les yeux et vit des mains cadavériques sortir de la terre et agripper les skins et les attirer à elle. Une brume étouffante emplit l'atmosphère et Jorg crût entendre des chants… en créole. Les hommes étaient paniqués, certains essayaient de tirer sur les mains mais rien n'y faisait, les mains étaient de plus en plus nombreuses. Ils prirent la fuite encore plus vite qu'ils n'étaient arrivés… les deux vikings étaient restés là, prostrés, sans dire un mot. Enfin, Horen se tourna vers Jorg.

- Tu sais ce qui s'est passé ?

- Huuu, j'ai une vague idée mais laisse béton, on laisse les corps en plan et on se rentre.

Jorg rentra chez lui après avoir raccompagné Horen, jeta son sac par terre et se dirigea vers la chambre à coucher de son deux pièces. Il alluma la lumière et dit d'une voix forte :

- Joséphine, il faut qu'on parle.

Son amie se retourna et le dévisagea un court moment… elle avait une drôle de lueur dans les yeux.

- Pas ce soir chéri, demain je travaille, je me lève tôt…

Elle se recoucha. Jorg préféra laissa tomber et allait quitter la pièce…

- Ah oui, la prochaine fois chéri, n'oublie pas ton gilet par balles…

De toutes les forces présentées dans cet ouvrage, les Vikings sont sans nul doute ceux qui se font le moins d'illusions sur leur devenir. La première cause de ce désarroi est leur religion elle-même, dont le dogme repose sur une lutte incessante contre les forces des ténèbres, mais une lutte vouée à l'échec. Les Vikings qui marchent sur notre Terre sont pour la plupart des guerriers valeureux, fiers et braves, mais ils sont aussi très cyniques et sans aucune illusion. Ils savent qu'un jour ils perdront la bataille et qu'ils disparaîtront. Pourtant ils continuent à livrer combat, pour leurs dieux, leur cause, leur famille… et pour eux-mêmes.

Tu préfères la hache ou l'épée ?

S'il existe autant de versions de la religion viking que de villes et villages qui la pratiquaient, toutes sont d'accord sur ce qui est le fondement de la religion : le Ragnarok. Le Ragnarok, c'est le Crépuscule des Dieux où, après un combat titanesque entre les dieux et les Forces du Mal, le grand loup Fenris recouvrira de son pelage noir le monde pour le plonger dans les ténèbres.

Avec une telle doctrine, il n'est pas étonnant que les Vikings aient depuis toujours eu un penchant naturel pour un certain défaitisme. Cela se ressent dans les cultes qu'ils vouent à la mort et dans l'importance qu'ils donnent à leur personne, à leur honneur et surtout à la façon dont ils sont perçus par les autres. Un Viking honorable mort au combat doit retourner au Valhalla, le paradis viking, pour festoyer avec les dieux jusqu'à la fin des temps. Cependant, il ne faut pas croire que les Vikings n'ont été, dans le passé, que des barbares sans cervelle vouant leur vie à la guerre. Malgré ce que semble suggérer le titre du paragraphe, les Vikings ont surtout été des grands voyageurs (premiers à découvrir les Amériques en cabotant par le nord) et d'extraordinaires commerçants, qui furent à l'origine de bien des routes venant de l'Asie et du Proche Orient.

Quoi ? Comment ça, de l'Asie et du Proche Orient, c'est pas vraiment la Norvège ça ? Bon d'accord, il faut avouer que les Vikings ont aussi été de grands (bourrins) conquérants qui n'ont pas hésité à s'approprier les territoires qui leur faisaient envie. Car si nous, à l'Ouest, nous avons surtout entendu parler des campagnes de pillages, de l'invasion de l'Angleterre, du nord de la France et de Rolland, ce n'est rien en comparaison de ce que les rois vikings ont réussi à conquérir de l'autre côté de l'Europe. Descendant par l'est de la Finlande, ils s'approprièrent peu à peu toute l'actuelle Russie, dont elle hérita d'ailleurs le nom (à l'origine, les Russes sont une peuplade viking). Ils enchaînèrent ensuite par les peuples baltes, la Biélorussie, l'Ukraine et ce qui forme actuellement une partie de la Pologne, de la Slovaquie et de la République Tchèque. A partir de là, les Vikings ouvrirent des voies commerciales avec l'Asie et le Proche Orient et bâtirent des villes dont certaines existent encore de nos jours (Novgorod, Saint Petersbourg, Kiev).

Les Vikings prospérèrent jusqu'au moment où les querelles intestines et la religion catholique provoquèrent peu à peu leur perte. Ou plutôt leur dissolution, car les Vikings ne furent jamais vraiment conquis mais plutôt assimilés par la culture des peuples de l'est de l'Europe, au nombre desquels les Vistuliens et autres peuples slaves. Les Vikings laissèrent cependant une grande marque dans ces peuples, aussi bien physique (les Vikings pratiquaient beaucoup les " mélanges ethniques " lors des invasions) que morale (les peuples à l'est de l'Oder ont été les derniers en Europe à être convertis à la religion catholique). On considère que la nation viking en tant que telle cessa d'exister vers l'an 1000 pour se transformer en des royaumes séparés (Suède, Danemark et Norvège principalement).

Euh… la hache !!!

Tout ça c'est très bien, mais vous vous demandez surement ce que viennent faire là-dedans les Héros vikings et leurs dieux.

Pour les dieux vikings, le Ragnarok a commence en l'an 1 à la naissance du Christ, les Vikings prenant cette naissance pour le début de la fin. Les guerriers morts au combat se mirent à quitter le Valhalla pour se réincarner sur Terre, et la guerre commença. De nombreux Vikings moururent en combattant les géants, qui n'étaient autre que des Démons.

Le processus s'enclencha grâce à Malphas qui, pris d'une envie de Grand Nord, se fit passer pour Loki, le dieu de la mesquinerie. Il fit tourner les dieux vikings en bourrique et finit par leur faire croire que le Ragnarok était arrivé. Il profita de l'aide de Bifrons, qui se faisait passer pour Hela la fille de Loki, afin d'envoyer tous les guerriers morts, sans combattre directement, en Enfer. Pour étayer ses dires, il demanda à Baal de se déguiser en Fenris, le loup légendaire, ce qu'il fit avec plaisir, puis invita Caym à faire Garm, le chien démoniaque. Vephar, quant à lui, se fit plaisir en se déguisant en Aegir, le Géant des Mers (sur demande express de Satan, voir la page 168 de l'ES2 pour plus de détails). Baal se fit Odin en solo quelques années après Jésus Christ, ce qui ne permit pas au patron des Vikings de s'amuser trop longtemps. Caym, en plus de faire un massacre généralisé, s'offrit Tyr sur un plateau. Quant à Bifrons, il ne voulait pas se salir les mains et envoya ses chouchous faire le sale boulot en modifiant légèrement leur apparence pour faire plus gore. Il s'agissait de nos compères Crocell et Shaytan. Shaytan fit d'ailleurs un boulot admirable en éliminant Thor sous l'apparence de Jormangand, le serpent, et se vit par la même décerner son grade 3. Quant à Crocell, sous les traits du géant Ymir, il fit un massacre généralisé de ce qui traînait à côté du dieu viking. Pour ne pas être en reste et pour montrer que ses serviteurs, c'était pas des pédés (c'était un peu la compét' à l'époque en Enfer), Baal envoya un certain Belial sous les traits de Sutr, géant du feu qui ne se fit pas prier pour faire au moins aussi bien que Crocell.

Par la suite, les Démons abandonnèrent un peu le combat contre les Vikings, car ils avaient d'autres chats à fouetter et estimaient s'être assez défoulés pour l'instant. Ce recul de l'opposition maléfique donna pendant un certain temps l'impression aux Vikings d'avoir repoussé l'invasion, voire même d'avoir gagné la guerre. Manque de bol, dès qu'ils essayèrent de mettre le nez un peu dehors, ils se firent rentrer dedans par les Anges... L'Europe était presque entièrement chrétienne et les rares essais de conquête se heurtèrent à une résistance accrue. Les Vikings changèrent alors de technique. Ils commencèrent





à se spécialiser dans le commerce, tout en s'intégrant peu à peu au monde occidental. Ils formèrent même une puissance économique incontournable à partir du 16ème siècle, avec le rayonnement de la Suède. A partir du 17ème siècle, la soif de conquête reprit les Vikings et ils tentèrent de reconquérir les territoires de l'est de l'Europe.

Ce fut le début de ce que les peuples slaves appelleront le déluge. Les Suédois, après des conquêtes importantes sur la Russie et la Pologne, se firent finalement repousser par les forces chrétiennes menées par Laurent et commencèrent peu à peu à retomber dans l'oubli.

Tant mieux, moi je préfère l'Epée...

Et on n'entendit plus parler des Vikings pendant très longtemps.

Bien sûr, les guerriers vikings accomplissaient toujours leur devoir comme ils le pouvaient, mais ils étaient bien trop peu nombreux pour faire pencher la balance de leur côté. La " renaissance " des Vikings vint en fait avec les nazis, qui faisaient souvent référence à leurs prétendues origines nordiques. Certains Vikings y virent un aboutissement de leurs idéaux et les dieux fermèrent les yeux. Ainsi naquirent les fameuses divisions SS vikings et autres joyeusetés. Dans le même temps, une partie du panthéon viking échauffée par le caractère hystérique du petit moustachu, s'alliait ponctuellement avec les Forces du Bien pour faire tomber Hitler.

Avec la chute de l'Axe, quelques Vikings restèrent fidèles à leur modèle politique et formèrent des groupements extrémistes, parfois en contact ou en concurrence avec la Terre Creuse. Ils favorisèrent grandement la montée du néo-nazisme dans l'ex-Allemagne de l'Est à la chute du Mur, et trouvèrent dans la décadence de l'ancienne URSS un nouveau terrain de repli. Ils y fondèrent des organisations secrètes qui tournèrent très vite criminelles, en créant les premières mafias russes de l'ère moderne. Ils y établirent un pouvoir fort qui, jusqu'à nos jours et malgré la prise en main des Anges via Poutine, parvinrent à fournir une solide base arrière aux Vikings. Avec cet appui, ils réussirent à mettre un boxon incroyable dans les Balkans, participant activement aux guerres d'ex-Yougoslavie, tout en rêvant d'un renouveau de l'identité slave que la Russie pourrait à nouveau manipuler (et bien sûr entre-temps, ils comptaient parvenir à contrôler la Russie). Si les Vikings sont de moins en moins nombreux, ils sont de plus en plus efficaces dans ce qu'ils entreprennent.

Que sont devenus les Vikings aujourd'hui ? Ils n'ont pas changé ! La majorité continue à agir activement dans l'intérêt de leurs dieux, tout en rêvant d'une grande bataille où ils pourront régler leur compte aux forces des ténèbres, ce qui comprend bien évidemment les Démons, mais aussi les Anges et toute personne qui ne correspond pas à leurs goûts en général. D'autres encore ont tourné casaque et sont allés voir du côté de la Terre Creuse pour voir si on n'y était pas mieux loti, mais cela représente encore une minorité (voir le chapitre sur les Renégats). Comme on peut le voir, les Vikings d'aujourd'hui se sont beaucoup éloignés de leurs valeurs originelles, mêmes si certains tentent encore de les suivre.

Leur influence croissante en Europe de l'est n'a pas manqué d'attirer l'attention des factions du Grand Jeu, mais le désordre politico-économique qui y règne est tel que les Anges et les Démons ont beaucoup de mal à manœuvrer. De plus, tant que la politique angélico-démoniaque s'évertuera à détourner l'attention de ses troupes de la troisième force, les actions anti-Vikings resteront isolées et globalement inefficaces... La politique de l'autruche pourrait bien finir par leur jouer des tours.

2001, une année charnière

L'année 2001 est une année de grande tristesse pour le peuple viking.

Depuis mois ans, rien ne va plus au Valhalla. Tout d'abord, les dieux ont remarqué que leur Marche commençait à se rétrécir et devenait de moins en moins consistante, s'éloignant lentement de la marche terrestre. Après mûre réflexion, les dieux conclurent que la cause en était double. Tout d'abord, un nombre de plus en plus faible d'adeptes et de rêveurs, mais aussi une grande propension des guerriers incarnés sur Terre à dépenser le pouvoir de leur Marche (à utiliser leurs pouvoirs, en fait). Ne pouvant régler le premier problème rapidement, ils ont dû s'atteler à régler le second, afin de ne pas voir le Valhalla se disloquer dans le néant du Grand Tout.

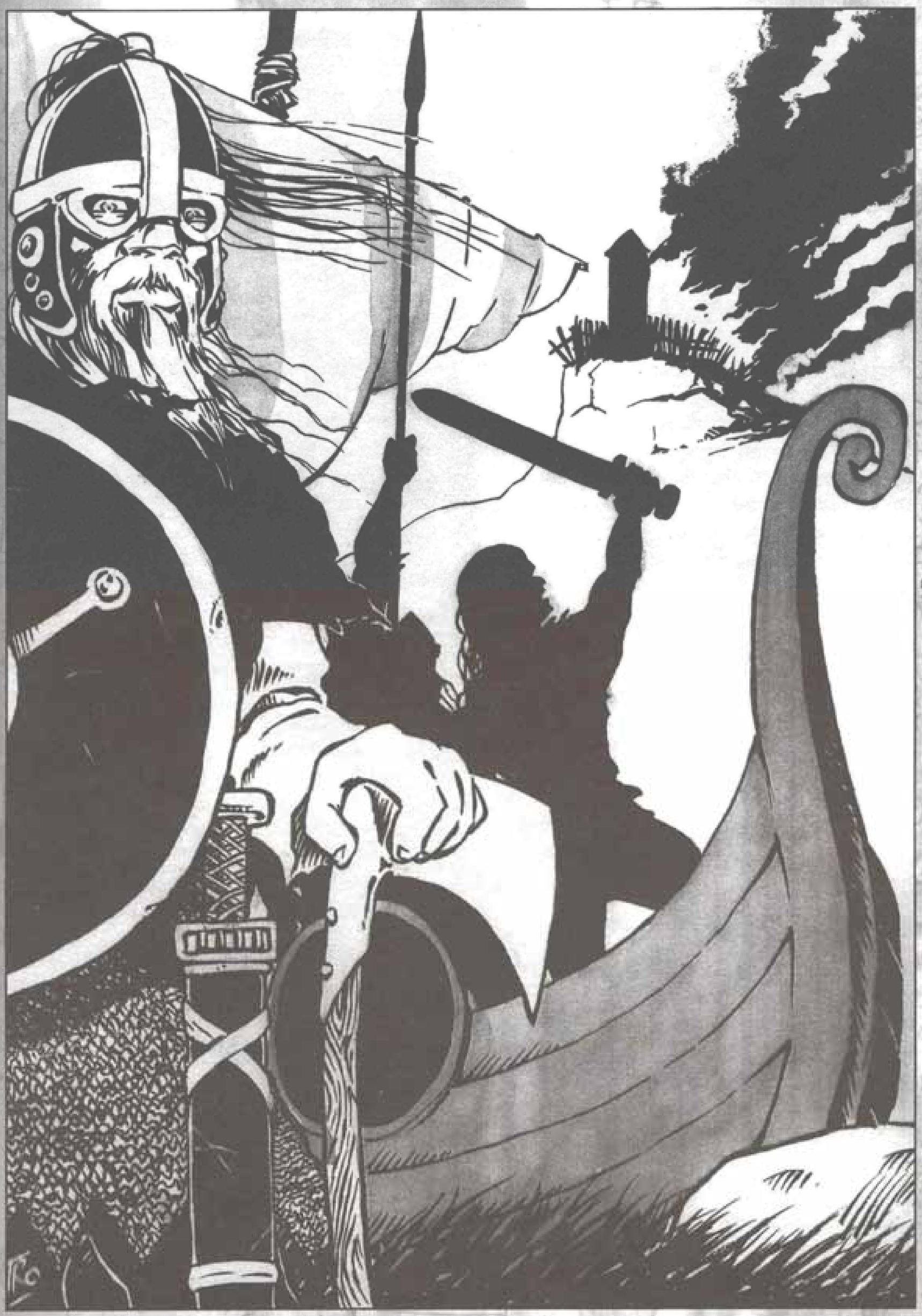
Ils commencèrent donc à chercher un moyen de limiter ce pompage d'énergie, sans pour autant enlever les capacités extraordinaires de leurs guerriers, ce qui aurait équivalu à se condamner à mourir à petit feu. Les dieux cherchèrent pendant de nombreux jours un moyen efficace, sans grand succès. Et, comme c'est souvent le cas, ce fut le hasard qui leur permit d'avancer.

Un beau jour de printemps 2001, un sorcier décida subitement d'invoquer Ullr, le dieu de la chasse. Ullr se sentit comme aspiré par l'énergie des ley lines (voir les sorciers pour comprendre le fonctionnement de la magie) et se retrouva tout à coup dans une cave avec 10 corps disposés autour de lui. Il comprit vite ce qui se passait mais remarqua que le malheureux sorcier avait mal jugé la puissance du pentacle pour le retenir et qu'il restait libre de ses mouvements. Alors qu'il allait faire un chiche kebab du pauvre sorcier, qui se roulait à ses jambes en suppliant de l'épargner, un éclair d'intelligence le frappa. Il se demanda comment cet être, ne possédant aucun pouvoir intrinsèque, avait réussi à contrôler une telle puissance magique. Ça ne coûtait rien de vérifier. Il assomma le sorcier, et embarqua tous les bouquins qui traînaient dans le labo.

Le sorcier fut déféré devant les autres dieux pour explication approfondie. Trop content d'être encore en vie, le pauvre humain lâcha le morceau, expliquant de A à Z le fonctionnement de la magie. Les dieux ne comprirent pas tout mais virent bien une corrélation entre ces pentacles qui mordent les ley lines et attirent " le pouvoir " et leur magie runique. Aussitôt dit, aussitôt fait, le sorcier fut présenté à la plus grande autorité en rune viking, c'est-à-dire Odin, dieu de la guerre. Il travaillèrent ensemble pendant de nombreux mois, et mirent au point une forme un peu spéciale de la magie runique. Celle-ci octroyait aux runes la capacité d'être inscrites sur des humains et les transformait afin de puiser l'essentiel de leur pouvoir dans

les ley lines, plus seulement dans le Valhalla. En fait, le principe des runes est resté le même, mais on leur a donné la possibilité d'être inscrites sur les créatures vivantes, plus seulement sur les objets, et on a étendu leur champ d'action.

Les derniers détails achevés, Odin apparut dans les rêves de tous les guerriers vikings le 1er janvier 2002 et leur annonça les changements à venir : la disparition de leurs pouvoirs actuels, le fait que certains se verraient doter de la capacité d'inscrire les runes, mais que les plus puissantes d'entre elles ne pourraient être données que par les dieux eux-mêmes. Les guerriers se virent inscrire des runes en compensation des pouvoirs qu'ils avaient perdus (pour les modalités regardez l'encadré " Du sang et des larmes "). Le Valhalla était sauvé de la disparition pure et simple… pour un temps tout du moins.







Les fondements de la vie d'un Viking

Ce qui suit est un bref résumé des us et coutumes, ainsi que de la manière de penser, d'un Viking stéréotypé.

La religion

Le Valhalla est le domaine des dieux, une sorte de paradis pour les Vikings. C'est là que vivent les dieux et les guerriers valeureux morts au combat. C'est un gigantesque palais dans le plus pur style viking, massif, oppressant, entouré d'immenses forêts et montagnes avec des animaux plus grands que nature. Dans ce palais ont lieu des banquets sans fin où les guerriers méritants se reposent.

Tous les guerriers réincarnés sur Terre viennent du Valhalla. Ce sont donc les âmes de Vikings morts au combat des années auparavant, voire des siècles pour certains. Ces Vikings ont commencé à descendre pendant le Ragnarok, la bataille finale contre les forces des ténèbres, qui pour eux se situe aux alentours de l'an 1. Certains Vikings attendent en ce moment un Ragnarok bis et un renouveau de la foi viking parmi les humains. Quoi qu'il en soit, tant qu'il en restera, les Vikings continueront à se battre pour leur cause. Comme à chaque fois qu'ils meurent en combattant bravement, ils peuvent revenir sur Terre se réincarner, après un laps de temps plus ou moins long (mais plutôt long tout de même), ils risquent encore de combattre un bail.



L'honneur

Les vertus les plus importantes pour un Viking sont l'hospitalité, le courage et la générosité (et, accessoirement, savoir boire beaucoup sans rouler sous la table). Le code de conduite des Vikings peut sembler un peu abstrait pour un occidental du 20éme siècle, mais n'oublions pas qu'il a été forgé des millénaires en arrière en d'autres temps, d'autres coutumes. Voilà quelques exemples concrets qui vous permettront de mieux incarner un personnage viking :

Ne pas frapper une femme : si les femmes vikings n'ont aucun droit, il est cependant mal vu de les violenter. En revanche, rien n'interdit de les chasser, de les insulter ou de les humilier.

Ne pas pleurer : pleurer est synonyme de faiblesse et les Vikings se prennent pour des être exceptionnels. Accuser quelqu'un d'avoir pleurer est une insulte très grave, qui peut se finir dans un bain de sang. En fait, seuls les hommes et les Walkyries ont interdiction de pleurer. Toutefois, les femmes seront mieux traitées si elles ne pleurent pas et les enfants mieux considérés.

Prendre soins de ses enfants : les Vikings considèrent que les enfants sont le bien le plus sacré, non seulement de la famille mais aussi de la tribu. Quelqu'un ne prenant pas soin de ses enfants sera très mal considéré par ses pairs. Les enfants mâles sont bien sûr les plus importants. D'ailleurs, il faut remarquer que l'enfant sera considéré comme de sang viking uniquement si le père est un Viking. Si c'est la mère qui est d'origine nordique, il sera traité comme un bâtard.

Ne pas faire brûler une forêt : un crime grave puni de bannissement. Les Vikings sont très attachés à la mère nature et la forêt est en quelque sorte leur seconde maison.

Ne pas être laid : les Vikings pensent que les hommes laids ont du sang Troll dans les veines et se sentent mal à l'aise en présence de personnes laides. Si en plus cette personne est très grande (plus de deux mètres), ils vont avoir tendance à l'éviter.

Ne pas être imberbe ou homosexuel : très mal vu dans un milieu où le taux d'hormones mâles dépasse les maxima autorisés.

Ne pas rompre une promesse, mentir ou tricher : un Viking coupable d'un tel acte perdra son honneur. Cependant, cela ne s'applique que dans les relations avec les autres Vikings. Il est tout à fait admis que l'on puisse berner un étranger et encore plus un ennemi.

Ne pas être lâche : fuir un combat est inadmissible, sauf si le Viking n'a décidément aucune chance de vaincre et qu'il ne fuit que pour revenir plus tard. Un Viking ayant fui un adversaire qui l'a défié en combat singulier risque de se faire cracher au visage par ses compagnons.

Les duels

Les différends entre Vikings se règlent le plus souvent au cours de duels traditionnels. Une surface de 5 mètres sur 5 de sable ou de terre claire est tracée sur le sol. Le Viking qui a demandé le duel doit attendre de se faire toucher pour attaquer (il peut cependant parer). Dès qu'une goutte de sang atteint le sol, le duel est arrêté et le perdant est celui dont le sang a touché le sol. Le gagnant a raison, car les dieux en ont décidé ainsi. Si un adversaire sort du " ring ", il est déclaré perdant et lâche. Si les duels ne sont jamais à mort, il arrive parfois qu'il y ait des accidents. Parfois, il s'agit de véritables dérapages car les Vikings se battent avec de vraies armes, parfois c'est une tête décapitée qui touche le sol au lieu d'une goutte de sang. Tuer un adversaire pendant un duel rituel est très mal vu et le fautif est traité comme un tricheur, voire quelqu'un qui a peur de se soumettre au jugement des dieux, donc un lâche.

La justice

La justice viking, appelée le Thing, est rendue par des Doomsman, serviteurs du dieu Tyr qui est l'équivalent chez les Vikings d'un savant mélange entre Dominique, Andromalius et Joseph... effrayant non ? Les lois vikings sont très sévères et parfois incompréhensibles. Cependant, le principe de base est très simple. Le juge entend les deux parties et prend une décision sans appel en son âme et conscience. Le coupable doit payer à la victime un équivalent de ce que la victime a perdu (une sorte de troc) et le juge décide aussi si ce que propose le coupable est bien suffisant pour combler le demandeur. Cependant, les crimes très graves, tels que le meurtre, ne sont pas réglés par les serviteurs de Tyr mais à coup de vendettas sanglantes. Cela dit, les personnages des joueurs étant la crème de la crème de la nation viking, on ne devrait pas avoir à en arriver là.

La place des femmes

Les femmes n'ont aucun droit chez les Vikings, surtout depuis le début du Ragnarok. Elles reprennent pourtant un peu de leurs droits dans le foyer, les hommes leur laissant souvent le soin d'élever les enfants. Seules les Walkyries sont respectées chez les Vikings et il est conseillé aux joueurs voulant un rôle féminin d'en incarner une. Ils devront alors vénérer Frigg ou Freya.

L'hospitalité

Les Vikings sont réputés pour leur hospitalité, leur sens de l'accueil. Les régions inhospitalières où ils habitaient, ont contribué à forger ce trait de caractère. Un Viking ne refusera jamais l'hospitalité à un inconnu, mais gare à celui qui en profite. Les Vikings n'aiment pas beaucoup que l'on se foute de leur gueule.

Les banquets

Les banquets, les jeux et toutes les sortes de festivités sont très prisés par les Vikings. Si au Valhalla les festivités sont permanentes, un guerrier incarné se doit d'organiser régulièrement un festin et d'y inviter ses plus proches amis. Plus le festin est somptueux, mieux le Viking sera vu. Les jeux de hasard, physiques ou intellectuels sont très en vogue chez les Vikings, agrémentant couramment les banquets. Toutes les raisons sont bonnes pour festoyer... le début d'un voyage, la fin d'un voyage, la fin d'un combat, un dur combat à venir, le retour d'un ami, son départ, etc.

Les objets vikings

Les Vikings sont de grands amateurs de belles armes et armures. Ils sont prêts à dépenser des fortunes pour posséder les plus belles d'entre elles. Quant aux armes runiques, elles sont tout simplement tellement recherchées que certains Vikings se lancent dans des quêtes interminables pour en acquérir ou en retrouver une.

De la même manière, mais de façon plus hobistique, les Vikings sont des amoureux des drakkars. C'est un plaisir qui est devenu rare car il est difficile de croiser en drakkar le long de l'Ile de la Cité et que personne ne trouve drôle de se faire pincer par la police avec une bande de potes en armes et armures sur un drakkar. Les Vikings se rabattent donc sur des bateaux plus traditionnels mais les décorent toujours à la mode nordique.

Les plus aware des Vikings sont également à la poursuite des fragments du marteau de Thor, détruit au cours du Ragnarok. Ils se servent de ses éclats de pierre comme de porte-bonheur, conscient de leur rareté et de leurs capacités physiques étonnantes (ces minéraux s'avérant très riches en métaux, dont plusieurs ne sont pas répertoriés par la science moderne).





Création des personnages vikings

Voilà la procédure exacte à suivre pour la création de personnages vikings. Cette procédure est valable aussi bien pour les personnages joueurs que pour les non joueurs. La création d'un personnage viking suit à peu près les mêmes règles que celle d'un Ange ou d'un Démon, à quelques détails près, et avec des valeurs différentes.

Le corps d'accueil

Les Vikings ont un choix de corps d'accueil plus réduits que les Anges. C'est pour cela qu'un joueur viking devra tirer au sort son corps d'accueil dans la liste suivante.

D66	Corps d'accueil
11-26	Professeur (spécialiste en légende viking)
31-36	Collectionneur d'armes blanches
41-46	Marin (ou autre métier proche de la mer)
51-56	Bûcheron (ou autre métier de la nature)
61-63	Hell's Angel (ou autre marginal barbu)
64-65	Mafieux russe (résider à Paris ou à Cannes)
66	Autre (choisissez librement)

Choix du Dieu

Le joueur doit choisir le dieu viking qu'il va servir en priorité, celui dont il sera le serviteur. Le choix du futur Viking devra se faire entre Freyja, Frigg, Heimdall, Njord, Odin, Thor, et Ullr.

Les caractéristiques

Un Viking est créé avec 15 points de caractéristiques, à répartir comme il le veut. Le niveau maximum d'une caractéristique à la création est de 5.

Les talents

Un Viking débutant est créé avec 16 points de talents, avec la répartition suivante : 1 point accorde un talent au niveau 1, 2 points accordent un talent au niveau 2, 4 points accordent un talent au niveau 3 et 8 points un talent au niveau 4. Le maximum d'un talent est de 4, sauf utilisation de runes.

Le langage natal du personnage est le norvégien, le danois ou le russe (au choix du joueur). Il serait souhaitable qu'il acquière au moins une autre langue au niveau 1 voire 2 s'il veut s'exprimer correctement. Sur les 16 points, le Viking ne peut dépenser plus de 8 points dans des talents non vikings. Une liste non exhaustive des talents vikings se trouve dans l'encadré (le maître de jeu est libre de déterminer quel talent peut entrer dans cette catégorie, en respectant l'esprit de panthéon viking, ainsi travail du bois peut en faire partie sans encombres).

Pouvoir runique

Un Viking débutant (sans rang donc) doit choisir 4 runes, entre les runes du voyage, de la nature, du combat, de la protection, de la mort et de la vie. Il a tout intérêt à choisir au moins une des deux runes privilégiées par son dieu (voir ci-dessous). Le niveau de chacune de ses 4 runes est de 1 à la création. Si une des runes choisie est privilégiée par son dieu, il l'obtient au niveau 2. Si deux runes sont privilégiées par le dieu du Viking, on n'augmente qu'une seule des deux runes au choix du joueur.

Résistance aux dommages

Les Vikings encaissent les dégâts de la même manière qu'un humain normal à moins de posséder la rune de la vie au niveau 5. Donc attention, ça tache vite.

Expérience et avancement

Les Vikings ont une hiérarchie (voir plus haut) comme les Anges, mais qui ne lui ressemble en fait aucunement. Auparavant, l'importance d'un Viking se mesurait à la taille de sa famille et aux terres qu'il possédait. Les chefs des clans étaient en fait des grands propriétaires terriens qui pouvaient se permettre d'entretenir une grande famille. Par les temps qui courent, le rang d'un Viking est fonction de ses prouesses pour défendre sa foi. Il existe 3 rangs vikings qui se repartissent comme suit :

Rang	Modificateur	Actif	Runes
Aucun	-3	1	4
Carl	+0	10	4
Jarl	+1	24	5
Rig-Jarl	+3	-	6

Modificateur : exprimé en nombres de colonnes, il désigne le bonus ou malus à appliquer lors de l'invocation du dieu que l'on sert.

Actif : nombre de points d'actif nécessaires pour le passage au rang supérieur. Si l'actif redescend au-dessous de ce nombre, le guerrier perd son rang.

Runes : nombre de runes (domaines) que le Viking peut posséder ainsi que le niveau maximum dans chaque rune. Ainsi, un Jarl pourra se faire graver (ou faire graver sur des objets ou animaux qui lui appartiennent) 5 runes au total (en comptant celles qui sont permanentes et celles qui ne le sont pas) mais aucune d'entres-elles ne pourra être de niveau 6.

Comme vous l'avez lu précédemment, si l'organisation des Vikings est plus lâche que celle des Anges ou des Démons, elle a cependant le mérite d'exister. Une personne, la plupart du temps le Chef de Guerre du secteur, confie des missions aux autres Vikings et apprécient si elles ont été remplies avec succès ou pas. Le Chef est aussi chargé de distribuer les récompenses et les punitions. En fait, chaque guerrier viking a un " actif " dont il peut être fier (ou au contraire avoir honte). Chaque mission réussie rapporte des points à l'actif du guerrier et chaque mission manquée en retranche selon le barème suivant :

Degré de réussite / Type de Missions	Echec grave	Echec simple	Réussite	Réussite exemplaire
Mission peu importante	-1	-1	0	0
Missions courante	-2	-1	1	1
Mission importante	-3	-2	1	2
Mission cruciale	-5	-3	2	3

Talents vikings

Arc (-3) : ce talent sert à utiliser un arc de n'importe quel type. Plus le niveau du talent est haut, plus il est possible de tirer rapidement avec un arc. Les archers débutants mettent quelques secondes à recharger un arc, alors qu'un archer expérimenté le fait bien plus rapidement.
Caractéristique associée : Précision.

Niveau	Fréquence de tir
Aucun	Une flèche toutes les 6 secondes
1	Une flèche toutes les 5 secondes
2	Une flèche toutes les 4 secondes
3	Une flèche toutes les 3 secondes
4	Une flèche toutes les 2 secondes
5	Une flèche toutes les secondes
6	Deux flèches toutes les secondes sur la même cible

Armurerie (-4) : ce talent sert à forger des armes blanches et des armures de très haute qualité. Les armes et armures forgées avec ce talent peuvent avoir des caractéristiques améliorées par rapport à une arme normale. Ainsi, on peut augmenter la précision et la puissance sur les armes et la protection sur les armures. Cependant, plus le degré de l'amélioration demandée est haut, plus cela devient difficile. Le forgeron doit tenter un jet pour chaque point de caractéristique de l'arme ou de l'armure qu'il veut améliorer. Le premier jet a lieu normalement, le second se voit affubler d'un malus de 2 colonnes, le second d'un malus de 3 colonnes, le troisième d'un malus de 5 colonnes, le quatrième d'un malus de 7 colonnes, le cinquième et les suivants d'un malus de 12 colonnes. Ainsi, un forgeron désirant forger une hache de bataille ayant une puissance de +5 et une précision de +1, devra tout d'abord faire un jet sous sa capacité normale puis un autre modifié de 2 colonnes et enfin un troisième modifié de 3 colonnes. Tout échec rendra l'arme inutilisable. Les armes et armures ainsi forgées sont très prisées par les Vikings et peuvent atteindre des sommes très importantes à la vente. Le coût de base d'un objet est multiplié par deux pour une amélioration, par trois pour deux améliorations, par cinq pour trois améliorations, par dix pour quatre améliorations. Les armes avec plus d'améliorations atteignent des prix complètement absurdes et peu peuvent se les offrir (par 100, voire par 1000). Pour donner un ordre d'idée, une hache de bataille de bonne facture sans amélioration de caractéristique coûte environ 2000 Euros et une armure complète environ 4000 Euros.
Caractéristique associée : précision.

Astronomie (-6) : ce talent sert à se repérer par rapport aux étoiles et est donc essentiel pour un capitaine de bateau... sans instruments électroniques ni boussole.
Caractéristique associée : perception.

Bateau (-3) : ce talent sert à utiliser efficacement tout véhicule se déplaçant sur l'eau, qu'il soit à moteur ou à voile. Il existe quelques exceptions, comme les aquajets qui s'utilisent avec le talent Moto.
Caractéristique associée : perception.

Bouclier (-2) : ce talent s'utilise pour parer les attaques au corps à corps portées par un adversaire. Il s'utilise en combat comme une parade, mais suit une petite règle spéciale. Si le jet de parade est réussi mais que le conflit est perdu, le bouclier accorde tout de même un bonus de protection à retrancher sur les dommages causés. Le bouclier est encombrant au combat (les boucliers donnent des malus au talent de combat de l'utilisateur) et au-dessus de la targe, on ne peut se servir en même temps du bouclier et d'une arme à deux mains. En plus, aucun Viking ne peut utiliser de pavois sans l'accord explicite de son dieu.
Caractéristique associée : agilité.

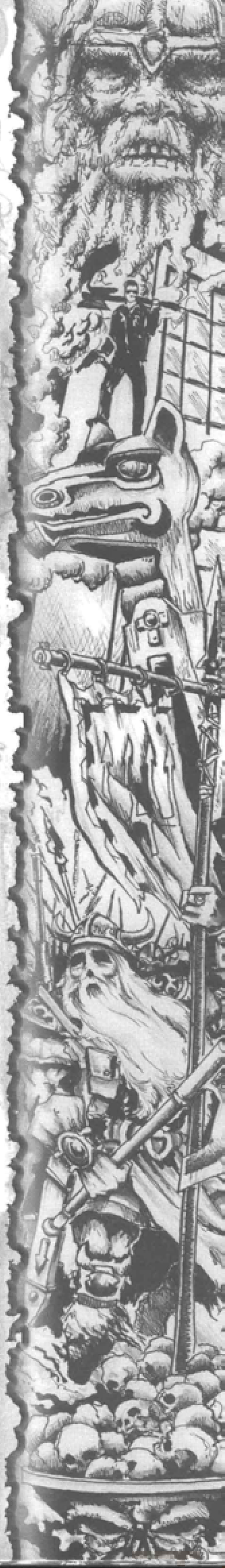
Les protections accordées par les boucliers et les malus dus à leur encombrement sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Bouclier	Protection	Malus
Targe	2	-
Ecu	5	-1
Pavois	8	-2

Nage (-1) : identique au jeu de base.

Runes (X) : ce talent sert à inscrire les runes, qui font toute la puissance des guerriers vikings, aussi bien pour en doter ses petits camarades que pour les graver sur des objets (" Touche pas à mon pote " ou " Navire des limbes " et " Havre de paix "). Le niveau du talent limite le niveau de la rune que le Viking peut inscrire. Ainsi, un Viking avec un talent de Runes de 3 ne pourra inscrire de runes d'un niveau supérieur à 3. De même, le niveau du talent détermine le nombre de runes que connaît le personnage. Ainsi, un Viking ayant 3 en Runes, ne saura tracer que trois types de runes différentes (parmi les 6 possibles). Attention cependant, quelque soit le niveau du talent Runes, seuls les dieux peuvent graver des runes de niveau 5 et 6. Runes est un talent semi-magique et est donc plus difficile à apprendre qu'un talent normal. Tout d'abord, à la création, ce pouvoir coûte deux fois plus qu'un talent normal (2 pour un niveau 1, 4 pour un niveau 2, 8 pour un niveau 3 et 16 pour un niveau 4). Il existe une autre limitation à laquelle doit se soumettre le Viking : il n'a pas le droit de graver une rune permanente sans l'autorisation des dieux, qu'il doit leur demander par une prière. S'il le fait sans cette autorisation et qu'on le découvre, le Viking fautif sera pourchassé sans vergogne pour être mis à mort. En revanche, il peut graver toutes les runes temporaires qu'il désire (et c'est là l'avantage de posséder le talent) du moment qu'il a le niveau suffisant pour la réaliser et qu'il connaît la rune. Le talent est difficile à utiliser et le Viking devra faire ses jets de résolution sur la ligne Difficile sur la table UM. La gravure d'une rune permanente prend un nombre d'heures égal au niveau de la rune fois 3 heures. Les runes temporaires ont des durées d'écriture variables et indiquées dans leur description (ou une heure si rien n'est indiqué).
Caractéristique associée : précision.

Survie (-2) : identique au jeu de base.





Type de missions

Mission peu importante : livrer une arme décorative à un autre clan, abattre un Familier repéré la veille, etc.

Mission courante : comme son nom l'indique.

Mission importante : une mission importante pour un dieu ou la foi viking comme par exemple retrouver les assassins d'un Rig-Jarl ou encore démanteler un complot visant à éliminer un clan viking.

Mission cruciale : une mission qui peut apporter un plus certain dans la victoire de la foi viking ou qui peut la protéger d'une déroute certaine, comme par exemple retrouver des morceaux du marteau de Thor, démanteler un grand complot démoniaque visant à éradiquer la foi viking, etc.

Degré de réussite

Echec grave : la mission n'est pas seulement un échec, mais entraine en plus d'autres conséquences très désagréables.

Echec : la mission est un échec.

Réussite : la mission est une réussite sans fioritures.

Réussite exemplaire : la mission a été conduite parfaitement et a même permis d'obtenir des bénéfices supplémentaires à ceux envisagés.

Les points d'actif peuvent être dépensés pour acquérir de nouvelles Runes.

L'actif que le guerrier a acquis se note comme suit X/Y : X est l'actif dont le guerrier dispose pour acheter des runes et Y la balance totale de son actif depuis sa création. À la fin d'une mission, les points en moins ou en plus sont soustraits ou additionnés aux deux nombres. Si un Viking descend à -10 en actif total, il n'est plus digne de représenter la foi viking et il est défié par un de ses frères en combat singulier à mort dans un ring (voir la partie sur la culture viking). S'il survit à ce combat, il est libre de quitter sans ennui le clan mais ne peut plus y revenir. La plupart des Vikings ainsi déshonorés vont se suicider dans un combat, en attaquant une planque de Démons par exemple, pour espérer au moins réintégrer le Valhalla. L'actif sert donc aussi à quantifier la renommée d'un guerrier viking :

Actif total	Renommé
-10 et moins	Paria
-9 à -5	Minable
-4 à -1	Incapable
0 à 9	Commun
10 à 16	Un guerrier valeureux
17 à 23	L'élite
24 à 29	Un exemple à suivre partout
30 et plus	Un héros adulé

Les Runes

Les runes sont le pendant viking des pouvoirs angéliques. Dans leur volonté de faire survivre la Marche du Valhalla, les dieux ont supprimé à leurs guerriers la possibilité d'utiliser directement les pouvoirs de la Marche et leur ont offert un palliatif qui puiserait l'essentiel de sa puissance dans les ley lines qui zèbrent l'univers (voir à ce sujet le paragraphe consacré aux Marches Intermédiaires).

Les runes sont donc des motifs de pouvoirs, que l'on peut tracer selon le cas soit sur des objets soit sur des personnes, voire même en l'air afin de déclencher un effet. Il existe 6 runes qui se déclinent chacune sur 6 niveaux de puissance. Les effets sont beaucoup plus variés d'un niveau à l'autre que les effets d'un pouvoir. On peut donc dire que les Vikings disposent de 36 pouvoirs repartis en 6 familles. Un Viking peut cumuler les effets de plusieurs runes identiques si elles sont d'un niveau différent (exception : on ne prend en compte que la rune de combat dont le niveau est le plus élevé).

Les runes, comment ça marche ?

Il existe deux types de runes : les runes permanentes et les runes temporaires. Les premières gardent leur effet tant que la personne sur laquelle elles sont gravées reste en vie, ou tant que l'objet n'est pas détruit. Les secondes ne restent le temps que d'accomplir leur effet puis s'effacent et perdent leur efficacité.

Les seules personnes capables de graver des runes sont les personnes avec le talent Runes. En fait, en théorie, elles peuvent graver n'importe quel nombre des runes qu'elles connaissent, mais en pratique, il n'en est rien. En fait, un runeur ne peut inscrire de runes permanentes que sur demande express de son dieu. Celui-ci lui apparaît en rêve et lui dit, par exemple, que demain viendra un guerrier méritant de recevoir une nouvelle rune de combat. Cette règle est pour le moment suivie à la lettre, car la punition pour celui qui la rompt est une mort lente et la descente aux Enfers, et ce genre de choses se sait TOUJOURS plus ou moins rapidement.

En fait, le runeur préférera mourir plutôt que de graver une rune sans en avoir reçu l'ordre de son dieu et les dieux ont choisi de ne donner la capacité de graver des runes qu'à des hommes de haute confiance, des Vikings dont l'honneur n'est pas à mettre en doute. Si vous cherchez le pourquoi de cette limitation, c'est assez simple. En fait, les runes prennent énormément de pouvoir à la marche viking au moment de leur création, puis plus rien. Ce qui veut dire que si tous les guerriers commençaient à graver des runes à tout va, le Valhalla disparaitrait en une semaine. La rune est en fait une sorte d'investissement à long terme, qui doit permettre d'économiser le pouvoir de la Marche sur une longue période. En ce qui concerne les runes temporaires en revanche, on peut en graver tant que l'on veut (comme les pouvoirs avant) du moment que la description de la rune le permet.

Un autre fait remarquable est que ce n'est plus le Viking qui est la machine qui fait marcher l'effet spécial, mais bel et bien la rune. Cela veut dire qu'en théorie, une rune peut être gravée sur n'importe quel être vivant, pas seulement un Viking. Il est bien évident qu'il est peu envisageable qu'un jour les dieux donnent une rune à un non viking, et encore moins qu'un runeur en grave une sans avoir reçu l'ordre.

Obtention et augmentation des runes

Les runes sont la seule source de pouvoir surnaturel que possèdent les Vikings et ce pouvoir s'accroit en même temps que la reconnaissance et le prestige du Viking.

Cependant, cette progression est très lente, car on ne donne pas les runes les plus puissantes si facilement que ça et à n'importe qui. Le Viking doit donc montrer aux dieux qu'il est un digne représentant. Ainsi pour chaque mission que le Viking accomplit avec succès, il reçoit un certain nombre de points d'actif à dépenser ou à " garder en réserve ".

Deux points d'actif permettent de se faire graver une rune au niveau 2 d'une catégorie de rune que l'on possède

déjà au niveau 1, trois points permettent de se faire graver une rune de niveau 3, etc. On ne peut pas se faire graver plus d'une nouvelle rune d'un même type à la fin de chaque aventure et on est toujours obligé de se faire graver d'abord le niveau immédiatement supérieur à celui que l'on possède déjà. C'est-à-dire que si le Viking veut se faire graver le niveau 3 d'une rune dont il possède déjà le niveau 1, il doit d'abord dépenser deux points pour se faire graver le niveau 2 puis 3 points pour se faire graver le niveau 3.

Le Viking n'est pas obligé de dépenser immédiatement les points acquis, mais peut les garder en réserve et les utiliser plus tard. En ce qui concerne l'obtention d'une toute nouvelle rune, c'est beaucoup plus compliqué. Il faut tout d'abord accomplir brillamment une mission importante pour un dieu dont la rune que l'on recherche est un des domaines de prédilection, la lui demander comme récompense humblement et dépenser 3 points pour se la faire graver au niveau 1 (les coûts des niveaux suivants restent normaux).

Une fois que le Viking a assez de points pour se faire graver une nouvelle rune, il doit aller dans un endroit sacré pour les Vikings et prier son dieu. Le dieu lui apparaît alors en rêve la nuit qui suit et lui désigne où se rendre pour se faire inscrire la nouvelle rune, si le Viking ne peut le faire lui-même et qu'il ne connaît personne pour le faire. Si la rune que le Viking demande est une rune de 5 ou 6, la réponse prend un peu plus de temps, car les dieux se réunissent en conseil spécial pour voir entre eux si le guerrier le mérite, sachant que chaque dieu a un droit de veto absolu. Mieux vaut alors ne pas s'être fâché avec une des divinités du panthéon, sinon la rune vous passe sous le nez. Si le candidat est accepté, on lui indique un endroit où se rendre, un sanctuaire viking dans le grand nord danois. Une semaine de festivités avec un nombre important de guerriers vikings renommés, votre des dieux restés sur Terre, a lieu pour célébrer l'événement. A la fin de la semaine, un des dieux (le sien si cela est possible) vient graver la rune au cours d'une cérémonie solennelle.

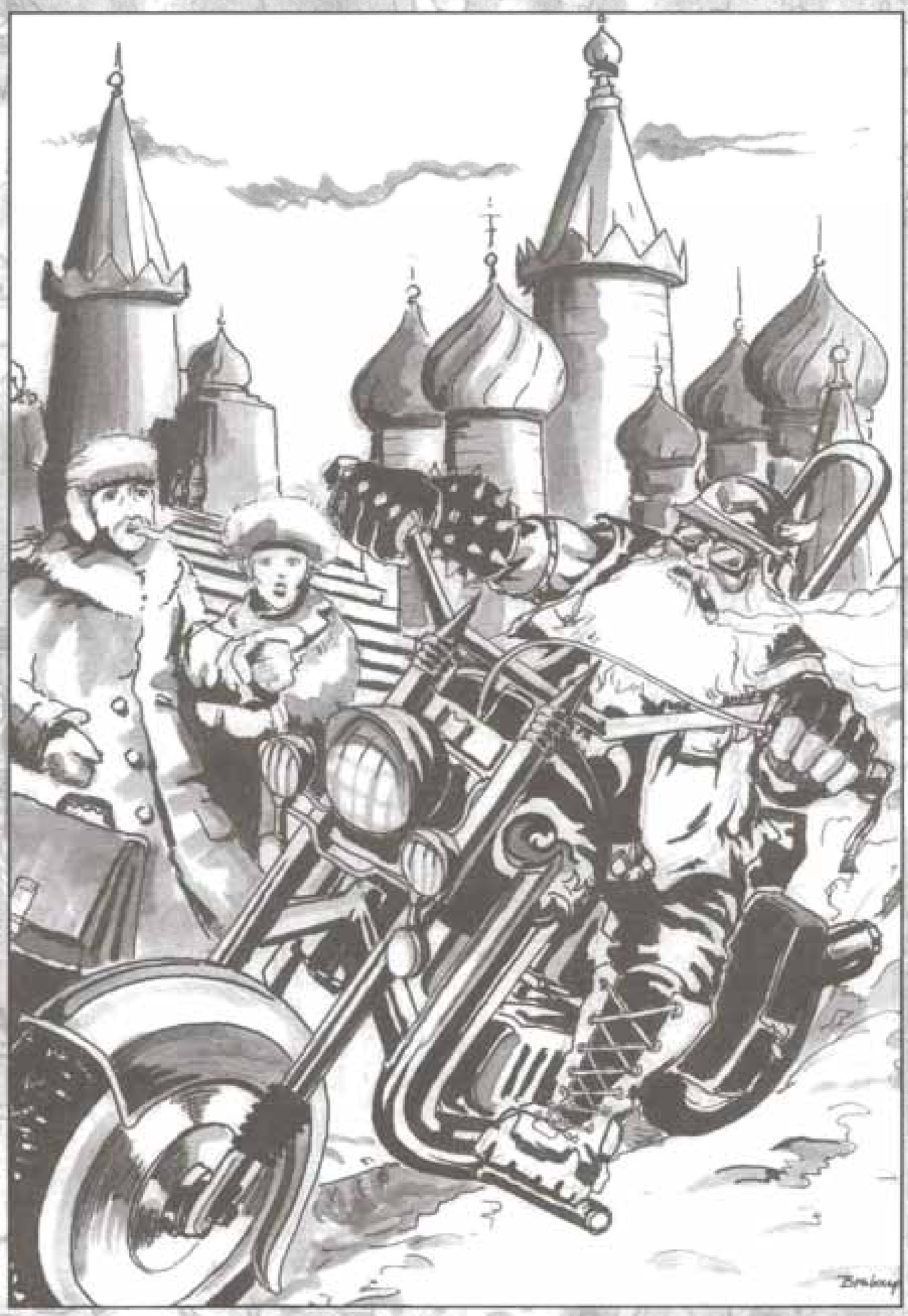
Pour ce qui est des runes temporelles (non permanentes), le Viking doit " payer " l'emplacement de la rune en payant le nombre de points correspondant à son niveau mais ne pourra bénéficier de ses effets que si un graveur de runes prend le temps de la lui graver à chaque utilisation. Il peut le faire lui-même s'il possède la compétence Runes et s'il connaît la rune en question.

Coût de l'augementation des Runes
Augmentation d'un niveau : Niveau à atteindre
Achat d'une nouvelle rune au niveau 1: 3

Du sang et des âmes pour mon seigneur Arioch !!!

Pour ceux qui mènent une campagne Berserker, voilà un petit système pour convertir vos vieux pouvoirs sentant la poussière en runes toutes fraîches.

Additionnez le nombre de niveaux de pouvoirs que possède le Viking et ajoutez-y sa volonté. Cela vous donne le nombre de points d'actif que le Viking possède et qu'il peut dépenser pour choisir ses runes (selon le système vu plus haut). Le nombre minimum de runes que le Viking doit choisir est de 4 mais il ne paye qu'un point pour le niveau 1 de ces 4 runes (au lieu de 12 au total). Notez bien que le Viking n'a pas le droit au niveau supplémentaire accordé par son Dieu lorsque l'on crée le personnage.





Rune du Voyage

1 - L'enfant perdu °

Cette rune s'appose sur le cou.

Avec cette rune, le Viking peut toujours savoir où il se trouve, de même qu'il sait où se trouve tout lieu " générique " (pompe à essence, puits, restaurant, vendeur de kiwis, etc.) et tout endroit qu'il connaît ou dont il a entendu parler au moins une fois. Ainsi, perdu en plein désert, il connaîtra l'emplacement de la source d'eau la plus proche sauf si cette source est un puits caché volontairement (il connaîtra alors l'emplacement de la source la plus proche après celle-là). Dans une ville, il saura où se trouve la maison de M. Hervé Sanchez, Démon de Malphas, de même que son lieu de travail, mais il ne pourra deviner l'adresse de son squat secret (si tant est que l'adresse de Monsieur Sanchez soit répertorié au cadastre ou dans l'annuaire).

2 - Marche forcée °

Cette rune s'appose sur une jambe.

Cette rune permet au Viking de se déplacer (marcher, courir, nager etc.) beaucoup plus rapidement que sa force ne le lui permet normalement. De plus, il ne ressent plus aucune fatigue due aux déplacements. Ainsi, le Viking peut se mouvoir en combat de 6 + (force fois 3) mètres par seconde (au lieu de 6 + force). En cas de poursuite et avec l'utilisation du talent Course, le RU du jet de course est triplé pour connaître le résultat de ladite course.

Cette vitesse accrue lui permet aussi de parcourir de grandes distances à pied très rapidement. Vous trouverez ci-dessous un tableau résumant la vitesse de déplacement sur de longues distances d'un Viking portant cette rune selon sa force (et n'oublions pas qu'il ne se fatigue plus) :

Force 1 : 30 km/h
Force 2 : 40 km/h
Force 3 : 50 km/h (vitesse de pointe de Carl Lewis en sprint sur 100 mètres)
Force 4 : 60 km/h
Force 5 : 70 km/h
Force 6 : 90 km/h

3 - Tel le vent °

Cette rune s'appose sur l'avant bras.

Le Viking dispose de l'équivalent du pouvoir angélique Vol (3). Il peut s'en servir (volonté fois 2) minutes par jour.

4 - Globe-trotter

Cette rune s'appose sur le pied.

Cette rune permet au Viking d'effectuer un voyage d'un point à un autre sans rencontrer aucun problème. Et quand on dit aucun, c'est aucun. Il doit juste tracer la rune en décidant de son point d'arrivée. Si des poursuivants sont sur ses talons, ils perdront sa trace et ne pourront le retrouver tant que durera le voyage.

Imaginons qu'un homme grave cette rune. Disons que celui-ci s'appelle Ben et qu'il projette un voyage entre une grotte en Afghanistan et une petite maison aux USA. Dans ses bagages, il emporte quelques explosifs, des armes et de la drogue, ainsi que du bon lait de brebis. Tout d'abord, il passe les barrages de l'Alliance du Nord sans que ceux-ci ne fassent attention à lui. Au contrôle des passeports à l'aéroport, l'officier américain très distrait ne lit même pas bien son nom et oublie de lever les yeux. Au rayon X, les armes, drogues et explosifs sont bien là, mais le responsable n'y prêtera pas plus d'attention qu'au lait de brebis. Les autres voyageurs feront comme s'ils ne voyaient pas le passager (il n'est pourtant pas invisible) malgré son portrait placardé sur les murs. Le vol de American Airlines se passera pour une fois sans encombre malgré le délabrement de l'appareil, la fuite du réservoir et l'alcoolisme du pilote. La bombe placée là par la CIA, qui a eu vent du voyage par des espions, n'explosera pas cette fois-ci car elle aura une panne et, à l'aéroport de New York, tout se répétera jusqu'à ce que Ben arrive à sa destination finale, une planque dans le Massachusetts. A ce moment, la rune cesse de fonctionner. Pendant le voyage, le Viking ne peut tenter aucune action offensive, ou même faire quoi que ce soit d'autre que de prendre du bon temps. La rune l'empêche ainsi de s'écarter de sa route (il n'y pensera même pas). Un runeur ne peut la graver qu'une fois par semaine sur un même personnage.

5 - Repli °

Cette rune se grave sur le genou.

Le Viking dispose de l'équivalent du pouvoir angélique Téléportation (5). Il peut s'en servir (volonté) fois par jour.

6 - Navire des limbes

Cette rune s'appose sur un véhicule (bateau, voiture, camion, moto, poussette, avion…)

Le Viking peut se " téléporter " n'importe où sur la Terre, avec l'équivalent de 30 tonnes d'objets et de personnes en plus de son véhicule. Cependant, cette " téléportation " n'est pas instantanée (comme celle d'un Ange) et s'accompagne de tout un tas de rituels (il faut peindre la rune) ainsi que de jolis effets spéciaux. Si le Viking voyage sur un bateau, celui-ci sera enveloppé de brume et y disparaîtra peu à peu pour réapparaître à l'endroit désiré de la même manière. S'il s'agit d'un camion, celui-ci (en roulant) entrera aussi dans une brume pour en ressortir à l'endroit voulu (et je vous assure que de la brume dans le désert d'Arizona, ça fait bizarre). Il ne peut pas y avoir d'erreur de téléportation, mais le Viking ne peut se téléporter à un endroit précis. Ainsi, un camion ressortira par exemple sur une autoroute à quelques kilomètres du garage que le Viking veut atteindre (tout en roulant) et non directement dans le garage (et donc, pas de téléportation de camion dans le bureau de Donunique). Le Viking n'est pas obligé de connaître exactement l'endroit où il veut se rendre, mais doit en avoir une vague idée. Un runeur ne peut la graver qu'une fois par semaine sur un même véhicule.

Rune de la Nature

1 - Familier °

Cette rune se grave sur l'animal qui sert de familier.

Cette rune permet à un Viking une union spéciale avec son animal de compagnie. Il peut désormais communiquer avec cet animal par télépathie dans un rayon de 5 km. L'animal sera très fidèle à son maître tant qu'il est bien traité et ira même jusqu'à se sacrifier pour lui. Les animaux de compagnie les plus prisés par les Vikings sont le loup, l'aigle et le corbeau.

2 - Havre de paix

Cette rune se grave sur la " maison " du Viking.

Si le Viking construit une maison (cela va de la cabane de bois au simple hamac suspendu entre deux branches) en pleine nature et y appose cette rune, il sera désormais protégé par la nature des visites inopportunes. En effet, la maison est tout simplement introuvable par quelque moyen que ce soit (même des photos satellites) par toute personne que le Viking ne souhaite pas rencontrer ou qui a des intentions mauvaises à son égard. La rune cesse de fonctionner au bout de 24 heures ou si le Viking change d'endroit d'habitation. Il faut alors la renouveler.

3 - Transformation °

Cette rune se grave sur le dos.

La rune permet au Viking de se transformer en un animal une fois par jour. Le type d'animal est déterminé à la création de la rune. Il peut s'agir d'un aigle, d'un loup ou d'un corbeau. Le Viking gagne les talents de la créature, mais ne pourra se servir d'objets ou d'armes durant la transformation. Il peut cependant utiliser les autres runes qu'il possède. Les runes gravées sur son corps restent visibles sur l'animal.

4 - Osmose °

Cette rune se grave sur le nez.

On dit que les animaux savent toujours ce que ressentent les humains. Cette rune reproduit le même effet. Le Viking est capable à tout instant de lire les sentiments d'une personne se trouvant à moins de 10 mètres de lui. La victime n'a pas le droit à un jet de volonté car le Viking ne fouille pas sa tête, mais ressent seulement ce qui émane de la personne. Ce pouvoir marche aussi bien sur les animaux que sur les humains.

5 - Communion avec la nature °

Cette rune se grave sur la paume de la main.

Cette rune permet au Viking d'être en totale communion avec mère nature. Il peut contrôler tous les animaux (et communiquer avec eux) dans un rayon de 50m, humains exceptés. Il peut faire de même avec les plantes (par exemple en faisant tomber un arbre sur un groupe d'ennemis). Attention, ce contrôle n'est pas celui d'un Ange ou d'un Démon : le Viking respecte les animaux ou plantes qu'il contrôle et ne les mettra pas en danger sans une raison valable. De même, il ne fera pas participer ces créatures à des combats sans un besoin urgent et primordial.

6 - Contrôle du temps°

Cette rune se grave sur la langue.

Cette rune permet au Viking de contrôler la météo dans un rayon de 2 km autour de lui. Grâce à cette rune, le Viking peut accomplir les actions suivantes :

- baisser la température de 40 degrés Celsius.
- faire lever le vent jusqu'à la force d'un ouragan.
- faire tomber la pluie et/ou la neige.

Chacune de ces actions demande une minute de prière, c'est-à-dire qu'un Viking voulant lever un ouragan en faisant tomber la neige mettra deux minutes à parvenir à son effet. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé plus d'une fois par jour. L'effet du pouvoir dure une heure mais le Viking peut l'interrompre à tout moment.

Rune du Combat

La rune est tracée sur la poitrine. Les effets des runes de combat ne se cumulent pas.

Niveau 1 : + 1 en force, +1 en compétence de combat*.

Niveau 2 : + 1 en force, +1 en compétence de combat*, Protection de 1.

Niveau 3 : + 2 en force, +1 en compétence de combat*, Protection de 2.

Niveau 4 : + 2 en force, +2 en compétence de combat*, Protection de 3.

Niveau 5 : + 3 en force, +2 en compétence de combat*, Protection de 4.

Niveau 6 : + 3 en force, +3 en compétence de combat*, Protection de 6.

* : si la compétence de combat dépasse 6, le surplus est considéré comme un bonus sur le RU.





Rune de Protection

1 - Tu n'es pas le bienvenu

Cette rune doit être gravée sur les portes et les fenêtres de l'habitation que le Viking désire protéger.

Cette rune sert à protéger une maison ou un bâtiment des personnes qui n'y sont pas les bienvenues. Si un individu entre par effraction dans la maison, par une des portes ou fenêtres protégées par cette rune (cela ne marche donc pas si un Ange fait un Passe muraille sur le mur à côté, mais marche sur un Janus utilisant le pouvoir Ouverture, de même que sur un Démon en Forme gazeuse qui passerait sous la porte), il reçoit immédiatement 1d6 points de dégâts sans aucune esquive possible. S'il s'agit d'une créature maléfique (Démon, Familier, etc.), les dégâts se montent à 2d6. Le seul problème est que cette rune ne fait aucune distinction sur le sujet qui force la porte. Ainsi, si le guerrier viking perd ses clés ou si un huissier vient faire une saisie, la rune réagira aussi. De même, si la porte n'est pas fermée ou si l'intrus possède la clé, la rune ne réagira pas. Par ailleurs, si quelqu'un essaie de forcer l'endroit protégé, le Viking le sait immédiatement. On ne peut protéger un endroit que si on peut le fermer par le biais d'une serrure ou d'une fermeture solide (pas de runes sur les tentes de camping). La rune s'efface dès qu'elle a délivré les dégâts et doit être gravée à nouveau.

2 - Ceci n'est pas à toi

Cette rune se grave sur un objet appartenant au Viking.

Une fois gravée, cette rune protège l'objet du vol de deux manières. Tout d'abord, une personne qui touche l'objet dans l'intention de s'en emparer recevra immédiatement 1d6 points de dégâts ou 2d6 s'il s'agit d'une créature démoniaque. Ensuite, à cause de la douleur émise, le voleur devra réussir un jet de volonté moyen pour garder l'objet en main et ne pas le lâcher. Le Viking est immédiatement averti de la tentative de vol. La rune s'efface après avoir délivré les dégâts et doit être gravée à nouveau. Le seul problème est que cette rune ne fait aucune distinction sur le sujet qui tente de s'emparer de l'objet. Ainsi, un flic ramassant l'arme du Viking qui porte cette rune après l'avoir arrêté, se prendra aussi les dégâts.

3 - Touche pas à mon pote °

Cette rune doit être gravée sur le dos de la personne à protéger.

La personne qui bénéficie de cette rune reçoit la protection du guerrier viking qui l'a gravé. Cette rune a un effet assez complexe et plutôt intéressant. Tout d'abord, le Viking qui a façonné la rune se prendra tous les dégâts infligés à la personne qui bénéficie de la rune (si le protecteur meurt, la rune cesse de faire effet). Il pourra réduire ces dégâts à l'aide de toutes les armures, naturelles et surnaturelles que le protecteur porte sur lui. Le guerrier viking connait toujours la localisation précise des personnes sur lesquelles il a apposé la rune et peut même voir par leurs yeux au cas où un danger les menace. En plus, les coups portés le seront comme s'ils étaient portés sur le Viking au niveau des sensations. Par exemple, le fils d'un Viking protégé par la rune est en train de se faire tabasser par un gang du lycée technique qu'il fréquente pour une sombre histoire de bois canadien. Au même moment, son père est en train de traquer du Familier tout en portant sa grosse armure en plaques. Au premier coup de poing, le premier agresseur hurle de douleur car il vient en fait de cogner sur l'armure en fer du père de la victime, qui n'a évidemment rien senti. Un Viking ne peut pas apposer cette rune sur lui-même.

4 - Un esprit sain dans un corps sain °

Cette rune doit être gravée sur le crâne.

Cette rune donne au Viking 5 colonnes de bonus pour résister à tout pouvoir mental dirigé contre lui. Le Viking sait alors aussi qu'il est attaqué, mais ne connait pas son agresseur ni quelle a été la nature exacte de l'attaque (Charme, Sommeil, etc.)

5 - Protection contre les séides °

Cette rune se grave sur le coude.

Cette rune accorde une protection surnaturelle contre les Anges (Fils de Dieu compris), les Démons (Succubes, Incubes, Familiers, Démons Mineurs compris) et les morts-vivants. Toute créature citée doit réussir un jet de volonté très difficile afin de s'approcher à moins de 5 mètres du Viking si elle a des intentions hostiles à son égard. Un jet par tour est autorisé, mais une fois le jet réussi, la créature n'a plus besoin de procéder à de nouveaux tests avant la fin de la journée. Le second effet Kisscool est réservé aux combats. La vue du Viking provoque un tel désagrément à la créature qu'elle a les malus suivants à chaque tour de combat pour toucher son adversaire :

Type de créature Type de combat	Maléfique	Angélique
Corps à corps	-4 colonnes	-3 colonnes
À distance	-5 colonnes	-4 colonnes

Les attaques psychiques ne sont pas concernées par ce pouvoir. Remarquez que la protection marche mieux contre les ennemis naturels des Vikings que sont les Démons, plutôt que contre des Anges.

6 - Unbreakeable °

Cette rune doit être gravée sur le crâne.

Cette rune reproduit les effets du pouvoir angélique Immunité, à ceci près que le possesseur n'a pas besoin de dépenser de PP pour le faire fonctionner (oui, il est tout simplement immunisé aux pouvoirs psychiques).

Rune de la Mort

1 - Feindre la mort °

Cette rune s'appose sur le dos de la main.

Le Viking qui le souhaite peut feindre d'être mort aussi longtemps qu'il le veut et même un examen clinique ne révélera pas son subterfuge. Cette rune est souvent utilisée pour surprendre un adversaire.

2 - Messager de la mort °

Cette rune se grave sur le bas du dos.

Un immense sentiment de mort émane du Viking et provoque la peur chez ses adversaires. Si un adversaire décide d'engager le Viking au corps à corps, il devra tenter un jet de volonté moyen pour pouvoir le faire (s'il réussit, il est immunisé à ce pouvoir jusqu'à la fin de la journée). De la même manière, si le Viking charge un adversaire, ce dernier devra réussir un jet de volonté difficile ou se mettre à fuir (aussi longtemps que nécessaire pour échapper au Viking).

3 - Divination

Cette rune est tracée sur le sol lors d'un rituel qui dure environ deux heures.

Après ce rituel, le Viking peut connaître - en traçant la rune sur un sol où est répandue de la terre nordique (qui vient d'un pays " viking ") - l'avenir pour (volonté du Viking) jours. Cependant l'avenir qui apparaîtra au Viking est l'avenir actuel et il peut encore être changé par les actions d'autres personnes. En plus, les informations que le Viking reçoit sont assez floues et surtout très symboliques et énigmatiques (un grand loup noir penché sur son corps pour lui prédire un destin funeste des mains d'un Démon, etc.). Le maître de jeu pourra donner libre cours à son imagination.

4 - Valhalla

Le guerrier viking peut - en traçant la rune dans l'air dans un geste symbolique (cela prend 3 secondes) et en récitant une prière à Odin - appeler à l'aide, une fois par jour, (volonté) spectres de guerriers vikings morts bravement au combat. Ceux-ci descendent directement du Valhalla pour l'aider dans sa tâche, apparaissant à ses côtés. Les guerriers sont des spectres et ont les caractéristiques suivantes. Attention, l'état spectral est très accentué chez les guerriers vikings ainsi créés (très translucides, pâleur cadavérique, etc.).

Guerrier Spectre

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

Talents : Arme de contact (4), Discrétion (2), Bouclier (3), Arc (2).

Description : Les guerriers s'évanouissent immédiatement si le porteur de la rune est tué, ou juste après le combat s'il en sort victorieux.

5 - Pauvre Siegfried

Cette rune se grave sur le front du Viking avant un combat (cela prend 10 minutes).

Le Viking qui porte cette rune peut trouver le point faible de son adversaire. On dit que la mort guide son coup. Le Viking doit déclarer qu'il utilise le pouvoir de la rune avant une attaque. Si l'attaque est réussie et que l'adversaire n'arrive ni à la parer, ni à l'esquiver, il meurt sur le coup, quel que soit le nombre de points de force qui lui restait. Cependant, l'attaque nécessite une telle concentration que, si elle manque, le Viking ne pourra ni parer ni esquiver la prochaine attaque de son adversaire. Cette rune s'efface après l'utilisation et un Viking ne peut donc tenter ce coup plus d'une fois par combat. La rune ne marche que sur les êtres vivants et est donc inutile sur les morts-vivants et les machines.

6 - Berserker °

La rune est gravée au niveau du cœur.

Cette rune se déclenche lors d'un combat lorsque le guerrier qui la porte est sur le point de mourir (lorsqu'il a perdu tous ses points de force). Au lieu de mourir, le guerrier entre dans une rage destructrice et continuera à combattre pendant (volonté fois 2) tours supplémentaires. Aucun coup ne peut lui être mortel pendant ce temps, à part un qui de toute évidence disloquerait son corps en petits morceaux (énorme explosion, missile à bout portant, etc.). Il ne ressent ni la douleur, ni le froid, ni une quelconque gêne due à son état. En plus, il bénéficie pendant tout ce temps des bonus/malus suivants : puissance + 3 et précision -2 à toutes ses attaques et il peut porter une attaque supplémentaire par tour. Cependant, il ne peut combattre qu'avec une arme de corps à corps. Si, avant la fin de l'effet, il ne reste plus aucun ennemi survivant, le guerrier se jettera sur l'être vivant le plus proche (ami y compris). À la fin de l'effet, le Viking tombe dans un coma qui durera 24 heures mais est toujours vivant (sauf si on vient l'achever).



Rune de la Vie

1 - Guérisseur °

Cette rune se grave sur le front.

Cette rune donne au Viking un don surnaturel pour guérir les blessures, il peut ainsi soigner 3 points de force par jour et par personne qu'il soigne. Cependant, cette guérison n'est pas immédiate et le malade devra rester allongé au moins 12 heures pour que les soins prennent effet. Le Viking ne peut pas se soigner lui-même.

2 - Dur à cuire °

Cette rune s'appose sur le biceps.

Avec cette rune, le Viking est immunisé au froid (il peut aller couper du bois torse nu dans la neige), au feu (il peut faire le malin en s'écrasant un cigare dans la main), aux maladies (il n'attrape plus de pneumonie après s'être baigné dans le lac à côté des fjords) et aux poisons (il peut se bourrer la gueule impunément avec ses potes).

3 - Surhumain °

Cette rune se grave sur la pomme d'adam.

Cette rune reproduit les effets du pouvoir angélique Anaérobiose et y ajoute la faculté de ne plus avoir besoin de manger ou de boire.

4 - Régénération °

Cette rune se grave sur les côtes.

La rune reproduit les effets du pouvoir angélique Régénération (4).

5 - Santé de Fer °

Cette rune se grave sur l'abdomen.

Le Viking divise désormais les dégâts par deux, comme un Démon.

6 - Résurrection°

Cette rune se grave sur le front.

Cette rune est la plus rare et n'est accordée par les dieux que très exceptionnellement, à des Vikings exempts de tout reproche et dont l'existence est primordiale pour le panthéon viking. Si le Viking vient à mourir lors d'un combat (et seulement lors d'un combat) où il œuvrait pour l'accomplissement de sa tâche (et donc pas dans une bagarre de bar avec un démon de Belial qui passait par-là), il reviendra se réincarner sur Terre dans les 24 heures après sa mort et pas en suivant les règles normales décrites précédemment. Il viendra se réincarner dans le même corps et, si ce corps n'existe plus ou qu'il n'est plus utilisable, il sera recréé. Le Viking ressuscitera juste à côté de son tombeau ou à l'endroit où il est mort s'il n'a pas de tombeau ou si son corps n'est plus présentable en famille. Cependant, la rune devient inopérante après la première utilisation. On a le droit qu'à une seule seconde chance.

Note : les runes dont le nom est suivi d'un petit cercle (°) sont des runes permanentes.

Les Dieux Vikings

Le panthéon viking est assez étrange dans sa construction par rapport à un panthéon classique. En effet, certains dieux ont été tués sur Terre et ne peuvent désormais plus y revenir. Ils ne peuvent pas non plus intervenir pour aider leurs serviteurs, car leurs possibilités d'intervention sont réduites à néant.

Par ailleurs, les dieux vikings n'ont pas d'avatars, ils descendent personnellement sur Terre et si un malheur leur arrive, c'est une fois pour toutes et ils ne pourront plus sortir du Valhalla. Comme vous le verrez plus bas, les dieux vikings sont bien moins puissants qu'un avatar d'Archange ou de Prince Démon et évitent le plus possible les confrontations directes. Les dieux ne suivent pas exactement les règles édictées dans la troisième édition : ils peuvent se permettre d'avoir un talent ou un pouvoir dépassant la caractéristique associée, car ils s'incarnent sur Terre sous leur vraie forme et ne sont donc plus limités par leur corps. Les dieux vikings encaissent par ailleurs les dommages comme des avatars d'Archanges et disposent de certains pouvoirs autres que des runes. Leur description est donnée dans le livre de base de Magna Veritas.



Freya
Déesse de l'Amour

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	4	5	4	6	36

Talents : Séduction (6), Discussion (4), Baratin (4), Esquive (2), Arme de contact (6), Bouclier (6), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Téléportation (6), Régénération (6), Esquive acrobatique (6), Immunité, Invisibilité (6), Rune de Combat (6), Rune de la Mort (6).

Runes privilégiées : Combat, Mort.

Apparence et comportement : Freyja est la fille de Njord, la sœur de Freyr, et dirige les Walkyries (guerrières puissantes qui rivalisent d'audace et de courage avec les plus grands guerriers). Freyja est la déesse de l'amour et de la mort. Il est assez paradoxal d'avoir une seule personne qui protège la paix dans les ménages et mène un combat pour la défense du Valhalla contre le royaume des morts. Elle se partage d'ailleurs les guerriers du Valhalla avec Odin, même si celui-ci en garde une majorité sous sa coupe. Sous sa seule juridiction se trouvent aussi les Walkyries, qui sont des femmes ayant opté pour le métier des armes et qui forment une élite parmi les Vikings. Freyja les traitent comme ses protégées et défend leurs intérêts.

Ce double emploi fait que Freyja est complètement schizophrène. En quelques minutes, elle peut passer du rôle de jeune fille modèle à celui de tueuse, et le gros problème c'est qu'on ne sait jamais dans quel état elle se trouve lorsqu'on la rencontre. En s'incarnant sur Terre, Freyja prend le plus souvent l'apparence d'une jeune fille de bonne famille (avec tout ce qui va avec, chaussettes blanches y compris). C'est surtout pour cacher son jeu et pour mieux surprendre son adversaire. Elle combat le plus souvent avec une épée, mais ne dédaigne en fait aucune arme : hache, épée à deux mains et bien d'autres. Elle ne se mélange pas avec les autres Vikings, sauf les Walkyries dont elle aime la compagnie. En fait, à part quelques rares exceptions, Freyja ne fréquente personne et aime sa solitude.

Rôle : par le biais de ses Walkyries, Freyja protège les grands principes vikings et les individus qui ne peuvent se défendre eux-mêmes. Freyja est aussi censée protéger les amoureux… cependant elle le fait un peu à sa façon, parfois très brutalement. Sachant que sa conception de l'amour remonte au 19ème siècle, on peut se douter qu'elle rentre souvent en conflit avec les mœurs d'aujourd'hui. Quant au Walkyries, leur principale force vient de leur réputation de guerrières redoutables, qui fait peur à leurs adversaires.

Possibilités d'intervention : 2 (3 si le personnage est féminin)

Ce que pense Freyja de…

Les êtres humains : ceux qui ne sont pas des Vikings devraient réfléchir à mieux choisir leur croyance s'ils veulent qu'on les aide.

La violence : utile lorsqu'on sait l'employer à bon escient.

La discipline : plutôt inutile.

Les Démons : des êtres pervers et mauvais qui dirigent les géants. Ils doivent être éliminés jusqu'au dernier.

Les Anges : leur religion est corrompue et ils sont loin d'arriver à notre niveau.

Les autres dieux vikings : mon frère Freyr et mon père Njord sont les seuls que je fréquente régulièrement. Les autres ne m'intéressent pas.





Frigg
Déesse de la Terre

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	3	3	5	4	39

Talents : Séduction (4), Médecine (6), Baratin (6), Discussion (1), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Armure corporelle (4), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Rune de la Nature (6), Rune de la Vie (6).

Runes privilégiées : Nature, Vie.

Apparence et comportement : Frigg est la femme d'Odin et la mère de Thor, Baldur et Hodr. Les pouvoirs de Frigg sont semblables à ceux de son mari mais s'orientent plutôt vers les puissances de la mère nature. C'est l'intendante au Valhalla, elle s'occupe de faire régner l'ordre et de soigner les guerriers blessés au combat. Elle est aussi une ardente protectrice de la nature et n'hésite pas à soutenir activement certains mouvements écologistes, voire éco-terroristes.

Quand elle s'incarne sur Terre, elle prend en général l'apparence d'une vieille mégère acariâtre ou celle d'une ravissante infirmière selon son humeur. Elle porte secours à tous ceux qui, selon elle, vivent avec des principes moraux, même si ces personnes ne sont pas des Vikings. C'est un des seuls dieux vikings qui s'investit personnellement et activement dans la vie des humains et en particulier en tentant de protéger les ressources naturelles de la Terre. Elle est d'ailleurs en ce moment en croisade contre la politique écologiste des USA qui ont refusé de signer la convention de Kyoto.

Rôle : Frigg est une déesse protectrice. Elle est tout l'opposé de son mari. Elle est le calme quand Odin est en colère, l'eau quand il est le feu, et la terre lorsqu'il est l'air. Son rôle principal est de soigner les guerriers blessés au combat. Elle est prête à prendre beaucoup de risques pour aider les guerriers qui ont besoin de son aide, ressemblant en cela beaucoup à l'Archange Guy. Ils se sont d'ailleurs croisés plus d'une fois sur le champ de bataille. Frigg est une déesse très active, qui n'hésite pas à mettre la main à la pâte sur le terrain et beaucoup de ses serviteurs l'apprécient pour ça.

Possibilités d'intervention : 4

Ce que pense Frigg de…

Les êtres humains : des êtres très intéressants, dont notre salut dépend.

La violence : elle est nécessaire si toutes les autres solutions n'ont rien donné, mais de toute façon cela n'est pas de mon ressort. Je m'occupe pour ma part de réparer les dégâts quand c'est encore possible.

La discipline : elle ne m'intéresse pas plus que ça. Les guerriers en ont besoin pour se battre, les médecins savent se discipliner eux-mêmes.

Les Démons : ceux qui tentent de nous détruire doivent être détruits à leur tour. Ce sont sans nul doute les seuls êtres qui ne méritent pas ma compassion.

Les Anges : malgré ce que disent certains, nombre d'entre eux tentent de détruire la race vilang et doivent être châtiés pour ça. Certains pourront cependant nous rejoindre, car ils suivent la même route que moi.

Les autres dieux vilangs : Odin est le plus puissant de tous et pourtant il a été vaincu. Heureusement que je suis là pour modérer ses ardeurs, sinon le Ragnarok ne serait qu'une suite interminable de batailles sans but véritable. Il serait temps peut-être que plus de femmes prennent les commandes, ça nous évitera bien des défaites.

Heimdall
Gardien du pont Arc-En-Ciel

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	3	6	3	3	3	38

Talents : Discrétion (6), Esquive (4), Camouflage (6), Arme à distance (6), Arme de contact lourde (4), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (6), Téléportation (6), Armure corporelle (4), Régénération (6), Invisibilité (6), Rune du Combat (6), Rune de Protection (6).

Runes privilégiées : Combat, Protection.

Apparence et comportement : Heimdall est un dieu sympathique, surtout si on ne lui cherche pas des poux dans la tête. Contrarié, il devient un guerrier redoutable et tellement têtu qu'il est impossible d'entrer au Valhalla sans le tuer. C'est un dieu qui a des principes et il est impossible alors de lui faire changer d'avis. Mais c'est aussi un bon vivant et ses blagues sont célèbres dans tout le Valhalla, vu qu'il les raconte à tous ceux qui veulent passer le pont arc-en-ciel qui mène à la cité des dieux. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme de petite taille assez quelconque. Il est la plupart du temps armé d'une épée et d'un arc, mais il vit avec son temps et n'hésite pas à utiliser des fusils à lunettes, voire des M-16 sur trépied, lorsque les ennemis sont trop nombreux. Heimdall se plaît dans son rôle de gardien des portes et rechigne à quitter son poste sans une très bonne raison. Il n'a pas participé directement à la bataille contre les Démons dans les premières années du Ragnarok car il servait de dernier rempart si les Forces du Mal attaquaient le Valhalla.

Rôle : Heimdall est chargé de garder le pont qui va du Valhalla à la Terre. Il ne laisse passer que les guerriers morts au combat et les dieux vikings. Les autres se voient refouler sans ménage. Exceptionnellement, les Princes Démons et les Archanges peuvent entrer sur invitation. Il est à noter que le pont Arc-en-ciel présente une caractéristique rare au niveau des Marches intermédiaires. En effet, il dispose d'un encrage fixe sur la Terre. Il se trouve en plein glacier dans le grand nord Norvégien, un endroit que seuls les meilleurs alpinistes peuvent rêver d'atteindre. Les serviteurs de Heimdall sont les gardiens des biens vikings sur la Terre.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Heimdall de…

Les êtres humains : je les vois rarement.

La violence : bien inutile, sauf si quelqu'un essaie de passer sans ticket d'entrée.

La discipline : inutiles, mais mes consignes sont très strictes.

Les Démons : les Forces du Mal tentent tout le temps de pénétrer au Valhalla. Ils cherchent, ils cherchent, mais ils ne trouvent pas. Pourtant, un pont c'est pas compliqué à trouver. Ils ne doivent pas être très futés, ce qui est assez normal, vu le temps qu'ils passent à forniquer avec les trolls…

Les Anges : ils n'ont pas l'air bien dangereux et je n'en croise quasiment jamais. Je crois qu'il y a même un gars à nous chez eux.

Les autres dieux vikings : je protège les portes du Valhalla et les autres dieux m'en sont gré. C'est à peu près tout ce qu'il y à dire.





Njord
Dieu des Voyages

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	6	3	3	2	44

Talents : Astronomie (6), Bateau (6), Tous types de véhicule (6), Arme de contact (4), Acrobatie (4), Nage (6), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Calme (4), Absorption de colère (4), Rune de Nature (6), Rune de Voyage (6).

Runes privilégiées : Nature, Voyage.

Apparence et comportement : Njord est le père de Freyr et de Freya, le mari de Scadi et le frère de Nertus. C'est un dieu qui use assez peu de la violence. Lorsqu'il s'incarne, il le fait la plupart du temps sous la forme d'un grand homme à la peau bleue et à la barbe couverte d'algues. S'il voyage en sol étranger et hostile, il prend une apparence un peu plus conventionnelle, en général celle d'un marin (russe, ukrainien, scandinave) en chemise épaisse à carreaux, ou encore celle d'un chauffeur de poids-lourds. Ceux qui le rencontrent en gardent généralement un très bon souvenir car Njord est un camarade sympathique et bon vivant. Si, par malheur, il ne peut éviter d'utiliser la violence, il le fait de façon toujours efficace et réfléchie en adoptant son armement par rapport aux forces en présence (fusils harpon contre des humains, missile tactique contre des bateaux de guerre, cure dents contre Vephar, etc.)

Rôle : Njord aide les voyageurs dans le besoin et protège les expatriés (donc tout Viking qui se trouve en dehors des pays nordiques). C'est un dieu vénéré par tous les voyageurs et en particuliers les marins (les Vikings se déplacent beaucoup par bateau) qu'il protège en leur montrant leur chemin dans les tempêtes. Certains marins se convertissent à la religion viking pour obtenir l'aide de ce dieu si précieux pour eux. Les légendes disent qu'il aide aussi bien les Vikings incarnés que les marins convertis à la religion viking le vénérant (un peu à la manière de Catherine). Njord est aussi un adversaire farouche de Vephar, qu'il traque sans cesse, mais pour le moment il n'a pas réussi à le trouver. Les raisons de cette inimitié sont évidentes : Vephar coule les bateaux et Njord n'aime pas les gens qui coulent les bateaux. Quand on vous disait que ce n'était pas compliqué, un Viking

Possibilités d'intervention : 3

Spécial : possibilité d'intervention humaine

Njord est le seul dieu viking qui peut être invoqué par des humains. Tout marin converti à la religion viking peut tenter d'invoquer inconsciemment Njord. S'il est dans une situation désespérée liée aux conditions climatiques et qu'il demande l'aide de son dieu (genre, " oh dieu... aidez-moi par pitié " ou même " seul dieu peut nous sauver maintenant ") et qu'il fait 111 sur un d666, Njord intervient pour l'aider. Cela fait tout de même assez de conditions pour que les interventions soit assez rares, trop rares d'ailleurs pour être repérées par les Forces du Bien et du Mal.

Ce que pense Njord de…

Les êtres humains : les marins sont des êtres braves, les autres m'intéressent moins.

La violence : complètement inutile, sauf dans les cas extrêmes.

La discipline : ça ne sert à rien.

Les Démons : les geants des mers terrorisent les marins et c'est une menace permanente pour tout bateau qui quitte un port. Il faut par conséquent les éliminer, et je m'en charge. Je finirai par tous les retrouver.

Les Anges : je n'en croise quasiment jamais et ils n'ont pas l'air bien dangereux.

Les autres dieux vikings : mes enfants sont les meilleurs d'entre tous et les autres dieux ont besoin de mes services lorsque leurs serviteurs se déplacent. Tous m'aiment et me respectent.

Odin
Dieu de la Guerre

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	5	3	4	3	3	60

Talents : Poésie (6), Arme de contact (6), Arme de contact lourde (6), Arme de jet (6), Esquive (4), Arc (4), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Absorption de la colère (4), Esquive Acrobatique (6), Immunité, Assommer (4), Membre blindé, Paralysie (4), Rune de Combat (6), Rune de la Mort (6).

Runes privilégiées : Combat, Mort.

Apparence et comportement : Odin est le principal dieu viking et c'est lui qui règne sur le Valhalla. Il a pour femme Frigg et pour fils Thor, Baldur, Bragi et Hodr. Le Valhalla est son domaine et il y siège avec les autres dieux et les guerriers morts au combat. Depuis l'an 0, le Valhalla sert de quartier général à Odin, qui fut tué par Fenris, alias Baal au tout début du Ragnarok dans un combat épique. Il ne peut donc plus descendre sur Terre.

En fait pour se faire une idée de ce qui se passe en dehors du Valhalla, Odin a deux messagers/espions sous la forme de deux grands corbeaux Hughnin et Mughnin, qui lui rapportent ce qui se passe au-dehors, livrent des messages qu'Odin veut délivrer à quelqu'un en main propre et accomplissant quelques missions personnelles pour lui. Odin est un dieu très autoritaire et pour cause : il est le chef des armées du Valhalla, et diriger des Vikings demande une sacrée autorité. Odin est très coléreux et ses colères sont connues pour durer très longtemps. Mieux vaut donc ne pas s'attirer ses foudres. Il se présente presque toujours sous l'apparence archétype d'un guerrier viking avec un casque à cornes, une armure complète et une hache à deux mains aux côtés. Bien qu'il soit coincé au Valhalla, Odin reste très actif et ses interventions dans les deux conflits mondiaux du 20éme siècle ainsi que dans la guerre du Golfe et celle des Balkans prouvent qu'il n'est pas prêt à prendre sa retraite…

Rôle : Odin est le dieu de la guerre et de la poésie, même si on a l'impression qu'il a laissé tomber la poésie depuis le début du Ragnarok, après s'être fait battre par Fenris. Une défaite qui l'a rendu amer et vindicatif. C'est lui qui dirige les armées vkings et en particulier les troupes de choc, les redoutables Berserkers. Il participe à autant de combatset de guerres qu'il le peut, infiltrant souvent ses hommes dans les mercenaires d'un camp, celui dont il veut la victoire. Il a en outre dirigé la division SS Vikings (même si ce n'est pas l'idéologie de Hitler qui le motivait mais bien l'odeur d'une grande guerre) ou encore mis en place ses meilleurs hommes dans le conflit des Balkans pour en faire des snipers d'élite. Odin protège les guerriers et saura apprécier toujours un bon combattant, même s'il n'est pas un Viking.

Possibilités d'intervention : Odin a été vaincu par Fenris au début du Ragnarok, il ne peut plus revenir sur Terre.

Ce que pense Odin de…

Les êtres humains : les soldats méritent mon intérêt.

La violence : mon rôle est de mener les guerriers à la victoire et la guerre est synonyme de violence.

La discipline : la valeur du guerrier prime mais la discipline a aussi son importance.

Les Démons : ils doivent être exterminés jusqu'au dernier et je m'y emploie. Un jour viendra où nous prendrons notre revanche sur les forces des ténèbres. Ce jour est proche.

Les Anges : ils sont sans intérêt du moment qu'ils ne se mêlent pas de nos affaires.

Les autres dieux vikings : je suis le chef et ils doivent tous me respecter.





Thor
Dieu des Tempêtes

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	4	3	4	3	3	40

Talents : Arme de contact (4), Bouclier (4), Arme de jet (6), Esquive (4), Course (4), Discrétion (4), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Assommer (4), Éclair (6), Rune de Combat (6), Rune de la Nature (6).

Runes privilégiées : Combat, Nature.

Apparence et comportement : fils d'Odin, Thor est grand, massif et porte une grande barbe rousse. Il a pour femme Sif. Lorsqu'il fût tué par Shaytan, Thor assena un dernier coup avec son fameux marteau Mjollnir qui explosa sous le choc et se brisa en 12 morceaux répartis de part le monde. Ces morceaux constituent de véritables artefacts pour les Vikings qui donneraient leur vie pour les retrouver. D'autres organisations, comme par exemple la Terre Creuse, sont aussi sur les rangs car les morceaux du marteau constituent une formidable source de pouvoir. Thor est d'habitude plus calme que son père Odin mais il lui arrive de temps en temps de péter un plomb comme le prouvent certaines catastrophes naturelles (comme celle de Bangladesh en 1991 dont il est l'auteur). Dire que Thor est un danger public n'est pas faux et on peut facilement le classer dans le même club que Uphir, Caym, Ouikka ou encore Laurent et Georges dans un autre registre. D'ailleurs, on peut faire un lien facile entre Laurent et Thor, tant ses deux êtres ont des caractères semblables.

Rôle : Thor contrôle les tempêtes, la pluie et tous les phénomènes atmosphériques naturels en général. C'est principalement un dieu bénéfique, bien moins guerrier que son père Odin et cela même si ses hommes ont tendance à toujours être en première ligne lors des combats et qu'ils disposent souvent de pouvoirs très offensifs. Thor est aussi un dieu très raciste et son occupation favorite et de noyer les pays chauds dans les cyclones et les inondations. Comme il le dit souvent : " C'est bien fait pour eux, ils ont toujours le beau temps ". Il est aigri de s'être fait tuer par un simple Démon et non par un Prince comme son père et se venge sur tous ceux qui ne peuvent pas vraiment se défendre. Cette tendance se retrouve chez ses serviteurs, qui œuvrent souvent dans des organisations extrémistes et ont été les premiers à adhérer à la Terre Creuse (voir la section sur les Renégats pour plus d'informations sur cette secte). Thor reste cependant un allié de choix pour tout-adorateur du mythe viking.

Possibilités d'intervention : Thor a été vaincu par Jormangand alias Shaytan, il ne peut plus revenir sur Terre.

Ce que pense Thor de…

Les êtres humains : cela dépend lesquels. Les Norvégiens, Suédois et Danois sont nos frères. Les occidentaux ça va encore, mais les autres, là… je leur envoie mes cyclones et mes pluies, pour leur peine.

La violence : mes ennemis seront vaincus sans pitié et feraient mieux de se soumettre.

La discipline : il est primordial d'avoir des gens disciplinés sous ces ordres.

Les Démons : ils doivent être détruits sans ménagement par tous les moyens à notre disposition.

Les Anges : je n'ai aucune confiance en eux et certains sont pires que les Démons. Il faut se méfier de ces créatures.

Les autres dieux vikings : ma femme Sif est très sympathique, les autres essaient de se maintenir à niveau comme ils le peuvent et ont tous besoin de mon aide.

Tyr
Dieu de la Justice

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	4	3	3	5	42

Talents : Arme de contact (4), Bouclier (4), Arme de jet (6), Discussion (6), Discrétion (4), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Paralysie (4), Immunité, Rune de Protection (6), Rune de la Guerre (6).

Runes privilégiées : Protection, Guerre.

Apparence et comportement : Tyr se présente le plus souvent sous la forme d'un guerrier manchot. En effet, il s'est fait couper le bras lors d'un combat contre Fenris/Baal. Il a réchappé de justesse à la mort, pour finir en pâté pour chien, vaincu par Garm alias Caym. Il les recherche tous les deux activement pour se venger, par le biais de ses serviteurs, mais n'est toujours pas parvenu à les localiser. Tyr est amer et cela se ressent dans ses jugements de plus en plus sévères, qui ne sont pas sans rappeler les jugements extrémistes de Dominique. Tyr est cependant beaucoup plus bourrin dans sa manière d'être que son homologue angélique. Son caractère commence d'ailleurs à énerver les plus modérés des dieux vikings (même si les modérés se comptent sur les doigts d'une main).

Rôle : Tyr s'occupe de la justice viking et de tout ce qui s'y rattache, exception faite de la justice entre les dieux qui est du ressort de Forsette. Tyr déteste les Démons par-dessus tout, et ne rendra jamais une décision en leur faveur, quitte à aller contre ses propres convictions et la loi viking. Il n'aime pas non plus les lâches, les traitres et les hypocrites, qu'il condamne avant même de les juger. Tyr est un extrémiste, raciste envers les étrangers et méprisant tout ceux qui sont différents de lui. Heureusement, tous ses serviteurs ne sont pas comme lui et ils rendent la justice selon la loi viking, tout en pourchassant bien évidemment les Démons quand cela est possible.

Possibilités d'intervention : Tyr a été vaincu par Garm, le chien démoniaque alias Caym, il ne peut plus revenir sur Terre.

Ce que pense Tyr de…

Les êtres humains : peu d'entre eux mériteront de vivre après notre victoire. A la limite, on pourra en faire des esclaves.

La violence : c'est une partie intégrante de la vie d'un Viking. Le combat est sans fin.

La discipline : mes serviteurs se disciplinent eux-mêmes.

Les Démons : ils doivent être détruits jusqu'au dernier..

Les Anges : je n'ai pas grand chose à dire à leurs propos, sauf qu'ils m'ont l'air d'être des grosses fiottes.

Les autres dieux vikings : ils devraient tous suivre mes jugements au lieu de s'en remettre à ce Forsette qui n'y connaît rien.





Ullr
Dieu de la Chasse

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	6	4	5	3	37

Talents : Arc (6), Arme de contact (4), Esquive (6), Course (6), Discrétion (6), Pistage (6), Runes (6).

Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au froid, Anaérobiose, Détection des ennemis (2), Détection du Danger (6), Téléportation (6), Régénération (6), Invisibilité (6), Rune de la Mort (6), Rune de la Nature (6).

Runes privilégiées : Mort, Nature.

Apparence et comportement : Ullr ne ressemble pas vraiment à l'archétype d'un Viking. Il est plutôt frêle, timide et ne s'énerve pas pour un rien comme la plupart de ses camarades. Cependant, dès qu'il est sur la piste d'un adversaire, il change de tout au tout. Il devient monomaniaque et sans pitié. Il ne lâchera pas sa proie tant qu'il ne l'aura pas abattu. Il est le fils de Sif et donc le petit-fils d'Odin. Ullr aime utiliser l'arc, mais n'est pas contre un bon fusil à lunettes, voire un lance missile si le besoin s'en fait sentir (difficile de braquer un fourgon blindé avec un arc). Ullr est un chasseur sans peur et un guerrier plutôt solitaire, un peu comme Michel chez les Anges. C'est aussi un amoureux de la traque et de la mise à mort.

Rôle : Ullr dirige tous les chasseurs vikings ainsi que tous les " free lancers de haut vol " de l'armée viking. Ullr est aussi l'assassin qui se charge d'éliminer tous les adversaires du régime viking devenant vraiment par trop gênant pour les dieux. Il a d'ailleurs formé une petite élite de ses serviteurs, spécialisés dans l'assassinat, qui se charge des cibles désignées par Ullr (que ce soient des humains, d'autres Vikings, des Démons ou des Anges).

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Ullr de…

Les êtres humains : chaque humain est différent et j'aimerais pouvoir voir cette différence chez nous.

La violence : il ne faut l'utiliser qu'en dernier ressort, pour faire triompher la cause viking.

La discipline : je ne mène pas une armée, j'ai trop peu de serviteurs et ils doivent ne compter que sur eux-mêmes.

Les Démons : je les chasse comme tout autre ennemi du peuple viking, sans me préoccuper de leurs buts et de leur cause.

Les Anges : un peu comme pour les Démons, ils ne m'intéressent pas beaucoup et je ne sais pas ce qu'ils font sur Terre. Ce sont des cibles comme les autres lorsque le besoin s'en fait sentir.

Les autres dieux vikings : à chacun son domaine, moi j'élimine ceux qui peuvent nous causer du tort et qu'on ne peut atteindre par un autre moyen.

Le reste du panthéon viking

Les autres dieux du panthéon viking n'ont pas de serviteurs et ne sont pas décrits en détails. Certains ne sont même pas des Vikings mais des Princes Démons et d'autres ont disparu depuis un certain temps et on ne sait pas trop ce qu'ils font. Dans le résumé qui suit, vous verrez que les dieux vikings forment en fait une grande famille et que les relations entre eux sont parfois un peu compliquées.

Baldur : Dieu de l'Espoir, il est allé venger la défaite de son père Odin jusqu'aux portes de la Cité de Dis, sur une suggestion de Loki. Il s'est évidemment fait bâcher par les gardes. Laissé pour compte, il vit depuis dans un coin isolé des Enfers où, bizarrement, personne ne vient le déranger. Il se promène d'ailleurs parfois à travers la Cité, sa puissance le faisant facilement passer pour un haut gradé.

Loki : Malphas en chair et en os. Depuis un certain temps, il ne s'intéresse plus au panthéon viking. Les Vikings ne savent pas qu'il s'agit d'un Prince Démon et croient qu'il est un dieu, très sournois cependant, et dont il faut se méfier.

Frey : Dieu des Récoltes, il a renoncé à combattre pour l'amour de sa femme Gerd. Il vit en ermite avec elle dans les forêts entourant le Valhalla.

Bragi : c'est le scalde des dieux, un chanteur hors pair qui distrait le Valhalla avec ses chants. Dieu de la Poésie et de la Littérature, il est le fils d'Odin.

Forsette : si Tyr s'occupe de la justice en général, Forsette est considéré comme le plus neutre des dieux et règle les conflits qui peuvent survenir dans le panthéon selon la loi viking. Les disputes entre dieux n'arrivant pas tous les jours, Forsette n'a pas besoin de serviteurs comme son homologue Tyr.

Sif : femme de Thor et Déesse des Cultures, elle s'occupe avec Frey de donner à manger au peuple.

Idunn : Déesse de la Jeunesse, elle veille sur les enfants et protège les mères. Elle est la gardienne des pommes d'éternité qui permettent aux dieux vikings de récupérer des forces quand les choses vont mal. Il s'agit apparemment d'une déformation d'une partie de la marche du Valhalla qui touche le jardin d'Eden et les pommes qui y poussent sont des répliques bien moins puissantes de la Pomme du jardin d'Eden.

Eir : Déesse de la Santé, elle donne un coup de main à Frigg lorsque celle-ci est débordée.

Nanna : femme de Baldur, elle l'a suivi lors de sa descente aux Enfers et vit désormais avec lui dans la Cité de Dis.

Geifjon : Deesse de la Femme non mariée. Elle fut très utile à une certaine époque pour défendre les femmes célibataires, qui étaient souvent traitées comme des prostituées chez les Vikings. Les mentalités ayant évolué un peu, elle est actuellement désœuvrée et vaque à ses propres occupations.

Sigyn : Malphas, dans sa fourberie poussée à l'extrême, a réussi à se faire une déesse viking qui est devenu sa femme. Déesse du Pardon, elle n'a toujours pas pardonné à Loki/Malphas de l'avoir laissée en plan en se barrant du Valhalla et compte bien le lui faire payer à son retour.

Skadi : Déesse de l'Hiver, femme de Njord, elle accompagne souvent son mari dans ses voyages pour lui éviter d'autres faux pas (comme son aventure avec Nerthus).

Nerthus : concubine de Njord (la polygamie est d'usage chez les Vikings), il s'agissait au début d'une humaine dont le dieu est tombé amoureux et qu'il a fait diviniser (à l'époque, le panthéon viking était très puissant et pouvait se permettre ce genre de miracle) en usant de toute son autorité. L'épisode a beaucoup déplu à Skadi. Il s'en est suivi une guerre ouverte entre les deux femmes, ce qui a conduit Nerthus à s'exiler sur Terre où elle vit toujours. Njord lui rend parfois visite lorsque sa femme lui lâche la grappe.

Gerd : Déesse du Froid, femme de Frey. On dit que c'est la plus belle femme du Valhalla et qu'elle a réussi à faire renoncer Frey à combattre. C'est dire si elle est pas moche.

Hela : ce bon vieux Bifrons s'est encore fait avoir par Malphas, c'est lui qui faisait la femme. En fait, il a depuis longtemps oublié toute cette histoire.

Saga : Dieu des Conteurs. Il raconte de merveilleuses histoires aux élus pour les divertir lorsque l'ennui s'installe au Valhalla.

Rind : Déesse de la Glace et concubine d'Odin. Une déesse fort discrète, qui ne discute pratiquement qu'avec Odin et est traitée avec un peu de dédain par les autres dieux. Curieusement, elle semble bien s'entendre avec Frigg.

Les créatures fantastiques

Il existe une série de créatures, apparues en même temps que le panthéon viking. Certaines ont émigré du monde des fées, d'autres sont des pures productions de la marche du Valhalla. Pour plus de renseignements concernant les créatures venus de Faërie, référez-vous au chapitre sur les Marches Intermédiaires.

Les spectres des terres et les spectres des maisons : au contraire des spectres du Gothic Horror, ces spectres-là sont bienveillants. Il s'agit en fait d'âmes de guerriers morts honorablement, mais qui pour une certaine raison n'ont pas pu pénétrer au Valhalla. Ils errent depuis en aidant ceux qui sont dans le besoin, pour racheter leur faute et espérer rentrer à la maison. Les spectres des maisons sont rattachés à une demeure et ses habitants, qu'ils doivent protéger. Les spectres des terres sont libres d'aller où ils veulent.

Les Trolls : ils sont venus du monde des fées et ont trouvé sur Terre un nouveau terrain de jeu et un nouveau garde-manger (pour plus de détails, voir le chapitre sur les Marches Intermédiaires).

Les elfes : eux aussi sont venus du royaume féerique, mais au moins ils ne foutent pas la merde au Valhalla.

Les nains : les nains sont des experts du travail des métaux et des pierres précieuses. Une colonie naine est venue sur invitation du monde des fées jusqu'au Valhalla. Le chef de la colonie est un certain Swartalfar, qui forgea le marteau de Thor et les bijoux de Freya. Les dieux vikings les respectent énormément et ils ont une place de choix dans leur royaume. Avec l'avènement des nouvelles runes, les nains ont appris à les modeler et à les transformer en objets et armes magiques. Une des récompenses suprêmes pour un Viking de très haut rang (Rig-Jarl) serait de recevoir une telle arme. Sachant que les nains du Valhalla ont besoin d'un an pour en forger une et que la liste d'attente est longue, cela risque de ne pas arriver tout de suite à vos joueurs.



Le Panthéon Egyptien

" Pharaon revient pour régner sur la haute
et la basse Egypte
Autrement dit sur l'univers "

I AM



Mardi 9 août 1998, Paris, 1 boulevard Poissonnière, cinéma " Le grand Rex "

Une file de jeunes qui n'ont rien de mieux à faire de leurs vacances attendent patiemment d'avoir le droit d'entrer dans la grande salle pour voir la dernière superproduction en avant-première exclusive. A la satisfaction générale, le vigile s'apprête à ouvrir la porte de verre, lorsque deux voitures s'arrêtent devant le cinéma dans un grand crissement de pneus. De la première sort un homme méditerranéen en costard crème assorti à son panama, portant un petit bouc soigneusement taillé, suivi de quatre autres personnes. Avec un bel ensemble, les nouveaux venus regardent l'affiche géante qui les surplombe et esquissent une grimace.

Pendant ce temps, les occupants de la seconde voiture exhibent des cartes officielles et commencent à disperser la queue en invoquant une alerte à la bombe. A l'intérieur, les cinq premiers progressent en faisant sortir les employés qu'ils croisent. Seul un petit chef fait mine de protester, mais sur un geste de l'homme en blanc, il s'effondre inconscient. Arrivés dans la salle, quatre d'entre eux s'installent au premier rang du balcon, tandis que le dernier s'en va parlementer avec le projectionniste. Il revient peu de temps après, un paquet de pop-corn à la main. Celui qui semble commander esquisse une remontrance, mais abandonne en voyant l'écran géant qui descend sur la salle.

Sur cet écran, la planète symbole d'Universal se transforme en un soleil brûlant, cédant rapidement la place à une vue majestueuse de la ville de Thèbes, telle qu'elle était il y a quelques millénaires…

- Ils reculent vraiment devant aucun cliché…

En moins de cinq minutes, on a droit à une pièce de boulevard accélérée : le mari, la femme, l'amant, le meurtre, le suicide. Puis l'on s'en éloigne avec un vol de cadavre et une intrusion dans Hamunaptra, la Cité des morts égyptienne. Un grand prêtre récite des prières tirées d'un bouquin censé être le Livre des morts, tandis que des prêtres en cercle s'agenouillent en psalmodiant des mots étranges…

- Putain, les cons, ils ont décrit le rituel exact.

- Là, c'est clair, ils se foutent de nous !

- Pourriez pas la fermer ?

Sur cette simple injonction du barbu, les deux hommes se taisent, et c'est sans bruit que les cinq regardent la momification d'Imothep et de ses prêtres…

A l'écran, le héros affronte à l'épée des momies sauteuses, tandis que le frère de l'héroïne s'évertue à déchiffrer le livre d'Amon Ré pour retourner les momies à son avantage.

- N'importe quoi, rien à voir avec l'Egypte. On est vraiment sûr qu'il s'agit d'eux ?

- T'as rien compris, ils s'en foutent de la réalité historique, l'important c'est de frapper l'imagination de ceux qui iront voir le film…

Imothep est mort, tué par l'action conjointe d'une incantation et d'un coup d'épée dans le ventre. Dans la salle du trésor, le traître se retrouve bloqué avec des millions de scarabées anthropophages. Sans attendre la fin du film, les cinq hommes se lèvent, la mine grave.

" Bon, messieurs, j'espère que vous êtes conscients que nos adversaires ont frappé un très grand coup. Ce film risque de recentrer, même temporairement, l'intérêt d'une importante frange de la population sur l'Egypte et ses mythes. Il est trop tard pour saboter la sortie, alors je veux que vous imaginiez au plus vite une riposte efficace. "

Mardi soir, quelques années plus tard.

Même heure, même lieu, même gens mais moins de stress. Les anges d'Hilcuptha attendent leur Archange avec le sourire un peu crispé de ceux qui risquent beaucoup sur une idée hasardeuse. L'air courroucé d'Alain ne fait rien pour détendre l'atmosphère, bien évidemment.

- Je vous ai laissé comme mission de trouver quelque chose pour contrer l'effet psychologique provoqué par " La Momie ", je reviens trois ans plus tard, et non seulement rien n'a été fait, mais en plus, la suite sort. J'attends vos explications et autant vous dire que si vous essayez de me faire croire que vous êtes incapables de repérer des pharaons dans une entreprise, ça va barder pour vos matricules.

Le dernier relief de sourire s'efface sur le visage des Anges, tandis que le chef bafouille :

- Euh, en fait, nous avons très rapidement pu établir l'identité des serviteurs des dieux égyptiens…

- Et vous les avez laissé faire comme si de rien n'était ?

- Non, quand le film est sorti, ils avaient tous déjà disparu.

- Et vous n'avez pas été capables d'empêcher des humains de sortir la suite ?

- Non, c'est pas tout à fait ça…

- Bon alors il vient d'où ce film ?

Après un ultime regard à ses compagnons, le chef décide de se lancer :

- C'est nous…

- Vous ?

La voix d'Alain exprime la plus grande incrédulité.

- Regardez le film, monseigneur, et vous comprendrez…

Avec la désagréable sensation de n'avoir rien compris, Alain entre dans la salle accompagné de ses subordonnés.

Sur l'écran, le sigle Universal laisse cette fois place à un disque d'or, étendard d'une armée que l'on nous dit être celle du Roi-Scorpion. Après quelques déboires, celui-ci se retrouve en train de pactiser avec Anubis, comme si celui-ci était le premier Démon venu. On ne sait trop pourquoi, ce dieu qui semble résolu à détruire tout ce qu'il peut, décide finalement de laisser le roi et ses armées croupir dans une pyramide jusqu'au jour où un inconscient viendrait le libérer.

Dès le début, un remplaçant de Macaulay Culkin vient piailler à l'écran en essayant de se défaire de méchants qui se voudraient redoutables et ne sont que ridicules. Quelques minutes plus tard, les éternels scarabées sont repoussés au lance-flammes par des ouvriers de terrassement en nombre impressionnant pour des recherches secrètes.

Dans la salle, les Anges de plus en plus nerveux ne regardent que le visage concentré de leur Archange.

Les héros du premier épisode s'embrassent pendant que leur fils découvre un bracelet avec projecteur cinéma 3d intégré, datant de l'Egypte ancienne. Après quelques combats mano à mano, ils se retrouvent en présence d'Imothep qui s'empare de leur fils après leur avoir envoyé des momies qui galopent sur les murs comme des aliens de base. Même Alain ne peut s'empêcher de lever les yeux au ciel quand un tronc de momie suspendu aux barres latérales d'un bus anglais se bat au corps à corps avec le medjaï qui s'occupe - bien mal apparemment - de veiller à ce que rien de ce qui se passe dans les deux films ne se produise.

Et le reste est à l'avenant, avec notamment un train de méchants, des sculptures de sable de toute beauté faites par l'éternel gamin sans que ses gardes ne le voient, un dirigeable, deux résurrections dont l'une effectuée par un môme de sept ans, et, clou du spectacle, un immense méchant croisé avec un scorpion géant. Le rideau tombe sur un énorme diamant, arraché à bout de bras du sommet d'une pyramide où ils se trouvait accroché depuis 3000 ans.

A la sortie, les Anges attendent avec angoisse le jugement d'Alain.

- En fait l'idée, c'était de…

- Ça va, j'ai compris, je ne suis pas demeuré. Bon travail les gars ! Après ça, si quelqu'un pense encore à l'Egypte dans les mois à venir…

- Un indice pour nos téléspectateurs…

- Top. La première occupation de mon futur territoire date de 6000 ans avant J.-C., mais c'est seulement vers le IV ème millénaire qu'une civilisation centrée sur le fleuve qui parcourt ma vallée se détache clairement. Après quelque temps, ce territoire se trouve scindé en deux royaumes, qui recouvrent le Nord et le Sud de la vallée du Nil. En 3000 avant J.-C., Ménès qui règne au Sud unifie ce territoire et fait de Memphis , ville créée à la jonction des deux royaumes, ma capitale. Ce faisant, Ménès devient le premier de mes souverains dont les siècles garderont le souvenir sous le nom de pharaons. Ma civilisation domine cette partie du monde pendant plusieurs millénaires, et laissera derrière elle de nombreux monuments tels que le sphinx ou les pyramides. Le déclin ne viendra qu'avec l'arrivée de l'empire romain et sera généralement associé au suicide de Cléopâtre, ma dernière grande reine. Je suis, je suis… Mais répondez bande d'incapables ! Pharaon, pyramides, Cléopâtre, je suis, je suis… L'Egypte, bande de nuls ! Putain, deux à un. Je sens que j'en suis pas sorti de cette finale.

C'était "la civilisation égyptienne pour les nuls", merci d'avoir lu cet historique, mais pour la suite, nous nous trouvons dans un univers parallèle.

Les racines du ciel

Le panthéon égypuien est l'un des plus anciens qui soient. Il faut dire qu'il a été un peu aidé.

Tout d'abord, vers le milieu du quatrième millénaire avant le baba-cool, Seth (le fils d'Adam, voir le chapitre traitant des psioniques) s'installe dans le delta du Nil, et en fait un royaume d'une puissance sans comparaison à l'époque. Ce qui n'est pas pour plaire à tout le monde, en particulier à l'éternel Agnan, j'ai nommé Dominique. Celui-ci ne conçoit en effet pas que Seth puisse errer librement sur Terre après avoir bravé l'autorité divine. Il passe donc un accord avec Ménès, le roi du Sud, pour éliminer l'impertinent. Les psis de Seth sont loin de faire le poids face aux Anges envoyés par Dom' sous leur vraie forme – nous sommes bien avant le Grand Jeu.

Au début du troisième millénaire, Ménès règne sur l'intégralité de l'Egypte. C'est alors qu'intervient le deuxième fait qui va imposer l'Égypte comme civilisation dominante pour deux bons millénaires : en remerciement de ses services, Dominique laisse à Ménès un bout de pomme qui recèle une puissance phénoménale. Il s'agit en effet d'un bout de la Vraie™ Pomme© de la Connaissance®. Ménès, ingrat, décide de n'utiliser ce théofact qu'au profit de son dieu, Horus. La mythologie égyptienne assimilera d'ailleurs ce morceau de pomme à l'œil d'Horus. Ou de Ra. Ça dépend du contexte, et ce genre de blagues ne rend pas le panthéon égyptien particulièrement simple à appréhender. En apprenant cela, Dominique est à deux doigts de retourner faire sa fête à Ménès. Heureusement pour l'Egypte, Yves lui fait remarquer qu'il passe beaucoup de temps à interférer dans les affaires humaines, et qu'il serait de bon ton de leur laisser un peu de cette liberté que Dieu leur a donnée. Dominique, qui n'avait pas encore oublié qu'il n'est jamais bon de jouer contre quelqu'un qui connaît déjà votre prochain mouvement, se le tint pour dit. Et quand il demanda s'il devrait pas juste récupérer la pomme "pour ne pas déséquilibrer les forces en présence", Yves répondit par ce sourire mystérieux si horripilant qu'il maîtrise depuis la nuit des temps.

Jusqu'en 2400 environ, la civilisation égyptienne est exceptionnellement puissante et éclairée. Mais le pouvoir des pharaons finit par s'effriter avec la VIème dynastie. Une invasion étrangère finit de détruire l'unité qui faisait la force de l'Egypte. La période suivante est une période de chaos, où plusieurs dynasties coexistent. C'est seulement vers le début du deuxième millénaire que l'une d'elles, la XIème, réussit à réunifier le Double Pays. Cet empire tiendra deux autres siècles, avant d'être à nouveau envahi par une nation étrangère. A partir de ce moment, et pendant trois siècles, l'Egypte sera gouvernée par des étrangers : les Hyksos. Ceux-ci apportèrent bien évidemment avec eux leurs croyances, qui fusionnèrent plus ou moins avec celles des égyptiens.

Le résultat de tous ces mélanges est que le panthéon égyptien est totalement désordonné. Plusieurs créateurs du monde se côtoient, les légendes changent de protagonistes dès que l'on passe d'une région à l'autre, et plus grave, certains dieux ont plusieurs identités bien distinctes, ce qui n'est pas forcément bon pour la santé mentale de ceux-ci. Il faut ajouter à cela que le peuple égyptien est particulièrement peu respectueux de ses dieux. Entendons-nous bien : les Egyptiens sont très pieux - le peuple le plus religieux du monde selon Hérodote - mais ils n'ont pas comme d'autres une terreur sacrée à l'égard de leurs dieux. Du coup, la foi égyptienne est très puissante, mais cela ne profite pratiquement qu'aux prêtres, appelés saoûts. Les dieux en eux-mêmes n'ont pas vraiment de pouvoir, et se raccrochent à la moindre parcelle d'identité propre. A part certaines grosses pointures telles que Osiris, Isis ou Maat, nul n'est à l'abri d'un changement de fonction sauvage.
Et pour faire douter ceux qui se sentent trop puissants, il y a l'exemple de Rê, le plus puissant des dieux, créateur du monde, brutalement associé à Amon, dieu de seconde zone adoré seulement dans le " nôme " de Thèbes, à la suite de l'accession au pouvoir de la XIème dynastie. Sur le plan social, l'effet est beaucoup plus positif, puisque l'Egypte devient l'une des nations les plus tolérantes de l'Histoire, l'un des pharaons énonçant même le principe de l'égalité entre les races près de quatre mille ans avant la déclaration des droits de l'homme.

Le grand vestiaire

Le véritable changement vient avec Amosis, grand prêtre d'Amon.

Celui-ci est un grand humaniste, et un psi particulièrement puissant avant même d'être un saoût. Et il a particulièrement foi en ses dieux. Aussi, lorsque survient une famine redoutable, il se tourne tout naturellement vers eux pour qu'ils y mettent fin en avançant la crue du Nil. Mais ceux-ci refusent sans trop donner d'explications. Amosis s'énerve, et soûle tant et si bien Amon que celui-ci décide d'expliquer en détail que les dieux sont tout simplement incapables de l'aider parce que la puissance leur fait défaut. Et Amon de prendre pour exemple Sekhmet, à qui Amosis est allé demander clémence : Amosis comprend tout de travers (ce ne serait pas la dernière fois) et en conclut que les dieux oppriment les





hommes pour en tirer du pouvoir. Il décide donc de se consacrer à l'émancipation des hommes du joug des dieux. Dans cette optique, il s'associe aux anges de Gabriel, qui évangélisent dans le coin. Amosis échange du même coup ses dieux plutôt cools contre les Forces du Bien. S'il avait su…

Bon, on va pas répéter l'histoire d'Alain, il suffit de savoir qu'il est devenu Archange pour ses bons et loyaux services. Par contre, on s'intéressera de près à ses activités en tant qu'Archange. Sa première décision consista à contourner ouvertement le règlement en faisant de certains de ses meilleurs hommes des Anges, purement et simplement. Ensuite vint la deuxième décision, qui fut de laisser à ces anges certains pouvoirs issus des dieux égyptiens. Deux décisions, deux infractions au grand jeu : Hikuptha était née et la guerre contre les dieux égyptiens pouvait commencer. En fait, si la domination des Anges était manifeste, les dieux avaient accès à une source de pouvoir qui empêchait toute victoire définitive : le morceau de pomme offert par Dominique. Associé aux prières constantes, il rendait problématique la tâche de les bannir une fois pour toutes. Alain réfléchit beaucoup, et en arriva à la conclusion que la perte de leurs dieux amènerait la perte de l'Egypte. Or, il était encore attaché à son pays d'origine. C'est alors qu'il eu l'idée geniale : la survie de l'Egypte ne tenait pas tant à la survie des dieux qu'à la survie d'un dieu quel qu'il soit. Il n'y avait donc qu'à créer un dieu de remplacement !

L'offensive d'Alain se déroula sur deux plans. D'une part, un squad composé d'Anges d'Hikuptha et du futur Archange Janus s'occupait de dérober la pomme. D'autre part, Alain en personne glissait au pharaon en place les bases d'un nouveau culte : celui d'Aton, le disque solaire. Privés de leur source de puissance et du soutien populaire, les dieux tombèrent sans coup férir. Alain en personne scella les accès à leur Marche (la MDE). Inquiet de la perpétuation des rites anciens, il commit la troisième grosse infraction de sa toute jeune carrière : il ouvrit une marche intermédiaire qui servirait à stocker la puissance des Egyptiens en l'absence de la MDE.

Il désigna un Ange de confiance pour jouer le rôle d'Aton, et laissa tourner le schmilblick. Le culte d'Aton fit long feu, mais toutes les prières aux anciens dieux furent détournées sur la marche Aton par un groupe d'Anges qui s'occupaient d'y jouer les anciens dieux. Ainsi, l'Egypte connut son âge d'or au moment même où ses véritables dieux disparaissaient dans les limbes.

Cet âge d'or dura environ quatre siècles, après quoi l'Egypte s'effondra sous les coups de boutoir de l'armée romaine. Le suicide de Cléopâtre est généralement utilisé pour dater la fin de l'Egypte forte. C'est également à ce moment qu'Alain, jugeant la situation désespérée, décida de dissoudre son groupe de " dieux égyptiens " et de fermer l'accès à la marche Aton.

La promesse de l'aube

A partir de cette époque, l'Egypte ancienne perd toute sa grandeur. Le pays en lui-même continuera de jouer un rôle sous la domination arabe, mais l'arrivée de l'Islam marquera le glas des derniers reliefs de la foi égyptienne. Cet oubli perdurera jusqu'à la fin du 18ème siècle, avec l'arrivée de Napoléon en Egypte.

Le fabuleux destin d'un parfait bourrin

Il y a bien longtemps, Bifrons, qui n'était pas encore Prince des Morts car ce titre n'existait pas, prenait un pied terrible à jouer le rôle d'Anubis, Dieu à tête de chacal de la mythologie égyptienne.

Malheureusement, les meilleures choses ont une fin, et Anubis fut bientôt remplacé dans l'imaginaire fluctuant du peuple égyptien par Osiris. Mesquin, Bifrons prit le rôle de Seth, pour le pur plaisir de pouvoir le tuer. Mauvais calcul, puisque la légende qui en sera tirée suffira à faire d'Osiris un des principaux dieux égyptiens jusqu'à maintenant. Bifrons, en dépit de ce revers, était heureux de son nouveau rôle, et s'amusa comme un petit fou pour quelques siècles supplémentaires. Quand vint Amosis, Bifrons était occupé ailleurs, ce qui lui permit de ne pas se faire enfermer sur une marche kitchissime pour quelques millénaires.

Il se rendit alors compte que les prières du peuple égyptien lui apportaient une énergie appréciable, quoique négligeable devant celle d'un PD. Ainsi, quand la Marche des dieux égyptiens se rouvrit en même temps que le tombeau de Toutankhamon, Bifrons fut le premier à être au courant. Il reprit avec joie son costume à tête de lévrier, et élimina avec les autres autant d'égyptologues que possible pour frapper l'imaginaire. A cette époque, la puissance intrinsèque de Seth était ridicule, et servait uniquement de hobby à Bifrons pour se détendre entre deux attaques de zombies.

En 1956, quand Alain rouvrit la marche Aton, Bifrons profita comme les autres de la puissance déversée dans la Vallée des rois. Il fit part du regain de puissance de cette nouvelle force à Andromalius, qui lui donna la version officielle : les Egyptiens sont les ennemis des Anges, ils doivent donc être, sinon soutenus, du moins tolérés. En attendant, Bifrons, en tant que Seth, pourrait toujours éviter que ces dieux se retournent contre les Démons. Ainsi Bif put-il assister au schisme entre les dieux modernes et les traditionalistes. Se plaçant comme de juste chez les traditionalistes, il put continuer à piloter en sous-main quelques opérations au profit des Démons.

Le grand changement survint en 1997, quand la troisième force fut déclarée taboue par les deux camps. Bifrons fut prié de rendre son costume et de laisser les dieux égyptiens dépérir sans lui. Ainsi fut fait, mais quelques années plus tard, en visite incognito sur la Vallée des rois, il fut pris à partie par un crétin à tête de lévrier. L'imaginaire associé à Seth avait suffi à créer un dieu à partir de rien sur la Marche des rois surchargée d'énergie. Bifrons lui éclata la tête (faut pas rigoler non plus), et décida que c'était vraiment trop injuste que quelqu'un récupère les prières qui lui étaient adressées. Il reprit donc son rôle de Seth sans le dire à personne. Si quelqu'un eut des soupçons, il les tut, et de toute façons, qu'est ce qu'une petite intervention dans la troisième force comparée à toutes les magouilles des autres Princes ?

Cette petite blague allait toutefois sauver la mise à Bifrons un peu plus tard, lors de son expérience malheureuse avec Hornet. En effet, donner des ordres à un Prince est loin d'être évident, et Hornet a toujours été prudent. Bifrons confronté à un tel danger, a dû faire fonctionner ses neurones à plein régime, offrant d'ailleurs un claquage à son cerveau sous-employé, mais il a réussi à cacher à Hornet l'existence de son identité égyptienne et donc à conserver un minimum de liberté en tant que Seth.

Ce sera en effet le signal de deux changements majeurs pour l'Egypte. Au niveau politique, le pays va passer sous le contrôle plus ou moins étroit des grandes puissances européennes. Et au niveau archéologique, cette période est marquée par la découverte des tombeaux, les malédictions en pagailles et surtout par une puissante fascination pour cette civilisation perdue. Avec les premières pièces venues de la vallée des rois, c'est tout un imaginaire qui va marquer l'inconscient occidental.

Malheureusement, une fois n'est pas coutume, la Marche des Dieux Egyptiens dérive à ce moment-là bien loin de la marche terrestre. Ils se retrouvent donc sur Terre, invoqués par les rêves, mais sans aucune puissance. Pour tout dire, ils sont incapables de générer ne serait-ce qu'un seul mec peint en bleu pour propager leur foi. Tout juste s'ils arrivent à éliminer deux-trois archéologues pour étayer la thèse de la malédiction des pharaons. C'est une cruelle désillusion pour les dieux égyptiens. Ils étaient partis d'un pays qui dominait le monde, ils reviennent dans un pays domine. Ils étaient révérés par tout un peuple (sauf pendant les années Aton), ils sont désormais oubliés. Et pour couronner le tout, l'endroit où ils ont le plus de pouvoir, c'est une espèce d'île perpétuellement sous la pluie…

Il n'empêche que quelques Anges, principalement de Blandine, repèrent dès ce moment-là que quelque chose ne tourne pas rond avec les rêves des Egyptiens. Alain décide de garder un œil sur le sujet, histoire d'éviter que Dominique n'y voie un prétexte à fourrer son énorme nez dans ses affaires privées.

Et il croit halluciner en 56, quand Nasser nationalise le canal de Suez au moment même où un serviteur lui affirme avoir reconnu Osiris dans les rues du Caire. Alain additionne deux et deux, trouve cinq, et conclut que les dieux égyptiens ont retrouvé leur puissance, et que ce sont eux qui sont derrière tout ça. Tout faux, bien sûr, mais fait suffisamment peur à Alain pour qu'il décide de reformer Hikuptha dans le secret le plus total. Le seul problème, c'est qu'il ne peut plus vraiment donner des pouvoirs égyptiens à ses serviteurs. Et c'est là que le bât blesse.

Car pour leur fournir cette puissance, Alain va tout simplement rouvrir la Marche Aton, qui lui avait servi pour perpétuer les pouvoirs des prêtres égyptiens en l'absence de leurs dieux. Ce qui provoque deux effets pervers. Le premier est que les (rares) adorateurs des dieux égyptiens se mirent eux aussi à puiser dans cette Marche pour alimenter leurs pouvoirs, ce qui leur donna une pêche qu'ils étaient loin de posséder. Les dieux eux-mêmes ne pouvaient en profiter, vu qu'ils n'avaient pas l'habitude de s'implorer les uns les autres. Mais c'est là qu'intervient le deuxième effet Kiss Cool : tous les pouvoirs des héros égyptiens proviennent des prières faites aux dieux égyptiens. Et le fait que l'énergie provienne d'ailleurs n'empêche pas la MDE de profiter de ces prières, au contraire.

Au final, c'est Alain qui alimente en énergie la marche Aton, qui elle même alimente les Anges d'Hikuptha, qui à leur tour alimentent la MDE. L'énergie ainsi détournée est ridicule par rapport à celle d'Alain, qui ne se rend compte de rien, mais c'est quand même une énergie considérable pour un panthéon oublié depuis plusieurs millénaires. Et accessoirement, cela ralentit Hikuptha dans le projet de se débarrasser définitivement de leurs adversaires.

C'est grâce à cet apport d'énergie inattendu que les dieux égyptiens n'ont plus eu à faire front pour survivre et qu'ils se sont scindés en deux camps bien distincts et même opposés.

Le PSE
(Paysage Surnaturel Egyptien)

Hikuptha

Leader : Alain

Hikuptha est le représentant des Forces du Bien dans le conflit. Leur objectif est simple : éliminer tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à des bandelettes. Leurs effectifs sont réduits, mais d'excellente qualité. Quasiment tous ceux qui en font partie sont des grade 3, auxquels Alain a accordé, en plus, des pouvoirs issus de l'ancienne Egypte. Autant dire qu'il ne vaut mieux pas rigoler avec ces gens-là. Les dieux égyptiens en ont d'ailleurs fait la désagréable expérience au lendemain de la guerre des six jours. Hikuptha ayant repéré l'implication des dieux dans le déclenchement de la guerre, les Anges en ont profité pour attaquer. Plusieurs dieux ont péri ce jour-là, mais la débauche d'énergie du combat a rendu les survivants beaucoup plus puissants. Il est d'ailleurs peu probable que les dieux majeurs du panthéon égyptien soient désormais à la portée des Anges d'Hikuptha.

Modes d'actions : Seek & destroy.

Objectifs : éliminer tout le monde.

Problème : à chaque fois qu'ils utilisent leurs pouvoirs, ils renforcent la Marche des Dieux Egyptiens et donc les dieux eux-mêmes. Autant dire que c'est pas gagné.

Egyptiens " modernes "

Leaders : Osiris et Isis

Ce camp est composé des dieux qui ont compris que la prééminence du camp "chrétien" est bien plus que simplement conjoncturelle. Ils ne sont par conséquent pas prêts du tout à se lancer dans une guerre sanglante. Ils estiment qu'une telle guerre est vouée à l'échec et de plus non souhaitable. Il s'agit pour la plupart de dieux "bons", dans la mesure où ils se préoccupent plus du bien-être de la population que de leur propre pouvoir. Ils ne sont toutefois pas prêts à se dissoudre dans la MRC, et ce pour deux raisons. La première est que cela équivaudrait à donner les pleins pouvoirs aux autres dieux égyptiens. La seconde est qu'ils estiment en toute bonne foi être à même d'améliorer le sort des humains. Leur seul problème étant de savoir comment les aider. En effet, plus que tout, c'est la mouvation qui leur fait défaut. Ils ont peu à craindre d'Hikuptha du fait de leur discrétion et ils sont suffisamment puissants pour résister aux autres dieux égyptiens (on retrouve quelques grosses pointures tels qu'Isis, Osiris, Maat…).

Les Egyptiens modernes sont impliqués dans plusieurs ONG, dans le mouvement des non-alignés (pour s'opposer aux autres dieux), ainsi que dans plusieurs organisations improprement appelées "anti-mondialistes" et qui ne sont qu'anti-capitalistes. Les dieux sont en effet prodigieusement intéressés par ces mouvements qui cherchent à donner sa vraie valeur au peuple. Ce genre de convictions étant loin d'être à l'honneur chez les autres factions spirituelles - exceptés pour certains trusts psioniques - ils ont décidé de permettre à ces organisations de leur résister. On pourra ainsi retrouver bien souvent Isis, Osiris ou Maat en train de suivre avec intérêt les débats d'Attac, entre autres.



Le fait étonnant dans cet histoire, c'est que ces dieux ne cherchent absolument pas à dicter leur conduite aux organisations qu'ils infiltrent : ils se contentent juste de leur donner les moyens de survivre face à des adversaires surnaturels dont ils ignorent presque tout. Ils font tout pour rester discrets, car ils savent ne pas faire le poids face à l'un ou l'autre camp. Cela dit, ils courent toujours le risque de se faire repérer à chaque fois qu'ils interviennent, comme ça a été le cas lors de toutes les dernières grandes manifestations telles que Seattle, Götebörg ou Gênes, avec une efficacité variable.

Le principal problème qui se pose à eux est le risque de se faire détruire si d'aventure ils sont repérés par les Anges. Ils essayent donc de parvenir à un accord de non-agression avec les Forces du Bien et pour cela ils tentent de rentrer en contact avec les Archanges les plus ouverts, en particulier Ange, Francis, et Alain lui-même. Ils ne comprennent pas bien pourquoi celui-ci leur en veut, étant donné la similarité de leurs objectifs (voir le chapitre sur Alain dans l'ES1).

Allez, deux petits squelettes de scénars pour utiliser cette faction dans votre campagne :

- Pour MV, on peut imaginer que les joueurs soient envoyés pour enquêter sur des événements surnaturels survenus dans des endroits sans rapports entre eux. Ils pourront faire le lien avec les manifs qui se déroulent à proximité et se rendre compte que les responsables sont des membres d'un groupe d'Attac. Un rien d'enquête (réclamée par leur contact) leur donnera les motivations et l'identité exacte des gens qu'ils espionnent. Dilemme pour les joueurs : selon leur niveau d'intégrisme (pardon, de pureté), vont-ils les exterminer avec l'aide d'Hikuptha ou bien au contraire les protéger ?

- Pour INS, l'intro peut être plus " directe " : envoyés pour foutre la merde dans une manif anti-mondialiste, ils se retrouvent pris à partie par des adversaires plutôt puissants et qui ne ressemblent pas à des Anges. A partir de là, même genre d'enquête, avec encore une variation pour la fin : a priori, des Démons n'ont aucune raison de vouloir s'allier avec ces dieux Egyptiens. C'est là qu'intervient la fameuse loi de Murphy. Ils recevront un ordre exprès de très Bas, leur sommant en substance de laisser leurs nouveaux adversaires tranquilles, en vertu du principe " les ennemis de mes ennemis sont mes amis ". Sauf que l'on ne prendra pas la peine de le leur expliquer, et qu'à ce stade, ils auront probablement été repérés par les dieux égyptiens, qui chercheront dès lors à se débarrasser d'eux... A vos joueurs de réussir soit à disparaître, soit à bluffer suffisamment pour négocier une offre de non-agression qui leur est de toutes façons imposée.

Egyptiens traditionalistes

Leaders : Seth et Sekhmet

Par opposition aux précédents, ce camp n'a pas compris que les youyous étaient là pour longtemps et que les éliminer tenait du rêve éveillé. Pour eux, Dieu est un nouveau venu, ni le premier, ni le dernier, mais en tout cas tout sauf invincible. Leur objectif est donc d'utiliser contre le christianisme la même technique qu'Alain a employée contre eux : ils sont bien placés pour en connaître l'efficacité. Ils essaient donc de créer un maximum de ressentiment pour monter l'homme contre Dieu, afin de prendre sa place au moment où la foi de ses fidèles ne suffira plus à le soutenir. Leur mode d'action favori consiste à créer et envenimer de violentes guerres qui, si elles réduisent le nombre de fidèles potentiels, en accroissent grandement la qualité. Un génocide, ça gâche, mais quand il est dédié, ça fait gagner un max de puissance. Et puis, on fait pas d'omelettes sans casser d'œufs.

Et, me direz vous, que font-ils de cette puissance? Pour l'instant, ils la gardent en réserve en attendant le



La Marche des dieux égyptiens (MDE)

Cette Marche ressemble à une version outrée de la Vallée des rois. Tout y est grand et magnifique, le Nil regorge de crocodiles, on trouve des pyramides géantes partout, au moins une douzaine de sphinx, et encore bien d'autres monuments. C'est là que vivent les dieux égyptiens qui n'ont pas pu ou voulu revenir sur Terre, ainsi que tous les Egyptiens qui ont passé le jugement d'Osiris.

La Marche tombait en décrépitude depuis un bon bout de temps, mais depuis ces dernières années, la tendance s'est largement inversée. Les dieux qui sont descendus sur Terre répugnent à y revenir (ils ne se souviennent que trop bien de leurs années d'enfermement), se contentant de profiter de l'énergie qu'elle fournit. Par contre, les autres dieux et les humains s'y portent bien, profitant enfin d'une vie après la mort correspondant enfin à ce que leur avaient promis les prêtres.

A noter que la Marche entière a été déclarée zone neutre, et que les deux factions qui luttent sur Terre ne s'y battent pas. Ils ont en effet conscience que c'est là que réside la source de leur puissance, et répugnent à y faire quoi que ce soit qui puisse perturber le statu quo.

La Marche Aton

Cette Marche, créée par Alain pour permettre la perpétuation des anciens rites, est totalement vidée.

Elle comprend des locaux pour loger les Anges qui y étaient affectés, ainsi qu'une série de pièces qui ne ressemblent à rien tant qu'aux locaux d'un téléphone rose. Dans chacune d'elles, un Ange jouait le rôle d'un dieu, que l'on peut aisément identifier à la documentation qui traine un peu partout.

Le système entier a été réactivé, mais sans qu'Alain juge opportun d'y placer des Anges responsables : après tout, seuls ses Anges étaient censés y accéder, et le boulot là-dedans était vraiment chiant à mourir. C'est d'ailleurs ce qui permet aux fidèles du pantheon egyptien de profiter de la Marche comme si de rien n'était.

C'est également dans cette Marche que sont transportés les Anges qui utilisent le pouvoir Transfert temporaire. Les malus que subissent les serviteurs des dieux égyptiens proviennent d'Alain, qui a mesquinement décidé de pénaliser quiconque n'appartient pas à Hikuptha.

moment où ils en auront suffisamment pour s'opposer directement à Dieu. On peut constater que ces dieux ne sont pas précisément intuitifs : si Dieu devait compter sur la foi de ses fidèles pour utiliser ses pouvoirs, Jésus avec Miracle, il pourrait tout juste s'allumer ses sticks. Ce parti est composé majoritairement des plus anciens dieux égyptiens, et ils n'ont pas trop à l'esprit la notion de changement.

Leur second objectif est d'éliminer Alain, qu'ils rendent responsable de l'avènement du christianisme. C'est pas gagné non plus, mais au moins c'est théoriquement envisageable : s'ils parviennent à attirer Alain chez eux, puis s'ils se débrouillent pour lui faire rater une Marche, ils en seront sans doute débarrassés. Cela dit, vu la puissance réelle d'un Archange, ils ne sont pas arrivés.

Un autre de leurs objectifs est de se recréer un pool de fidèles afin de ne pas risquer la disparition à tout bout de champ. Grâce à la marche Aton, ils ont un bon paquet de puissance en réserve, mais pour la renouveler ils ont besoin d'adeptes - ou à défaut, de rêves. Les seconds leur ont permis de revenir, et ils se sont employés à créer de petites sectes. Récemment, ils ont aussi produit "La Momie", défi à peine déguisé à Alain, qu'ils espéraient pousser à la faute.

Leur principal problème est que l'un de leur leaders n'est pas vraiment de leur côté (voir le cadre consacré à Bifrons et le chapitre suivant).

L'épine dans le pied - Seth

Leader : Bifrons/Seth

Ce camp, dirigé par Seth, est le seul à se moquer éperdument du devenir des dieux égyptiens.

Et encore, jusqu'à présent, Bifrons ne se servait pas trop de ses troupes, ce qui fait que cela ne se voyait pas trop. Maintenant que ce sont ses dernières troupes, il a complètement abandonné les dieux égyptiens et se consacre à plein temps à la recherche de Hornet (voir le chapitre sur les Sorciers).

Ses méthodes sont simples : il prête ses troupes à n'importe qui, pourvu qu'on lui donne des informations en échange. Personne ne sait qu'il s'agit de Bifrons, ce qui lui permet de bosser avec des psis, des Sorciers (rarement volontaires), d'autres Princes-Démons qui souhaitent utiliser d'autres troupes pour leurs affaires plus ou moins officielles (ce qui fait que Bifrons est au courant de quelques secrets), et même… des Anges, en général pour les mêmes raisons. En effet, les momies égyptiennes ne réagissent pas à la Détection du Mal.

L'objectif de Bifrons est de se faire invoquer par un autre sorcier, puis de le faire tuer pour être libéré. Le problème est que tant qu'il est lié par Hornet, il est très, très difficile de l'invoquer. Il envisage de passer un accord avec le Sorcier le plus puissant qu'il connaisse, l'actuel propriétaire du Gothic Horror, mais celui est difficile à approcher et particulièrement paranoïaque. L'avantage est qu'il a un moyen de pression sur lui, en menaçant de le dénoncer aux services de Dominique s'il refuse de l'aider (et un moyen de l'éliminer, en le dénonçant effectivement).

Une autre possibilité serait de localiser et d'envahir le laboratoire d'Hornet. A cette fin, il travaille avec les psis en échange d'artefacts de haute technologie qui, il l'espère, lui donneront l'avantage sur le Sorcier.



La vie devant soi

Les Héros égyptiens n'ont commencé à réapparaitre qu'au début des années soixante. Pendant la longue traversée du désert du panthéon, les dieux eux-mêmes ne pouvaient s'incarner sur terre et leur Marche s'était vidée progressivement de ses âmes humaines, au profit du Purgatoire. Quand Alain rouvrit la Marche Aton, la MDE reprit du poil de la bête et les dieux se mirent à recruter.

A part quelques véritables cinglés ayant perpétué les rituels traditionnels au cours des âges, les Héros égyptiens sont tous des convertis de fraiche date, démarchés par les dieux eux-mêmes ou des Héros plus anciens. Au début du 21ème siècle, ils sont environ deux cents, la moitié étant incarnés sur terre et répartis équitablement entre le camp des progressistes et celui des conservateurs.

Convertir un humain à l'antique foi egyptienne nécessite la réussite de deux jets de volonté très difficile, un de la part du prédicateur et l'autre du converti, avec des colonnes de malus/bonus en fonction du temps passé à prêcher et à prier. Si le test est réussi, le Héros entre immédiatement en activité et peut recevoir les pouvoirs et avantages liés à sa fonction. S'il est raté, l'humain reste normal et ne peut plus jamais être converti. En cas d'échec, et si le RU est égal ou supérieur à 6, il devient complètement taré et tente par tous les moyens de nuire à ceux qui ont tenté de le convertir.

Un Héros égyptien se crée avec 16 points de caractéristique (niveau maximum 5), 16 points de talent (niveau maximum 3) et 4 pouvoirs à la création (niveau maximum 4). Ses PP sont égaux à sa Volonté+3. Il récupère un PP tous les jours. Il ne divise pas les dégâts et reste donc susceptible de mourir de la grippe espagnole.

Les Héros égyptiens gagnent de nouveaux pouvoirs et plus de PP grâce à l'ancienneté, en moyenne un de chaque tous les cinq ans passés à servir ses dieux. En cas de mission brillamment réussie il peut même espérer bénéficier du pouvoir privilégié du dieu auquel il est dédié. Les serviteurs des dieux égyptiens ne réagissent pas aux détections du Bien et du Mal et ne sont aucunement affectés par le 111 et le 666. A leur mort, leur âme rejoint la MDE et ils peuvent se réincarner dans des corps d'humains volontaires 1d6 décennies plus tard.

Le Héros est tenu d'obéir aveuglément à ses supérieurs, qui sont dans l'ordre : le dieu auquel il est dédié, les autres dieux de la même faction et les Héros plus anciens de la même faction. Ca c'est la théorie. En pratique, il est impossible de déterminer l'ancienneté d'un Héros (ils n'ont pas d'aura) ni d'affirmer avec certitude le dieu qu'il sert... Les Héros sont donc plutôt méfiant envers tous les étrangers prétendant appartenir au même camp qu'eux.

Les humains choisis pour devenir Héros sont presque tous d'origine égyptienne. Ils sont recrutés en Egypte bien sûr, mais aussi en Lybie, en Ethiopie, en Angleterre, voire dans des pays encore plus exotiques (Etats-Unis, Madagascar, etc.) La plupart du temps ils sont choisis pour leurs capacités physiques (il y a une guerre à mener) et pour leurs sentiments nationaux exacerbés.

On note cependant des exceptions, comme le cas René Poutard, qui est professeur d'archéologie à l'école du Louvre, issu de la bourgeoisie laïque française et le plus puissant serviteur d'Isis en France.

Voyons maintenant de quelle manière des joueurs 'normaux' peuvent appartenir à l'une des factions décrites ci-dessus.Voyons de quelle manière vos joueurs peuvent appartenir à l'une des factions décrites ci-dessus.

MV : le plus simple est bien entendu d'ajouter un Ange d'Hikuptha dans votre groupe de PJs. Cependant, cela pose deux problèmes. Premièrement, les Anges d'Hikuptha sont quasiment tous des grade 3, ce qui peut s'avérer gênant dans un groupe " normal ". Deuxièmement, les Anges d'Hikuptha sont censés travailler entre eux.

La solution la plus pratique est, à mon avis, d'utiliser les règles de Muchos Pesos Capharnaüm (en vente sur la Marche des Rêves). Pour résumer, l'heureux PJ est la nouvelle incarnation d'un vétéran d'Hikuptah : il a des flashes pendant les moments stressants et des rêves qui lui rappellent son ancienne vie. Au bout d'un certain temps, il se met à récupérer les talents, puis les pouvoirs qui étaient siens dans sa vie antérieure. L'autre avantage de cette méthode est que vous pouvez monter toute une campagne sur les dieux égyptiens en impliquant directement les joueurs. Si vous n'aimez pas ce genre d'intro, le PJ (d'Alain) peut simplement être " invité " par Hikuptha à collaborer avec eux. Il devra bien sûr cacher ses activités à ses compagnons, qui seront alors libres de le soupçonner de toutes sortes d'activités inavouables.

INS : pour INS, c'est déjà plus compliqué. Si l'un de vos joueurs est un serviteur de Bifrons (de grade 2), on peut imaginer que Bif' le contacte par l'intermédiaire de ses momies pour obtenir son aide. Pourquoi n'a-t-il pas plutôt prévenu un de ses grade 3 ? Alors que n'importe lequel d'entre eux aurait été prêt à tout faire pour permettre à son patron de retrouver sa place en Enfer, avant qu'un petit malin ne lui tire sa place ? On se le demande... Là encore, le personnage tenu au secret pourra être soupçonné de toutes sortes d'abominations par ses petits camarades. Mais il aura de puissants alliés chez les momies, et peut-être même des pouvoirs que lui accordera Seth pour l'aider. Enfin, s'il trouve le moyen de libérer Bifrons, il peut espérer y gagner le grade 3 : contrairement aux autres Princes, Bifrons est suffisamment honnête (beaucoup diraient " stupide ") pour récompenser un serviteur qui l'a aidé dans une mauvaise passe.

Vous pouvez aussi décider de créer un groupe de momies mercenaires sous les ordres de Bifrons, à qui vous ferez faire n'importe quoi pour le compte de n'importe qui, en échange d'informations, de matériel militaire, etc. Ça vous fera un bon moyen de recycler tous les scénars prévu pour des groupuscules dont vous n'avez jamais entendu parler, sans vous préoccuper du " pourquoi ".

Pouvoirs

1 - Offensifs

11 - Coup de soleil

Type : physique.
Coût : 4PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : 30 mètres.
Description : ce pouvoir permet de faire tomber un rayon de soleil extrêmement puissant sur la cible. Ce pouvoir fait (RU+2) points de dégâts. Il ne s'agit pas d'une attaque conventionnelle, le jet sert à utiliser le pouvoir et non à toucher. La difficulté dépend des conditions extérieures : facile en plein soleil, difficile (mais possible) dans un bâtiment avec des fenêtres, impossible la nuit ou en Bretagne. Si le pouvoir fonctionne, la victime est atteinte automatiquement, sans possibilité d'esquive.

12 - Malédiction sanglante

Type : physique.
Coût : 5PP.
Caractéristique : force.
Défense : force.
Portée : 5 mètres.
Description : ce pouvoir permet de blesser directement sa cible en s'auto-mutilant. L'utilisateur du pouvoir choisit de s'infliger un certain nombre de points de force de dégâts (notés X) à l'aide d'un objet tranchant, puis il fait son jet de force et consulte la table suivante :

Jet de pouvoir	Jet de défense	Points de Fo perdus
Réussi	Réussi	X
Réussi	Raté	2X
Raté	-	0

L'utilisateur perd toujours X points de force et il ne peut en dépenser plus que ceux qui lui restent -1 (il peut donc se suicider). Les points de force dont il est question sont directement enlevés à la victime, sans passer par la case esquive, armure ou protection.

13 - Trait de lumière (idem pouvoir angélique).

14 - Poison (idem pouvoir démoniaque).

15 - Coup localisé

Type : physique.
Coût : 1PP par attaque.
Caractéristique : précision
Défense : esquive.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir permet à l'utilisateur de porter ses coups sur des parties bien précises du corps. S'il décide de l'utiliser, il pourra au choix et pour 1 PP par attaque, majorer ses dégâts de trois points ou provoquer des dégâts paralysants (empêche l'adversaire d'agir physiquement pendant une seconde).

16 - Catalepsie

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté avec un bonus de 2 colonnes.
Portée : 5 mètres.
Description : ce pouvoir permet de plonger la cible dans un état comateux pour (RU) heures. Il sera impossible de la réveiller avant la fin de l'effet du pouvoir.

2 - Défensifs

21 - Tourbillon de sable (identique au pouvoir démoniaque Tourbillon de feu)

22 - Éclat solaire

Type : mental.
Coût : 1PP par seconde.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : vue.
Description : ce pouvoir permet à son utilisateur d'émettre une grande quantité de lumière, à tel point qu'il devient douloureux de le regarder. Cette luminosité inflige (niveau fois 2) colonnes de malus à toute action exigeant de regarder l'utilisateur (combattre, danser la polka piquée, etc.) Par contre, au niveau discrétion, c'est pas tip top.

23 - Tromper la balance de Thot

Type : physique.
Coût : 0.
Caractéristique : force, automatique, permanent.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet d'avoir ses organes vitaux dans des bocaux, comme les momies. Intérêt : le personnage ainsi traité est beaucoup plus difficile à tuer. Arrivé à zéro point de force (ou moins), il tombe en catalepsie pour 1d6 jours et récupère ensuite normalement (à moins d'être soigneusement démembré ou atomisé lors d'une explosion thermonucléaire). Inconvénient : si quelqu'un trouve et détruit vos organes, vous êtes mort.

24 - Régénération (identique au pouvoir angélique)

25 - Tempête de sable

Type : mental.
Coût : 4PP par minute.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : (niveau fois 2) mètres de rayon.
Description : ce pouvoir provoque une tempête de sable. Dans le périmètre concerné, aucune attaque à distance n'est possible (sauf à saturer la zone de balles). Les jets de corps à corps ne sont possibles que pour des assaillants effectivement en contact (pas d'armes blanches, par exemple) et se font avec 4 colonnes de malus. Notez que l'utilisateur du pouvoir est également affecté.

26 - Passe muraille (identique au pouvoir angélique)





3 - Utilitaires

31 - Passe muraille (le même qu'auparavant)

32 - Eau

Type : physique.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet à l'utilisateur de transformer un objet solide (et donc pas un gaz comme l'air) en eau. Il peut ainsi produire (niveau) litres d'eau par utilisation. Ce pouvoir était extrêmement utile à l'origine dans le désert, mais il peut encore s'avérer efficace s'il est utilisé sur une serrure ou une épée par exemple... Dans ce dernier cas, il faut réussir un jet de corps à corps.

33 - Sables mouvants

Type : physique.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : esquive.
Portée : 5 mètres.

Description : ce pouvoir permet au personnage qui le possède de créer une zone de sables mouvants sous les pieds de son adversaire. Si le pouvoir fonctionne (uniquement dans une zone au moins caillouteuse) et si la victime ne parvient pas à " esquiver " la zone de sables mouvants, la cible est immobilisée jusqu'aux genoux et subit un malus de quatre colonnes sur toutes ses actions physiques. Il reste dans cet état pendant (RU) secondes. Si, au bout de ce laps de temps, l'utilisateur paie (force de la cible fois 3) PP, celle-ci reste immobilisé tandis que le sable se solidifie autour de ses jambes. La libérer demandera un bon bout de temps et de l'huile de coude.

34 - Animer la végétation

Type : mental.
Coût : 2PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : esquive.
Portée : (niveau fois 10) mètres.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur de faire pousser très rapidement des plantes et des branches afin d'immobiliser son adversaire. Il peut entraver les actions de (niveau) victimes qui se trouvent à portée. Chacune d'elles peut tenter un jet d'esquive pour y échapper. Si elle le rate, elle est immobilisée pour (RU) secondes. Ce pouvoir nécessite la présence de végétaux dans le rayon d'action (ne fonctionne pas en pleine mer, dans le désert...).

35 - Rêve (identique au pouvoir angélique)

36 - Caméléon (identique au pouvoir démoniaque)

4 - Serviteurs

41 - Serviteur spécialisé

Ce terme correspond à tous les serviteurs autres qu'esclaves qui étaient éventuellement présents (en représentation) dans la sépulture du pharaon. 12 points de caractéristiques (maximum 4), 2 pouvoirs, 8 points de talents, (VO+2) PP. Caractéristiques à déterminer à la création du personnage, en fonction du rôle de son serviteur.

42 - Animation de statue

Type : physique.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet à son possesseur d'animer une statue (vieille d'au moins deux cents ans) en la touchant. La statue suit tous les ordres télépathiques que lui donne son maître pendant (RU) minutes. A la fin de cette durée et à moins que l'utilisateur ne dépense à nouveau 5 PP, la statue retourne à son emplacement d'origine. Si elle ne le peut pas ou si elle est détruite, elle explose en centaines de morceaux. La statue possède les caractéristiques suivantes (les autres sont à 1) :

Niveau	Fo	Ag	Corps à corps	Protection	Dommages
1	2	1	1	1	-3
2	3	1	1	2	-2
3	3	2	2	3	-1
4	4	2	2	4	+0
5	5	3	2	5	+1
6	6	4	3	6	+2

43 - Serviteurs morts-vivants

Ce pouvoir permet de disposer de 2D6 serviteurs morts-vivants. Ceux-ci sont comparables à des zombies, à cela près qu'ils ne puent pas, qu'ils ont encore moins d'initiative personnelle et qu'ils ne réagissent pas à la détection du Mal. 8 points de caractéristiques, 4 de talents et (VO+2) PP. Les fonctions des serviteurs morts-vivants sont très variées, et ne se limitent pas du tout au combat. Pouvoirs : Régénération (1), Poison (1).

44 - Animal mort-vivant

Ce pouvoir permet de disposer d'un animal momifié comme serviteur. Le chat est le plus classique, mais pas le seul. Caractéristiques similaires à celles des familiers animaliers des Démons.

45 - Métamorphose

Type : physique.
Coût : 3PP par heure.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet de se transformer en son animal tutélaire (faucon pour les serviteurs d'Horus, lion pour ceux de Sekhmet, etc.). Il permet de bénéficier des caractéristiques physiques de l'animal considéré

46 - Mot de commandement

Ce pouvoir permet de donner un ordre à un être humain normal, en invoquant la primauté du pharaon. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les sujets des pharaons, à savoir tous les descendants des Égyptiens. En pratique, les caractéristiques sont les mêmes que Charme, mis à part que la difficulté dépend de l'ascendance de la victime : facile pour un Égyptien pur souche, impossible pour quelqu'un qui n'a pas d'ancêtre égyptien (extrêmement rare). Dans tous les cas, c'est au MJ de décider de la difficulté.

5 - Objets

51 - Ankh

Pouvoirs : Coup de soleil, Poison, Tourbillon de sable, Tempête de sable, Sables mouvants, Caméléon.

52 - Bijou

Pouvoirs : Trait de lumière, Catalepsie, Animer la végétation, Régénération, Animation de statue, et Métamorphose.

53 - Masque

Doit être porté par l'utilisateur, accorde deux pouvoirs au hasard parmi : Polymorphie, Lire les pensées, Non détection, Mot de commandement, Éclat solaire, Talent de communication.

54 - Arme de contact (identique à Arme de contact bénite)

55 - Char

Véhicule magique indestructible, livré avec ses deux chevaux et ses faux latérales directement depuis la MDE.

56 - Sarcophage

Le sarcophage est une réserve de PP qui permet d'une part de stocker (3 + (niveau fois 2)) PP et d'autre part de les récupérer bien plus rapidement : 1 PP toutes les trois heures passées dedans. Le sarcophage est indestructible mais perd ses pouvoirs s'il est déplacé de son emplacement originel.

6 - Talents (identique aux pouvoirs angéliques)

61 - Talent artistique
62 - Talent de combat
63 - Talent de communication
64 - Talent de ruse
65 - Talent physique
66 - Augmentation permanente d'une caractéristique

Limitations

1 - Nyctaphobie

Le personnage ne supporte pas la nuit et subit un malus de 3 colonnes pour toutes les actions effectuées dans l'obscurité.

2 - Esprit lent

Le personnage n'a pas réussi à s'intégrer au XXIème siècle. Subtil mélange de mégalomanie et d'autisme.

3 - Luxure (identique à la limitation angélique)

4 - Appétit surnaturel

Le personnage doit manger trois fois plus qu'un humain normal à chaque repas ou subir un malus cumulable d'une colonne par jour de malnutrition.

5 - Tic vestimentaire (identique à la limitation démoniaque)

6 - Grande piété

Après chaque victoire, le personnage doit faire un sacrifice aux dieux - brûler un bœuf, par exemple - ou subir 2 colonnes de malus à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il se soit acquitté de sa dette.

Pouvoirs privilégiés

Pesée de l'âme (Osiris)

Type : mental.
Coût : 2PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté (voir ci-dessous).
Portée : vue.
Description : ce pouvoir permet de soumettre par avance la cible au jugement qui l'attend après sa mort, et donc de la confronter aux conséquences de ses actes. S'il ne provoque pas de dégâts physiques, il est le plus souvent efficace pour faire abandonner à un humain ou même à un Ange un acte en désaccord avec la plaidoirie-type égyptienne. En terme de jeu, la difficulté du jet de défense est fonction de la gravité de l'acte commis (facile pour un papier gras par terre, très difficile pour un meurtre sadique commis devant la future veuve et ses enfants). Si le RU est monstrueux (10 ou plus), ce pouvoir peut même faire changer durablement le comportement d'une personne.

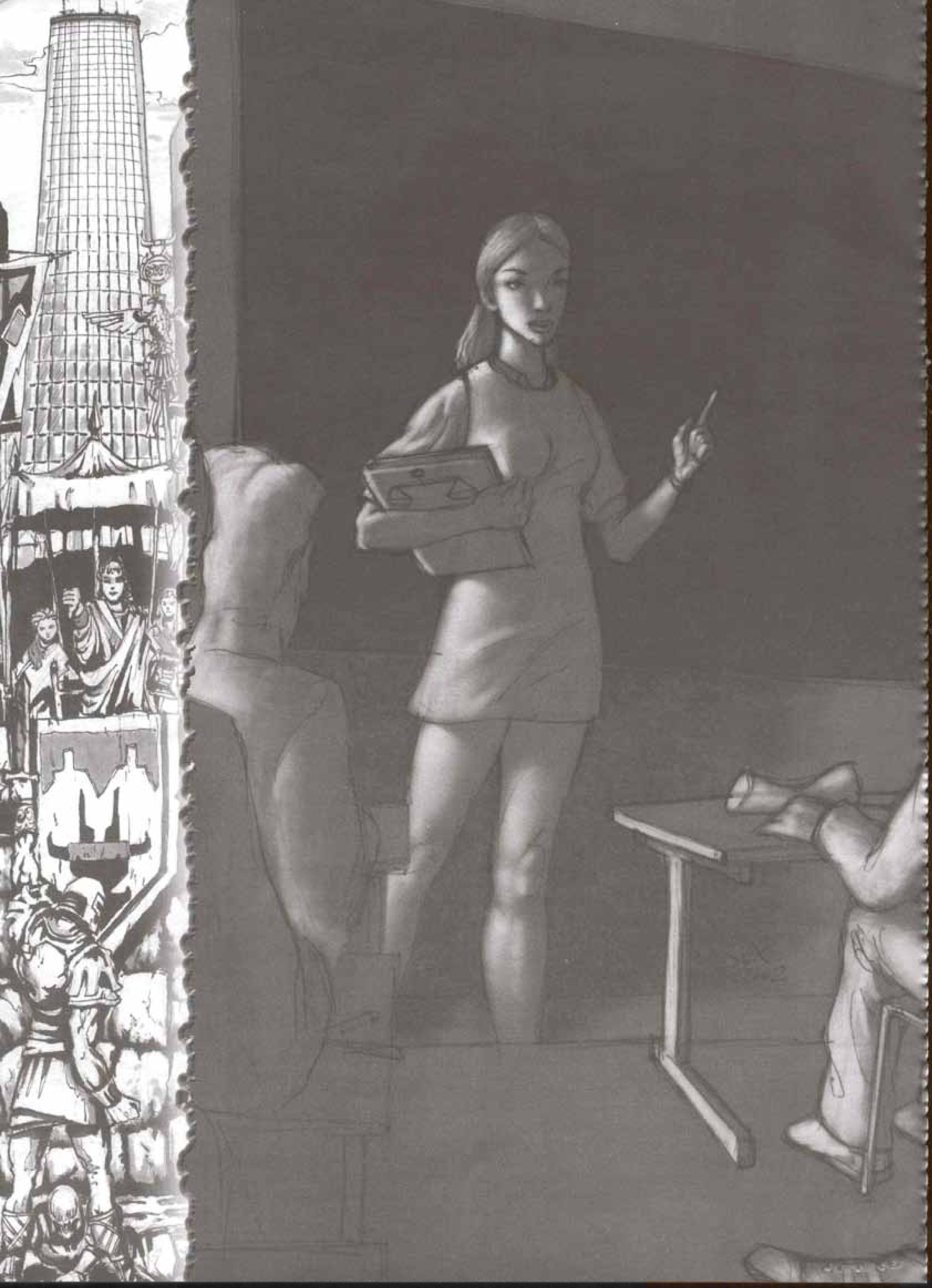
Momification (Seth)

Type : physique.
Coût : 10PP (voir ci-dessous).
Caractéristique : précision (voir ci-dessous).
Défense : aucune.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir permet de ressusciter un mort préparé selon les rites égyptiens, sous la forme d'une momie. Ce procédé prend une semaine complète et exige un jet de momification (précision) très difficile. Moyennant quoi l'être humain choisi se relève à l'issue du processus, avec les caractéristiques d'une momie. À noter que l'utilisateur du pouvoir perd 2PP sur les 10PP dépensés aussi longtemps que la momie est en vie et que ce pouvoir ne permet aucun contrôle sur cette dernière.

Résurrection (Isis)

Type : physique.
Coût : 5PP.
Caractéristique : force.
Défense : aucune.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir permet de rendre un point de force à un être humain mort depuis moins de (niveau) jours. Le rituel prend une heure et nécessite d'être en présence du cadavre.





Le Panthéon Gréco-Romain

" Nec minus ergo ante haec quam tu cecidere, cadentque "
Lucrèce - *De natura rerum*

" Dans la Rome antique, Errent les romantiques "
François Feldmann -Valses de Vienne



- Son excellence Héraclès, ambassadeur de l'Olympe sur Terre…

- … accompagné de Pégase, son cheval volant et fidèle porteur.

De part et d'autre de la double porte d'ébène, le centaure et le sphinx vêtus des couleurs de la garde de Théopolis se donnaient la réplique. Leur annonce était une simple formalité : le conseil savait de longue date qu'Hercule était en chemin.

La porte s'ouvrit sous la poussée impétueuse du plus solide des demi-dieux. Il portait une barbe de trois jours qu'il n'avait pas pris le temps de raser et ses cheveux étaient inhabituellement courts pour un Olympien. Il avait revêtu une toge ample par-dessus son costume Armani et remonté les ray-bans millenium sur son front tanné par le soleil. Pégase entra à sa suite, deux ailes duveteuses repliées contre ses flancs pour franchir l'ouverture.

Le demi-dieu fit quelques pas dans la lumière oblique qui rentrait par les baies vitrées, puis tomba à genoux. Apollon releva le visiteur d'un geste, s'approcha, le prit dans ses bras pour l'accolade traditionnelle. Le monarque de l'Olympe n'avait pas changé depuis la dernière fois qu'ils s'étaient vus. Il n'avait d'ailleurs pas changé depuis des millénaires, seul ses yeux semblaient briller d'un éclat plus dur au fil des siècles.

- Mon Seigneur et Maître…

- Héraclès. Prends place parmi nous et parle-nous des merveilles que tu nous ramènes.

Tandis qu'on se levait à la grande table pour saluer le nouveau venu, une dizaine de nymphettes de palais se précipitaient dans la pièce pour verser le nectar dans les grands hanaps. Pégase s'était approché jusqu'au milieu de la salle et deux satyres en livrées entreprenaient de défaire les lourds bagages qu'il portait sur son dos. Sur un signe d'Hercule, on apporta la première malle.

– Celle-ci est destinée à Héra, déesse mère de l'Olympe… Voici.

La matrone se fendit d'un sourire de tortue et claqua des doigts pour que l'on sorte un à un les objets exotiques ramenés par son serviteur. Ceux-ci étaient ensuite disposés en rang sur les dalles étincelantes, tandis qu'Hercule en faisait l'inventaire de sa voix de stentor.

- Une dizaine d'ouvrages de littérature contemporaine. Un téléviseur LCD seize neuvième. Une panoplie complète de golfeur. Un four Braun à chaleur tournante. Un chat siamois dans sa cage. Un caméscope numérique Sony. Des colorations pour cheveux Jacques Dessange.

La seconde malle arrivait tandis que l'on vidait la première des dernières babioles qu'elle contenait : boucles d'oreilles, miroir en forme de cœur, fer à friser, crèmes de jour et crèmes de nuit…

– Celle-ci est destinée à Uranie, lumière de l'Olympe, reine des fées et de la nature… Voici.

Des " oh " et des " ah " se firent entendre dans l'assemblée.

- Trois robes du soir de Dolce & Gabana. Une tenue déshabillée Yves St Laurent. Une parure rubis et or blanc de chez Cartier. Un téléphone portable Nokia. La collection complète de la revue " Elle " de ces trois dernières années. Des rouges à lèvre L'Oréal. Trois bouteilles de parfum Chanel.

La troisième malle était déjà là et Hercule dut s'interrompre, oubliant de mentionner les peignoirs en soie brodée, les petits meubles laqués importés de Chine, le perroquet bavard et plusieurs autres objets décoratifs.

– Celle-ci est destinée à Apollon, souverain de l'Olympe, créateur de notre monde et ordonnateur de nos destinées… Voici.

Tours les regards convergeaient à présent vers ce nouvel arrivage. Même Uranie s'arrêta dans son geste, la parure à la main.

Hercule avait habitué Apollon à des cadeaux fastueux qui, plusieurs fois, avaient bouleversé l'existence des Olympiens. Il y a trente ans, ils avaient ainsi découvert dans la malle un container étanche, dans lequel se trouvaient de l'uranium enrichi et les plans de construction d'une centrale nucléaire… On rabattit le couvercle. Le demi-dieu lui-même ne fit aucun commentaire.

Au milieu de la grande valise, enrobé dans une bourre de plastibulles, trônait un ordinateur.

Après un silence d'une longueur et d'une qualité peu habituelle, Apollon prit la parole.

- De quoi s'agit-il, mon bon Héraclès ? Nous avons déjà plusieurs PC. à New Olympus.

- Celui-ci est d'un genre particulier, mon Seigneur et Maître.

Apollon avait passé plusieurs heures à brancher tous les câbles. Il n'était pas très doué pour les travaux manuels mais mettait un point d'honneur à toujours se débrouiller seul.

La surprise passée, les choses avaient repris leur cours normal : on avait déballé les derniers cadeaux destinés au peuple d'Olympus. Les centaures s'étaient réjouis de pouvoir lire les derniers Paris Turf. Les nymphes se régalaient de la nouvelle saison de Friends, gloussant devant leurs téléviseurs comme des pucelles hystériques. Les sphinx avaient entamé une grande partie de Colonial Diplomacy dans leur repère de la montagne. Quant aux enfants des dieux, ils s'étaient partagés les robots intelligents, les consoles vidéos et les livres-jeux Babar.

Lors du banquet traditionnel, Hercule avait rapporté les dernières nouvelles de la Terre. Il s'était fendu d'un exposé sur le Nasdaq et d'un autre sur la coupe du monde de football. Vers la fin du repas, alors que tout le monde était ivre, il avait raconté une trentaine d'histoires de blondes qui avaient fait rougir Uranie et pleurer de rire la vieille Héra.

De retour dans le calme de ses appartements, Apollon tentait maintenant d'élucider le mystère de son nouveau cadeau. Lorsque tout lui sembla en place, il appuya sur le bouton power. L'engin se mit en route avec un ronflement électronique.

- Vous m'avez demandé, mon Seigneur et Maître ?

Hercule était ébouriffé, sa toge drapée à la hâte bâillait sur son corps en sueur. Il avait dû être surpris en pleine conversation avec une nymphe et paraissait encore tout remué. Apollon se contenta de lui faire signe d'approcher.

- Ton ordinateur ne fonctionne pas, Héraclès. Depuis que je l'ai allumé, il n'affiche que ce message.

Effectivement, l'écran se contentait d'afficher quelques mots écrits en caractères gothiques et lumineux.

Bienvenue sur le Reticulum. Le réseau des réseaux des réseaux des réseaux des réseaux de vous.

Gnoti seauton

Quand le panthéon grec voit le jour, vers l'an -1500, ce n'est qu'un minuscule univers onirique rattaché à la MRC. A sa création, comparé aux fastes de l'univers assyro-babylonien, il n'a guère plus d'importance que celui des divinités mineures du Moyen-Orient, une ridicule excroissance divine. Mais au fil des siècles, alors que les peuplades des îles et du continent grec unifient leurs croyances, la marche Olympus prend lentement de l'importance.

Ce qui marque son entrée dans l'Histoire avec le grand H de circonstance, c'est la fameuse guerre de Troie. Provoquée comme de juste par des querelles stratégico-politiques (et non par l'action conjointe d'une pomme dorée et d'une meuf top bonne), ce conflit finit par asseoir la domination grecque sur un petit coin de Méditerranée. La bataille prend fin vers l'an -1000, grâce à l'industrieux Ulysse et son canasson à double fond (trouvaille qui lui vaudra la privilège d'être le premier Héros du panthéon grec). Après cette victoire, les rêves des croyants se font de plus en plus nombreux et de plus en plus précis. Les dieux informes et laids commencent à prendre meilleure tournure puis accouchent à la pelle de rejetons divins. Olympus se peuple de toutes sortes de créatures bucoliques (nymphes, satyres, muses…) afin de servir tout ce beau monde et d'amuser la galerie.

Vers -800 se produit un événement vital dans l'histoire de cette foi. Un poète aveugle, nomade et mystérieux, couche par écrit le récit de la guerre de Troie. Quelques années après, il pond une suite à son best-seller, qui lui vaudra d'être considéré comme le premier auteur de roman... Le bougre fait des émules : peu de temps après les épopées d'Homère (car c'était lui), un certain Hésiode enfonce un second clou en rédigeant sa Théogonie. Pour la première fois, la mythologie d'une religion polythéiste est consignée sous une forme durable. Cet acte sera un vecteur de la longévité exceptionnelle d'une partie du panthéon grec.

Entre-temps, les plus grands rivaux polythéistes du bassin méditerranéen ont perdu de leur vitesse. Seuls le mazdéisme de Zarathoustra et la foi égyptienne peuvent encore être crédibles dans le rôle de rivaux potentiels. Le petit panthéon a bien poussé en neuf siècles et Olympus, après s'être détachée de la MRC, s'est rapprochée de la Terre. Des passerelles ont été jetées, dont la principale au sommet d'une montagne du Péloponnèse appelée mont Olympe. Les divinités grecques envoient leurs Héros aux nouvelles et se fendent parfois d'une petite incarnation pour organiser les cultes et galvaniser la foi. Non contents de posséder une religion aboutie et puissante, les Grecs ont le bon goût de développer une vie culturelle et intellectuelle intense. On philosophe, on politise, on tragédise à qui mieux mieux dans les rues des cités.

-500 correspond à l'âge d'or de la religion olympienne. La bonne trentaine de dieux est au mieux de sa forme, les bûchers à sacrifices tournent à plein, les Héros meurent en chantant et la Pythie vient en mangeant. Le panthéon est tellement puissant qu'il parvient même à diviniser une humaine sous le nom de Déméter, déesse de la fertilité, du printemps et des ch'tits noiseaux (si vous n'avez jamais entendu causer de cette histoire, farfouillez dans vos archives : il s'agit de la future Archange Catherine). Mais cette apogée contient déjà les germes de la déréliction. En effet, alors que le sentiment religieux est à son comble, des siècles de polythéisme commencent à lasser les esprits les plus forts. Les intellos se tournent vers une forme rudimentaire de science teintée de mysticisme : Pythagore rêve de chiffres divins, Socrate accouche de son monde des idées, Sophocle commence à se foutre de la gueule des dieux… Tout cela ne laisse rien présager de bon à Zeus et à sa dream team. En -300, il organise une table ronde pour savoir ce qu'il faut faire.

La solution, c'est Arès, dieu de la guerre, qui l'apporte. Puisque le marché spirituel est saturé, il faut exporter la foi grecque à travers le monde. Conquérir un nouveau public, en quelque sorte. Bim bam boum, il s'incarne sur Terre et fait les trois-huit au chevet d'un futur chef d'état de légende : Alexandre le Grand. Dès qu'il est en âge de tenir sur un dada, le jeune home est envoyé à la guerre. Et avec le soutien occulte des dieux incarnés et des Héros, il fout la pâtée aux armées adverses, poussant ses conquêtes jusqu'en Perse et en Inde. Comme tout bon chef militaire il meurt jeune (moins de trente ans) et sans revoir son pays natal. Pas grave, se disent les dieux, notre foi est lancée.

Sauf que bof. Si l'empire taillé par Alexandre a bien amené de nouveaux croyants et renforcé la présence d'Olympus, il est bien trop grand pour être contrôlable. Après la mort du conquérant, les barbaresques vaincus n'ont aucun mal à reprendre leur dû et à refouler la culture grecque. L'empire hellénique chute d'aussi haut qu'il était monté. Et arrivé à zéro, il continue à descendre.

Car à l'occident émerge la nouvelle puissance mondiale : Rome.

Panem et circenses

En -86, l'empereur Scyllas annexe la Grèce. Les Romains n'ont pas eu beaucoup de difficultés à faire plier l'ancien empire émietté et continuent sur leur lancée victorieuse. Ils vont même réussir là où leurs adversaires avaient jadis échoué : conquérir le monde connu et le garder. Pour cela, ils disposent de deux atouts majeurs. D'abord une armée efficace, entraînée à la guerre et aimant se battre. Ensuite, un dispositif culturel redoutable doté d'un très joli nom, le syncrétisme.

Plutôt que d'imposer les normes romaines aux peuplades conquises, il s'agit tout simplement d'adapter les cultures locales à la mode romaine. Remplacer le " ferme ta gueule " par le " cause toujours " et faire ainsi régner une douce tyrannie. Tous les éléments culturels novateurs sont repompés, mâchonnés, digérés et recrachés, portant désormais le label Empire Romain Inside.

Cette approche est bien sûr valable pour la religion. En quelques siècles, le panthéon grec se retrouve traduit en latin, amélioré et adapté à la sauce Remus et Romulus. Ce qui ne fait pas kiffer tous les dieux, débaptisés à la hâte et souvent changés d'attribution. D'autant que pendant la durée des travaux l'assimilation continue. Si Zeus est bien resté le roi des dieux sous le nom de Jupiter, de nouvelles divinités apparaissent comme par magie, histoire de satisfaire les Egyptiens, les Perses et les diverses autres cultures conquises. Le Prince Kronos profite même du bordel ambiant pour s'incruster quelques temps dans le



panthéon sous le nom de Saturne. Dans cet immense puzzle théologique, les hommes commencent à croire en des choses de plus en plus diverses. Et Olympus perd peu à peu de sa superbe.

Pour bien comprendre l'étape suivante, il faut revenir à présent un peu en arrière. Les Grecs ont fait des choix plutôt inhabituels dans la création de leurs dieux. Entre autres ils les ont tous dotés de caractères humains très marqués et ont conté de nombreuses histoires où ceux-ci se foutaient sur la gueule pour des histoires de fesses ou de pouvoir. Au moment où la récupération par Rome commence, ils sont déjà de vrais guignols : Zeus est un vieux priapique infidèle, Dyonisos un sac à vin et Héra une mégère de comédie. Le changement n'améliore rien à l'affaire, les Romains ajoutant une bonne louche d'humour bien gras à cette sauce indigeste. Par l'intermédiaire des rêves des croyants, les répercussions sur les dieux sont dramatiques : de moins en moins puissants, ils deviennent aussi de plus en plus pitoyables.

En 40 après le Christ, c'est le drame. Déméter est descendue sur Terre pour servir de conseillère à un haut dignitaire grec nommé Amphitryon. Sous l'identité d'Alcmène, sa femme, elle veille discrètement à la bonne conduite des affaires de ses croyants, leur filant un coup de main magique de temps à autre. Jupiter (alias Zeus), qui fantasmait sur sa collègue depuis son arrivée à Olympus, la rejoint une nuit déguisée en son mari. Hop hop, crac crac, il fait son devoir conjugal, pour lui révéler ensuite son identité (" alors, heureuse ? "). Déméter pète les plombs. Avec le soutien de sa vieille copine Athéna, elle décide d'arrêter les frais. La déesse de la guerre assassine le roi des dieux quelques jours plus tard, sans même prendre la peine de camoufler son acte. A Olympus on entend un grand " ouf ". Enfin débarrassés de ce petit saligaud.

Mais c'en est fouu du panthéon gréco-romain. Jupiter ne revient pas, la foi étant trop faible pour lui permettre de se reformer. Olympus commence à s'éloigner de la Terre, les passerelles se ferment une à une. Les divinités mineures se fanent, s'étiolent ou meurent subitement. Un vent de panique souffle chez les dieux, tout le monde commence à faire n'importe quoi... les rats quittent le navire.

Une partie des divinités les plus puissantes décide d'abandonner leur Marche pour vivre sur Terre. Déméter déserte la première, suivie de près par Athéna. Bacchus, quant à lui, choisit la Terre pour ne pas décevoir ses fans : c'est l'un des rares dieux grecs à avoir profité de la récupération romaine et il compte bien ne pas s'arrêter en si bon chemin. Hadès fait pire que tout le monde : il pactise avec les forces de Satan et négocie un poste en Enfer contre sa trahison... Mais la plupart des dieux grecs n'auront pas la chance d'une telle reconversion. Ceux qui ont hésité - ne serait-ce qu'une seconde - sont rattrapés par les événements et se font engloutir corps et biens dans la MRC, puis dissoudre dans le grand vide-poches des rêves humains. Exit Poséidon, Arès, Hermès, Aphrodite and Co... En 393, les Goths envahissent la Grèce, détruisant les derniers temples et mettant un sanglant point final à la belle histoire de la religion grecque.

Hein, quoi ? C'est fini ? Ah non, pas exactement.

Au moment où les dernières amarres d'Olympos lâchent, il reste des dieux sur la Marche. Dont un particulièrement têtu, décidé à ne jamais baisser les bras : Apollon, dieu du soleil et de la vérité. Grâce à sa pugnacité et sa volonté, un semblant de vie continue d'exister dans l'univers à la dérive, privé de la foi des



hommes. Et après des siècles d'efforts, lui et sa compagne (la muse Uranie) réussissent à reconstruire un endroit vivable pour tous les survivants. C'est ainsi que naît New Olympus.

Il existe une deuxième raison à cette réussite hors du commun dans le domaine de la survie en milieu hostile : les fameux livres écrits par Homère, Hésiode et leurs potes. Pendant les siècles qui ont suivi le clash, la culture de la Grèce antique a survécu. Par le biais des lettrés, des moines ou des profs d'histoire aujourd'hui, tout un chacun connait les belles histoires de l'oncle Ulysse et du père Jupiter. Ce n'est pas de la foi à proprement parler. Mais c'est tout de même une pensée diffuse, qui permet à New Olympus de garder une cohérence suffisante pour exister.

Viennent enfin s'ajouter à cela les communications rétablies entre la Marche divine et la Terre depuis le VIIème siècle. Et ce petit miracle est dû à une seule personne : Héraclès (dit Hercule), l'un des deux enfants nés du viol d'Alcmène par Zeus.

Olympus nunc

New Olympus est désormais une Marche intermédiaire isolée, dérivant dans l'univers. Seul un passage presque imperceptible la relie encore à la MRC, permettant à certains rêves humains de parvenir jusqu'à elle. Les ponts avec la Terre ont quant à eux été coupés depuis longtemps et il est presque impossible de voyager entre les deux mondes. La seule personne qui puisse faire des allées et venues est Hercule et, malgré ses pouvoirs, il n'entreprend jamais plus d'un voyage (dans un sens ou dans l'autre) tous les deux ou trois ans.

Après le drame qui faillit causer la perte de tout le panthéon, Olympus a beaucoup rétréci et perdu les quatre cinquième de sa population. Des grandes créatures de l'âge d'or, il ne reste qu'Apollon, Héra et Uranie. Le reste de la population de New Olympus est composée des leurs descendants et des enfant des peuplades féeriques survivantes. Il existe ainsi une grande communauté de centaures (qui se reproduisent plus vite que les autres), pas mal de nymphes, quelques satyres et une poignée de monstres (méduses, harpies, etc.). Ajoutez à cela les hybrides étranges conçus entre ces diverses races, en gardant à l'esprit que tous les habitants de New Olympus sont immortels (ou presque), et vous avez les grandes lignes du tableau.

Passons au cadre. La Marche est relativement exiguë et ne jouit pas de frontières extensibles comme certaines de ses consœurs. Elle se présente sous la forme d'une île aux contours déchiquetés, autour de laquelle une mer couleur Harpic s'étend à perte de vue. Les principaux reliefs sont de douces collines couvertes d'herbe grasse et de moutons niais. Seule la pointe nord de l'île est un peu plus escarpée et porte en son sommet l'ancien palais des dieux, réduit à l'état de vestiges archéologiques. Sur toute la surface de l'île, des forêts étrangement touffues cèdent le pas, sans aucune logique, à des vergers, des clairières, des ruisselets gazouillants et des oliviers centenaires.

C'est sur le front de mer au sud qu'a poussé Théopolis, la capitale, qui accueille le pied-à-terre de la famille royale. De là, sept axes de circulation bétonnés mènent aux principales " villes ", des hameaux de maisonnettes blanches sous le ciel bleu. Non loin du palais et de l'amphithéâtre, le cul dans l'eau pour refroidir ses turbines, se dresse la centrale nucléaire qui alimente ce petit paradis en électricité. Elle représente la seule véritable source d'énergie de New Olympus ; même la BM banalisée d'Apollon carbure aux piles neuf volts.

Eh oui, le monde a bien changé et New Olympus a su s'adapter. Dès 650, le jeune Hercule a commencé à descendre sur Terre. Au fil de ses voyages, il a ramené les nouvelles inventions des hommes. L'utilité de celles-ci étant indiscutable, les Néolympiens se sont résolus à modifier peu à peu leur mode de vie : les antibiotiques ont remplacé les tisanes, les vaches furent délaissées au profit des tracteurs et les chevaux détrônés par les golfs GTI. Au cours du 20ème siècle, les allers-retours du demi-dieu se sont faits de plus en plus nombreux et ses bagages de plus en plus lourds. Et désormais la Marche dispose d'une technologie de pointe. Une technologie parfois même supérieure à celle des hommes, puisqu'il n'est pas rare que le VRP de l'Olympe négocie des contrats directement avec les Forces du Bien et du Mal.

Mais cette incursion de modernité est bien la seule chose qui puisse rapprocher New Olympus de notre monde contemporain. En effet, sur tous les autres points (alimentation, politique, travail, philosophie…), les habitants dirigés par Apollon sont restés extrêmement protectionnistes. Vivant dans une autarcie béate, sous un régime de totalitarisme éclairé - il n'est pas bien difficile de faire passer ses doléances quand il n'y a que quatre mille habitants dans tout l'univers accessible - les Néolympiens n'ont aucune envie de rentrer en contact avec leurs voisins.

Les créatures les plus puissantes pourraient sans doute suivre le chemin emprunté par Hercule et se rendre avec lui sur Terre. Mais aucune d'elles ne souhaite risquer de rompre le fragile équilibre qui les maintient en vie. C'est pour cette excellente raison que la dizaine de Héros grecs ayant survécu au clash (parmi lesquels Ulysse, Hector, Thésée et Jason) n'ont pas été incarnés depuis la création de New Olympus. Plongés dans un sommeil cataleptique et soigneusement surveillés par des nymphes infirmières, ils attendent un coup dur pour être réveillés. Inutile de dire que tous les habitants de la Marche espèrent qu'ils ne serviront jamais.

" Vivre et laisser vivre " semble être la morale de cette troisième force paisible et inaccessible. Même si la frange de la population la plus agitée a jadis rêvé d'un grand come back, les nouvelles de la débâcle du panthéon celte a suffit à calmer les esprits. Tout le monde semble d'accord pour dire qu'on n'est vraiment bien qu'à la maison. Une ombre à ce tableau parfait, peut-être ? Oh… Une toute petite.

Comme vous le savez sans doute, l'enseignement des langues mortes est en train de se perdre (au grand soulagement de tous), les textes de littérature classique n'intéressent plus personne et les historiens de l'antiquité deviennent de plus en plus critiques face aux comportements des peuples soi-disant civilisés. Ce n'est pas grand chose, je vous l'accorde. Mais cela suffit pour que, de temps à autre, un néon de la salle du conseil d'Apollon refuse de s'allumer. Ou pour qu'un peu de plâtre tombe des faux-plafonds. Ou encore pour qu'un très vieux satyre finisse par mourir de vieillesse, un soir de pleine lune, dans les pleurs des grillons.

Ceux qui ont remarqué ces défaillances font taire leur inquiétude en se saoulant de nectar et d'ambroisie. Ça finira par passer. Tout finit par passer…





Dramatis personae

Comme vous avez dû le comprendre en lisant la description d'Olympus, il y a peu de chance pour que vos joueurs parviennent un jour à rencontrer Apollon et ses sbires. Mais impossible n'étant pas un mot qui nous plaît beaucoup, voici un bref aperçu de leurs capacités techniques.

Les dieux olympiens qui résident sur la Marche recupèrent un PP tous les deux jours (l'alimentation via la MRC est plus faible que dans d'autres panthéons). Ils divisent par contre les dommages par 5 - ils jouent à domicile - et sont purement increvables. S'ils meurent en Olympe, ils se reforment sur la Marche 1d6 heures après, en parfait état de foncuonnement. Attention cependant, en cas de mort violente d'un dieu de l'Olympe, urez un d666 : sur un 111 ou un 666, leur âme quitte les lieux et file rejoindre le Purgatoire... Les dieux grecs peuvent prendre jusqu'à 10 colonnes de malus à leurs jets de dés et - sauf dans le cas ci-dessus - ne sont pas affectés par les 111 et 666.

Héra

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	6	4	4	3	38

Talents : Discussion (6), Baratin (4), Médecine (3), Jouer au golf (3), Raconter comment c'était la guerre (3).

Pouvoirs : Inconscient collectif (6), Talent de communication, Sommeil (4), Régénération (5), Volonté supranormale (4), Guérison (5), Oracle (6), Polymorphie (4), Charme (4).

Description : Héra fait un peu office de Reine Mère, les chapeaux ridicules et les Roll's Royce en moins. Son rôle politique se résume à faire de la figuration lors des réunions officielles, au cours desquelles elle ne manque jamais de raconter une ou deux anecdotes croustillantes. Elle a énormément souffert de la quasi-destruction de l'ancien royaume et a depuis un air fripé de pomme blette. C'est une cuisinière désastreuse mais enthousiaste

Uranie

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	4	4	5	4	6	31

Talents : Séduction (6), Astronomie (4), Course (3), Corps à corps (3), Avoir l'air sexy tout en gardant la bouche entrouverte (3).

Pouvoirs : Talent de communication, Charme (6), Augmentation permanente d'apparence, Habit d'ombre (5), Vitesse (5), Contrôle des animaux (5), Guérison (5), Attaque des éléments (3), Esquive multiple (2).

Description : Uranie est une muse. En tant que femme d'Apollon, elle est le numéro deux de l'Olympe. Elle est également, du fait de sa nature, la représentante des peuples féeriques. Presque aussi belle que coquette, Uranie passe de longues heures à se tartiner la gueule de produits cosmétiques au beurre de karité, parce qu'elle le vaut bien. Des mauvaises langues prétendent qu'elle trompe son mari avec Chiron, le représentant des centaures. Si c'était vrai, ce serait vraiment répugnant, même si les mœurs du couple royal sont réputés pour être assez libres.

Apollon

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	6	4	5	5	4	42

Talents : Politique (6), Discussion (4), Arme de contact (5), Esquive (3), Avoir l'air puissant et ténébreux (3).

Pouvoirs : Dissolution (6), Talent de communication, Éclair (6), Régénération (6), Boomerang (4), Contrôle des animaux (4), Charme (4), Armure (5), Arme de contact magique (glaive) (5), Attaque des éléments (4).

Description : Apollon est le big boss de l'Olympe. C'est lui qui a tout construit de ses petites mains et les habitants de la Marche, conscient de cette réalité, n'ont jamais songé à contester sa légitimité. Il se présente sous la forme d'un homme très beau, sans âge, grand et élancé. Il est toujours revêtu d'une toge rouge et or, qui lui donne une allure de grand schtroumpf top fashion. Aussi curieux que cela puisse paraître, il ne nourrit aucun rêve d'expansion : toute son énergie est consacrée au maintien de la cohérence de son royaume.

Créatures féeriques

Les diverses races de créatures féeriques d'Olympus fonctionnent exactement de la même manière que les peuplades vivant jadis sur la Terre. Pour leurs caractéristiques, repompez celles présentées dans le chapitre traitant de Faërie, en modifiant certains talents si besoin est (Course pour les centaures, Séduction pour les satyres, Enigmes pour les sphinx, etc.).

Héros

Les Héros grecs sont pour le moment en sommeil. Si, par le plus grand des hasards, ils venaient à être réveillés dans le cadre d'un scénario spécifique, leurs compétences seraient les suivantes :

16 points de caractéristiques (maximum 5). 16 points de talents (maximum 3). 5 pouvoirs à la création (maximum 5). PP égaux à VO+4. Récupération d'un PP tous les deux jours. Dégâts divisés par rien (pan, dans ta gueule) et possibilité de finir au Purgatoire comme les dieux olympiens en cas de décès. Dans tous les autres cas, retour à la case Olympus sans toucher les cent patates. D'ordinaire, le 111 et le 666 ne les affectent pas.

Attention : certains Héros grecs sont de vrais stars. Cela veut dire que si vous utilisez Ulysse ou Jason dans une aventure, vous pouvez revoir à la hausse leurs compétences, afin de les rendre plus conformes à leur réputation.

Vita magna est et periculi multi

Ce chapitre traite des quatre divinités gréco-romaines vivant incognito sur Terre. Comme vous pourrez le constater, chacune d'entre elles a des objectifs différents. S'il leur arrive de se croiser, elles ne travaillent - presque - jamais ensemble.

Ces dieux récupèrent un PP tous les deux jours. Ils divisent les dommages par 4 et sont théoriquement immortels (à part succomber à une mort violente). Ils peuvent prendre jusqu'à 7 colonnes de malus à leurs jets de dés. Le 111 et le 666 ne les affectent pas, sauf - encore une fois - en cas de décès brutal.

Le petit Satan illustré

Coup d'tête, balayette

1. Combo de pouvoir favorite, utilisée par un Ange ou un Démon

Par exemple : " et là j'augmente mon apparence et je charme le curé : coup d'tête, balayette "

Celui-qui-bâtit-des-châteaux-de-cartes-sur-le-seuil

1. Créature oniro-bordélique issue de la MRC

Par exemple : " Jack l'éventreur ? Encore un qui-bâtit-des-châteaux-de-cartes-sur-le-seuil ! "

2. Beleth

3. Un auteur In Studio

Modus Operandi

1 - Offensifs

11 - Éclair (voir pouvoir angélique)

12 - Attaque des éléments (voir pouvoir angélique " Attaque télékinétique ")

13 - Colère de Zeus

Type : physique.
Coût : 2PP par attaque.
Caractéristique : agilité, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet à son possesseur de porter jusqu'à (niveau) attaques physiques supplémentaires au cours du même round.

14 - Coup de maître

Type : physique.
Coût : 2PP.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet à son possesseur de jeter à nouveau (niveau) fois le dé de RU d'une attaque physique et de ne garder que le meilleur résultat. L'annonce de son utilisation doit être faite avant de savoir si le coup a effectivement porté.

15 - Peur (voir pouvoir angélique)

16 - Sommeil (voir pouvoir angélique)

2 - Défensifs

21 - Armure corporelle (voir pouvoir angélique)

22 - Membre d'acier

Type : physique.
Coût : 2PP.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de parer totalement une attaque physique. Il remplace une éventuelle esquive.

23 - Esquive multiple

Type : physique.
Coût : 1PP par esquive.
Caractéristique : agilité.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire jusqu'à (niveau) esquives supplémentaires par seconde.

24 - Régénération (voir pouvoir angélique)

25 - Volonté supranormale

26 - Boomerang (voir pouvoir angélique)





3 - Utilitaires

31 - Vol (voir pouvoir angélique)

32 - Vitesse (voir pouvoir angélique)

34 - Contrôle des animaux (voir pouvoir angélique)

33 - Psychométrie (voir pouvoir angélique)

35 - Guérison

Type : physique.
Coût : 2PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de rendre (RU) points de force à une personne blessée. Il nécessite un contact avec le bénéficiaire du pouvoir pendant une minute par point de force rendu et ne fonctionne pas sur le possesseur lui-même.

36 - Oracle

Type : mental.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de voir le futur de quelqu'un dont il tient la main. Il permet d'entrevoir le futur jusqu'à (niveau fois 3) jours d'avance. Le RU détermine la qualité des informations recueillies. Le pouvoir ne fonctionne pas sur le possesseur lui-même.

4 - Illusion

41 - Habit d'ombre

Type : mental.
Coût : 4PP toutes les (niveau) secondes.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de devenir une ombre, sorte de silhouette brumeuse. Pour l'apercevoir, il faut réussir un jet de PE très difficile. L'ombre est totalement immunisée aux attaques physiques.

42 - Polymorphie (voir pouvoir angélique)

43 - Transformation animale

Type : physique.
Coût : 2PP par (niveau) heures.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en l'animal de son choix. Il n'affecte aucunement ses caractéristiques ou ses talents.

44 - Disparition

Type : mental.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se délocaliser. Il est transporté instantanément dans un lieu sûr, se trouvant dans un rayon de (niveau) kilomètres. Il est impossible de contrôler exactement l'endroit où l'on va reparaître.

45 - Statue

Type : physique.
Coût : 1PP par heure.
Caractéristique : apparence, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en statue. Il devient aussi immobile et froid que le matériau de son choix - marbre, bronze, etc. Il lui est possible de faire cesser ce pouvoir à tout moment. Les dégâts physiques infligés à une statue sont divisés par 3.

46 - Charme (voir pouvoir angélique)

5 - Objets

51 - Arme de contact magique

Le possesseur de ce pouvoir dispose d'un glaive ou d'une lance magique. Le faire apparaître coûte 1PP. Les dégâts de cette arme son majorés automatiquement de (niveau) points.

52 - Arme à distance magique

Le possesseur de ce pouvoir dispose d'un arc ou d'un javelot magique. Le faire apparaître coûte 1PP. Les dégâts de cette arme son majorés automatiquement de (niveau) points.

53 - Bouclier magique

Le possesseur de ce pouvoir dispose d'un bouclier magique. Le faire apparaître coûte 1PP. Il offre une protection de (niveau) points de dégâts mais occupe une main de son utilisateur.

54 - Couronne de laurier

Le possesseur de ce pouvoir dispose d'une couronne de laurier magique. Celle-ci possède deux pouvoirs à tirer aléatoirement [vitesse, guérison, polymorphie, habit d'ombre, statue ou talent de communication] et (3+niveau) PP, récupérables au rythme de un par jour. L'utilisateur doit la porter sur la tête pour l'utiliser et ne peut pas la recharger avec ses propres PP.

55 - Messager

Type : mental.
Coût : 2PP.
Caractéristique : précision, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : le possesseur de ce pouvoir dispose d'un objet voyageur. Pour 2 PP, il peut l'expédier instantanément où il veut dans un rayon de (niveau fois 100) km. Il faut que l'utilisateur ait déjà vu au moins une fois l'endroit où il envoie son Messager. Pour 2 autres PP, l'utilisateur peut rappeler l'objet à lui. S'il est détruit, un objet similaire devient aussitôt le nouveau Messager.

56 - Foyer

Type : mental.
Coût : 0.
Caractéristique : apparence, automatique, unique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de récupérer 2 PP au lieu d'un, dans les circonstances prévues par les règles. Pour cela, il doit prier une heure devant son foyer, lieu où il aura installé des objets de culte. Le Foyer n'est pas transportable, ne fonctionne que sur le possesseur du pouvoir et - s'il est détruit - pourra être reconstruit au même endroit.

6 - Talents

61 - Talent artistique
62 - Talent de combat
63 - Talent de communication
64 - Talent de ruse
65 - Talent physique
66 - Augmentation permanente d'une caractéristique

Limitations

1 - Difformité

Le personnage est bossu, boiteux, a un bec de lièvre et (ou) les yeux qui se croisent : -1 en AP.

2 - Lâcheté

Le personnage doit fuir toutes les situations dangereuses ou subir un malus de 2 colonnes à toutes ses actions.

3 - Luxure

Le personnage doit " pratiquer " quotidiennement ou subir un malus cumulable d'une colonne par jour d'abstinence.

4 - Appétit surnaturel

Le personnage doit manger trois fois plus qu'un humain normal à chaque repas ou subir un malus cumulable d'une colonne par jour de malnutrition.

5 - Tic vestimentaire

Le personnage porte une toge, juste une toge et rien qu'une toge.

6 - Grande piété

Après chaque victoire, le personnage doit faire un sacrifice aux dieux - brûler un bœuf, par exemple - ou subir 2 colonnes de malus à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il se soit acquitté de sa dette.

Pouvoirs Spécifiques

Dissolution (Appolon)

Type : mental.
Coût : 10PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : Apollon peut abandonner son corps et se fondre dans l'essence même d'Olympus. Il peut ainsi voir tout ce qui se passe sur la Marche et " sentir " les défaillances de tout ce qui la compose (arbre malade, plat qui brûle dans un four, nymphe déprimée…). Le pouvoir dure pendant (RU) heures et ne permet pas au dieu de réparer directement les dégâts.

Inconscient collectif (Héra)

Type : mental.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : ce pouvoir gratuit permet à Héra de se souvenir de tout ce qui s'est passé sur la Marche Olympus depuis le début de son histoire. En réussissant son jet, elle peut se rappeler en détail d'un événement auquel elle n'a jamais assisté. Ce pouvoir ne fonctionne évidemment pas pour le futur.

Coup en un (Athéna)

Type : physique.
Coût : 20PP
Caractéristique : force.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : Athéna dispose d'un pouvoir privilégié extrêmement puissant, qu'elle n'utilise presque jamais (la dernière fois remonte à la mort de son père). En réussissant son pouvoir et en réussissant à toucher dans le même round, elle peut multiplier par (niveau) les dégâts infligés, aucune esquive, armure ou défense surnaturelle n'étant prise en compte… Pour vous donner un exemple, avec une RU de 1, elle inflige d'un seul coup : 1 + 2 de l'arme lourde + 6 de la lance magique + 2 de la force surnaturelle + 7 des colonnes de malus = 18, fois 6 = 108. Dans ta gueule, Zeus. Les points de dégâts ne peuvent pas être fractionnés entre plusieurs adversaires. Ce pouvoir est la propriété exclusive d'Athéna©. Personne d'autre ne le possède, surtout PAS vos joueurs.

Le concierge est dans l'escalier (Héraclès)

Type : mental.
Coût : 8PP.
Caractéristique : volonté (voir ci-dessous).
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : en réussissant un jet de volonté très difficile, Hercule peut décider de volontairement glisser de la Marche où il se trouve. L'endroit où il atterrit est régit par son RU : plus il est élevé, plus il parvient à se rapprocher de sa destination. Il lui faut cumuler 30 points de RU pour parcourir la distance Olympe - Terre. À titre d'information, la plus grande distance (Paradis - Enfer) est estimée à environ 500 RU.

Toxicomanie (Dionysos)

Type : mental.
Coût : 6PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 5 mètres.

Description : Dyonisos peut rendre dépendant une personne à n'importe quelle drogue. Il faut pour cela qu'il fasse prendre à sa victime la substance en question, qu'il dépense ses PP et qu'il sorte victorieux d'un conflit de volonté. S'il réussit, la dépendance prendra effet au bout de (15-RU) jours, à raison d'une prise par jour (minimum 1 prise).

Forge (Hephaïstos)

Type : physique.
Coût : 5PP.
Caractéristique : force.
Défense : aucune.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir permet à Hephaïstos de créer des armes tranchantes (épées, haches etc.) magiques. Avec une réussite dans le talent Travail du métal, une réussite de ce pouvoir et en dépensant 5 PP, il peut fabriquer une lame magique dont la puissance sera majorée de (RU) points. La conception d'un tel objet nécessite (RU) jours de travail. Les capacités surnaturelles de l'arme disparaissent au bout d'un an plein.





Athéna

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	4	4	5	4	6	36

Talents : Arme de contact lourde (6), Esquive (5), Sciences et techniques (4), Discussion (4), Enseigner les maths (3).

Pouvoirs : Coup en un (6), Talent de combat, Arme de contact magique (lance) (6), Colère de Zeus (5), Peur (5), Guérison (5), Régénération (5), Membre blindé, Oracle (3), Foyer.

Description : Athéna, déesse de la sagesse et de la guerre, a toujours été plus ou moins le cul entre deux chaises. Les croyants ont fait d'elle un dieu à plusieurs facettes, un patchwork divin de violence, de paix, de bonheur conjugal et de fierté nationale.

Elle fut l'une des déesses les plus actives lors de l'âge d'or du panthéon et supporta mal la décadence de certains de ses proches. C'est sur ses conseils qu'Hephaïstos fut renvoyé de l'Olympe, après avoir essayé de lui grimper dessus en suivant une mode lancée par Zeus. Bien que proche de certains dieux constructifs et intelligents (comme Apollon, Aphrodite ou Artémis), c'est avec Déméter qu'elle s'est toujours entendue le mieux. Athéna est directement responsable de sa conversion.

Après le tragique épisode du viol d'Alcmène, Athéna n'hésita pas longtemps à commettre le déicide fatal, espérant libérer les dieux du joug de leur roi pervers, et l'ensemble de la foi grecque de ses principes les plus archaïques. Elle accompagna sa vieille amie Déméter sur la Terre et lui tint compagnie jusqu'à son accouchement. Elle prit ensuite soin d'Héraclès, qu'elle ramena en Olympe tandis que Déméter gardait avec elle Iphiclès, son frère jumeau. Athéna ne resta que quelques mois sur la Marche qui commençait sérieusement à partir en peau de zobi, le temps de confier Hercule à une nourrice et de falsifier quelques documents. A son départ, tous les textes sacrés attestaient que l'histoire d'Amphitryon et Alcmène appartenait à l'âge héroïque. Elle inventa les douze travaux à l'arrache pour rendre son faux plus crédible.

Une fois la progéniture de son amie mise en sûreté, la déesse échappa à la débâcle de son panthéon et se réfugia sur Terre. Consciente de la faiblesse des hommes et dotée d'un cœur gros comme ça, elle s'attela à la lourde tâche de soulager un peu leurs souffrances. Elle se fit tour-à-tour prêtresse, rebouteuse, mère adoptive, philosophe des lumières, infirmière de guerre, bas-bleu, voyante... Dans chacune de ses " vies " terrestres, elle lutta, à sa toute petite échelle, pour maintenir un semblant d'harmonie sur la Terre. Elle apprit à se méfier des Anges comme des Démons et effectua son travail de fourmi à l'écart du Grand Jeu.

Depuis 1981, Athéna est professeur de math au lycée Jules Ferry de Conflans Sainte Honorine - une charmante petite ville au nord-ouest de Paris - sous le nom de Françoise Gauliez. Elle est plutôt appréciée de ses élèves, même s'ils lui reprochent parfois une trop grande sévérité dans ses corrections. Au vu des ses résultats au bac, ses collègues l'estiment à sa juste valeur. Célibataire sans enfant, Françoise accueille parfois des amis dans son deux pièces en bord de Seine. En particulier une belle femme brune d'une quarantaine d'années, nommée Catherine (- Catherine comment ? - Catherine tout court). Elle déplie alors le clic-clac, ouvre une bonne bouteille de Bordeaux et les deux copines papotent jusqu'au bout de la nuit.

L'ex-Archange des femmes et l'ex-déesse grecque ont beaucoup de choses en commun : une même vision de l'univers et de la morale, un même attachement à l'humanité... On pourrait dire qu'Athéna est le pendant apaisé de Catherine. Moins active et moins stressée, elle est aussi moins prompte à s'énerver (ses crises de nerf à elle ne réveillent pas Dieu, aussi). Cela fait huit siècles qu'elle ne s'est pas battue physiquement et espère bien que ça va durer.

HÉRACLÈS

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	4	4	4	4	4	35

Talents : Business (6), Langues étrangères (5), Corps à corps (5), Arme de contact lourde (5), Militer dans des partis politiques grecs (3), Danser le sirtaki (5).

Pouvoirs : Le concierge est dans l'escalier (6), Talent de communication, Arme de contact magique (hache à deux mains) (6), Coup de maître (5), Colère de Zeus (5), Membre blindé, Régénération (5), Vitesse (3), Vol (3), Contrôle des animaux (3), Appétit surnaturel.

Description : Héraclès est une créature extrêmement puissante. Si l'on étudie soigneusement son hérédité, on se rend compte qu'il est né de l'union du plus gras des dieux grecs (Zeus) et d'une déesse aux origines troubles (Déméter). Et Déméter n'est personne d'autre qu'Eve, compagne du regretté Adam et première psionique. Sans oublier que suite aux modifications mythologiques effectuées par Athéna, Héraclès est devenu une figure emblématique de la mythologie gréco-romaine, ce qui lui confère un poids supplémentaire dans le Monde des Rêves…

Depuis un millénaire et demi, le demi-dieu fait des allers-retours entre Olympus et la Marche terrestre. Sa technique de déplacement est à peu près la même que celle qu'utilise sa mère : il se laisse volontairement tomber de la Marche où il se trouve et compte sur son sens de l'orientation et de la survie pour arriver à bon port. De telles excursions demandent beaucoup d'efforts, pas mal de chance et du temps devant soi. Il n'est pas rare qu'il mette de longs mois à arriver à destination, avec tout ce que cela implique de péripéties dans les univers de transition.

Même s'il revient régulièrement à la maison pour faire laver son linge, Héraclès préfère nettement la Terre. C'est un endroit plus vaste et plus riche qu'Olympus, et surtout il n'y est subordonné à personne. Sous l'identité d'Héraclès Merkios, richissime armateur d'origine grecque, il contrôle un vaste empire financier, possède une demi-douzaine de résidences secondaires et le double de maîtresses. Rompu, par la force de l'expérience, à toutes les stratégies commerciales humaines, c'est aussi un honnête politicien (il milite au PASOK, le mouvement socialiste panhellénique) et un redoutable danseur de sirtaki.

Depuis deux siècles, il a entrepris de transformer radicalement l'Olympe. A chacun de ses voyages, il a ramené de nouveaux objets, propre à faire évoluer en profondeur le niveau technologique de sa Marche d'origine… et il n'y a pas été de main morte. En important l'énergie nucléaire, le microprocesseur et le laser, il s'est découvert une véritable passion pour la technologie. Une passion qu'il est désormais prêt à tout pour assouvir. Il a commencé par mettre à disposition une partie de ses ressources financières pour aider la recherche humaine à progresser, puis a opté pour une option plus radicale : il a pris contact avec les services de Jean et de Vapula.

La coopération entre Héraclès et les Forces du Bien et du Mal n'a cessé de se renforcer depuis. L'Archange et le Prince ont très bien vu où étaient leurs intérêts. En échange de petites nouveautés encore inaccessibles au public humain, le demi-dieu est prêt à n'importe quel compromis. Il a ainsi été intégré plusieurs fois à des équipes d'intervention de l'un ou l'autre camp, comme force de frappe. Il donne également des cours de topologie des Marches à de hauts gradés de chez Beleth et Blandine et n'hésite pas à révéler les secrets des dieux grecs en échange d'un nouveau téléphone portable.

Héraclès garde la même apparence sur la Terre comme en Olympus : celle d'un solide trentenaire brun aux cheveux courts (un peu la version light du Russel Crowe de " Gladiator "). Il est d'un naturel paisible, mais connaît bien sa force et n'aime pas qu'on le sous-estime. Sa seule faiblesse – mais elle est de taille - est sa quête toujours recommencée de nouveautés scientifiques.

Encore un petit point : qu'est devenu Iphiclès son frère jumeau ? Eh bien pas grand chose, celui-ci n'ayant hérité d'aucun trait surnaturel. Le frangin est mort sur Terre à l'âge vénérable de quatre-vingt-huit ans et son âme est partie au Paradis. Il y est resté très longtemps, jusqu'à ce que Didier le remarque et le prenne à son service. Il est depuis un Ange de base, qui s'incarne sur Terre de temps à autre. Il n'a aucun souvenir de son passé légendaire.





Dionysos

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	5	4	5	3	37

Talents : Arme lourde (4), Arme à distance (6), Chimie (3), Baratin (4), Sommelier (5).

Pouvoirs : Toxicomanie (6), Talent de combat, Arme à distance magique (arc long) (5), Armure (5), Peur (5), Habit d'ombre (5), Polymorphie (4), Transformation animale (4), Disparition (4), Charme (4), Tic vestimentaire.

Description : Dyonisos est un bien beau salopard. Dieu annexe du panthéon grec, responsable de la picole et des partouzes, il a vu sa cote monter en flèche avec l'invasion romaine. Il faut dire que les nouveaux occupants étaient plus intéressés par la fesse et le vin que par la philosophie pré-aristotélicienne. Du jour au lendemain, Bacchus est devenu sacrément puissant. Dès qu'il s'incarnait sur Terre pour une petite teuf, les plus hauts dignitaires faisaient le déplacement. Après le meurtre de Zeus, Bacchus choisit de rester sur Terre pour poursuivre sa glorieuse carrière.

Pendant quelques siècles, il s'éclata. Ses nouveaux amis s'appelaient Andrealphus, Magog, Morax ou Valefor : il était devenu le tenancier de boîte préféré des Princes. Du cul, du pinard, parfois même des drogues importées d'Orient, de la dépravation à tous étages... et puis brusquement, comme tout effet de mode, la belle histoire s'acheva. Finie la rigolade, maintenant on faisait la guerre. L'empire romain s'effritait de partout et quand l'empereur se convertit au christianisme, Bacchus était déjà considéré comme le dernier des has been. Il commença alors à travailler à sa reconversion. Un plan qui le bottait bien, c'était de devenir Prince Démon. Prince du vin, qui sait, ou même de la drogue. Il prit ses renseignements et apprit de son vieux pote Hadès que ce n'était pas une très bonne idée : lui-même s'était retrouvé coincé en Enfer à un poste administratif, sans aucun intérêt ni avenir.

Bacchus décida alors de faire un peu parler de lui. Pour cela, il s'intéressa de près à la culture et la distribution de la drogue. Pendant des siècles, il tissa un réseau d'influence qui n'a cessé de grandir. Son empire s'étend aujourd'hui de l'Amérique du sud au Triangle d'Or... Sous le nom de Ferdinando Colloni, le dieu dirige en sous-main l'un des plus grands cartels de Colombie. Il est également le propriétaire de milliers d'hectares d'opium à travers le monde, essentiellement en Asie et en Afrique.

Au tout début de sa carrière, Bacchus était guidé par une forme d'humanisme tordu. Il voulait plus ou moins redonner à l'homme sa liberté, abolir le joug de la matière et ouvrir les portes de la perception. Ce rêve est mort depuis longtemps. Tout ce qu'il souhaite désormais, c'est le pouvoir, que ce soit par l'argent, l'autorité sur ses hommes de main ou la dépendance de milliers de toxicomanes.

Pour faire face à ses divers adversaires (commandos anti-narcotiques, concurrents sur le marché, Anges préoccupés de la santé des hommes), Bacchus dispose d'une vaste organisation comptant un bon millier de membres. Il change de résidence toutes les semaines et est protégé en permanence par douze gardes du corps de sexe féminin. Ses bacchantes, comme il les appelle, sont parmi les meilleurs mercenaires que l'on puisse trouver.

Bacchus a appris récemment que Satan était descendu sur Terre et a renoué des contacts avec certains Princes. Il compte profiter du boxon qui règne dans les cohortes infernales pour leur proposer une collaboration étendue, et ne désespère pas d'être un jour enrôlé à un poste clé de cette administration.

Hephaïstos

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	3	2	3	3	1	21

Talents : Travail du métal (6), Arme de contact lourde (4), Corps à corps (3), Géologie (3).

Pouvoirs : Forge (6), Talent artistique, Arme de contact magique (marteau) (4), Éclair (3), Régénération (3), Habit d'ombre (3), Difformité.

Description : Hephaïstos n'a jamais eu beaucoup de chance. Dieu difforme et pas bien malin responsable des volcans et des sous-sols, il n'a jamais compris pourquoi il s'était fait renvoyer de l'Olympe. Après quelques siècles d'activité discrète dans la demeure des dieux, il s'est brusquement fait exiler sur la Terre, avec interdiction de rentrer à la maison. Etant d'un caractère placide et résigné, il s'est simplement enfoui sous plusieurs mètres de cailloux pour protester, en attendant que ça passe.

Quelques années après le Christ, il est tombé sur le futur Prince Gaziel qui lui a éclaté la gueule. Lui non plus n'a pas daigné lui expliquer pourquoi (voir " Encyclopedia 2 "). Quand Hephaïstos est revenu à la charge, bien décidé à comprendre cette fois-ci, le Démon a commencé à saccager son terrain de jeu. Pan, prends ça dans Pompéi. Et re-pan, bouffe de l'Herculanum. Deux coups très durs pour Vulcain, qui n'était pas ce que l'on appelle un lutteur. Il fut enseveli sous les tonnes de boue qui ravagèrent la province romaine, à peine conscient, incapable de bouger un orteil.

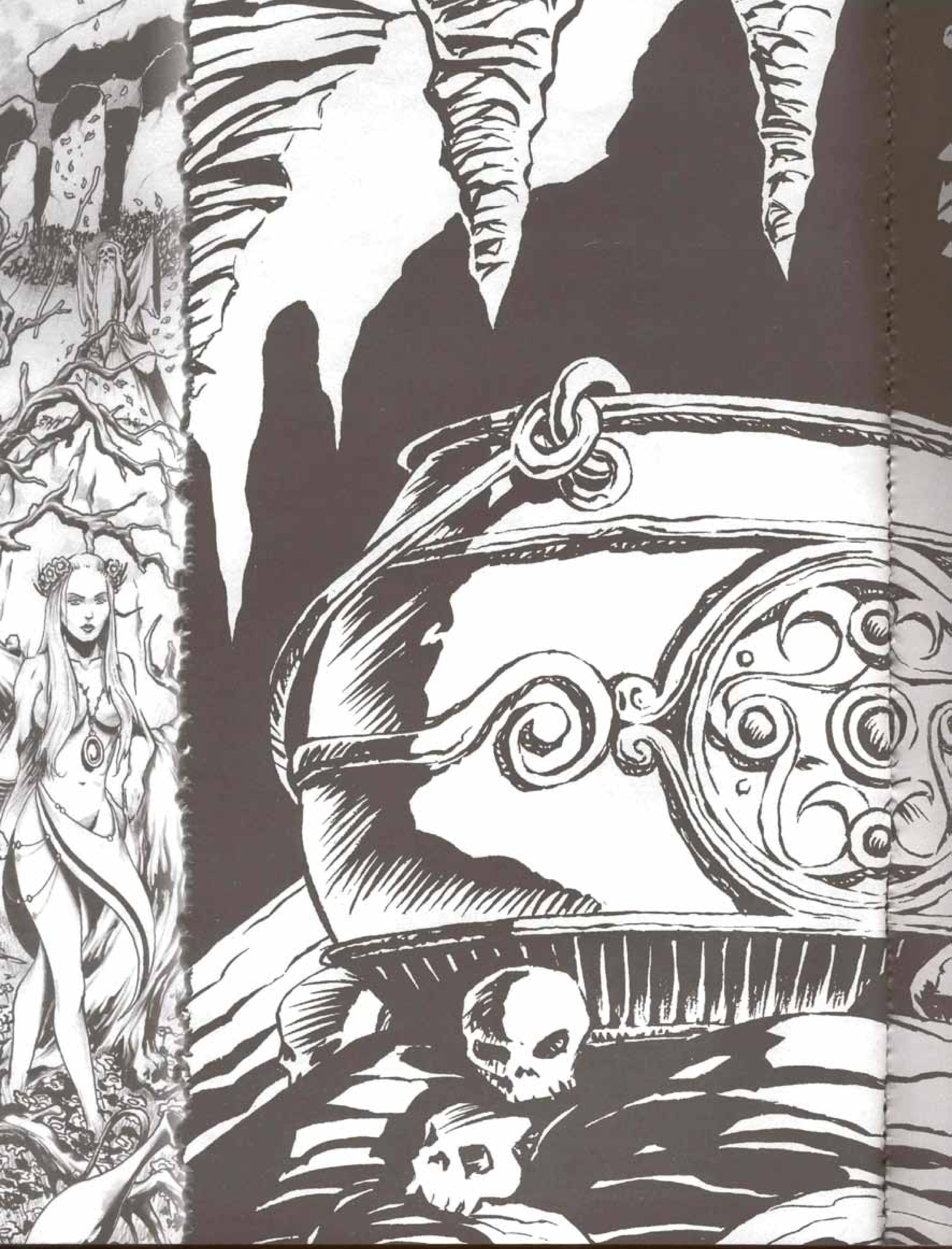
Et c'est là qu'il aurait dû rester, cent cinquante mètres sous des vestiges archéologiques, réduit à l'état de purée de dieu. Pâle, faible, presque disparu. Mais au tout dernier moment, alors qu'il ne restait de lui qu'une infime émanation spirituelle (soit la moitié de rien du tout), des scientifiques humains vinrent le déterrer. C'était en 1924. Au cours de sa fouille systématique des vestiges de la ville sinistrée, l'expédition d'Amedeo Maiuri était tombée sur le dieu. Celui-ci étant réduit à l'état de vague squelette, sa dépouille fut emmenée dans le camp avec les débris de poterie et les pierres taillées.

La remontée au grand jour amorça la résurrection d'Hephaïstos. Au bout d'une semaine, des tissus commencèrent à se reconstituer. Et cela attira l'attention d'un membre de l'équipe de recherche plus attentif que les autres, un certain Schist, Démon de Gaziel. Celui-ci additionna deux et trois, trouva cinq, déroba le corps du dieu et fila se cacher dans son repaire secret. Il y veilla au chevet de sa découverte, attendant patiemment qu'il reprenne conscience. Et quand il se réveilla, Hephaïstos parla. Il lui raconta sa vie, son œuvre, ses déboires et sa presque mort.

Schist décida alors de profiter au maximum de ce don du ciel. Il fit venir à lui ses collègues les plus proches et, tous ensemble, ils décidèrent de cesser de rendre des comptes à leurs hiérarchies. Ils n'avaient plus besoin de la reconnaissance de Gaziel. Maintenant ils avaient mieux : l'appui d'un dieu romain. Avec lui, ils pourraient sans peine devenir les vrais maîtres du monde souterrain et demain, peut-être…

De nos jours, la petite communauté démoniaque n'a pas beaucoup avancé. Hephaïstos - qui a été déménagé dans les caves d'un HLM napolitain - est toujours une sorte de légume, à peine capable de soulever sa lourde carcasse. Mais plus le temps passe, plus ses pouvoirs semblent s'accroître. De là à ce que lui et ses protégés jouent un rôle important dans le Grand Jeu, il y a de la marge. Mais qui sait ? Yves.





Le Panthéon Celte

"Ur skol m'eus desket kement draoù, lodig zo gwir, lod braz zo gaoù
Ur skol m'eus desket kement draoù, e oa divuhez an dour-sav
Oa divuhez an dour-melar, oa mut ar mein, bouzar an douar"

Denez Prigent, E Trouz ar Gêr



Le lendemain à l'aube, des bénévoles s'affairaient à rendre un aspect présentable au champ, sur lequel le festival s'était déroulé trois jours durant. Près de la scène, une voiture de gendarmerie était garée ; un flic bedonnant et moustachu interrogeait un organisateur.

Non loin de là, un vieil homme cheminait tranquillement. Il était habillé en noir, de vieux vêtements fatigués. Avec ses longs cheveux blancs d'aspect filandreux, son grand chapeau, son visage ridé et son bâton, on hésitait à dire s'il était un retraité matinal lors de sa balade dominicale, ou un beatnik issu de la nuit des temps.

Une belle rouquine venait à sa rencontre, vêtue d'une longue robe verte. Tout d'abord étonné que quelqu'un s'approchât de lui, le vieil homme réfléchit un peu puis reprit sa marche d'un air plus assuré. Il sourit à la jeune femme et s'adressa à elle en un dialecte oublié.

" Cela faisait longtemps, madame, que je ne vous avais vu.
- Presque un siècle, mon vieil ami. Ton aide a été précieuse, la dernière fois.
- La République irlandaise n'était qu'un compromis : c'est Patrick qu'il faudrait remercier. "
Une flamme menaçante s'alluma brièvement dans les yeux émeraude de la jeune femme, mais elle continuait à sourire.

" L'époque devient intéressante, comme l'on dit. Le vent a soufflé et...
- Parlez clairement, madame la Fée, je suis pressé.
- Nous aurons besoin de toi, très prochainement. "

Dans le silence, on entendit le cri d'un biniou à l'agonie.

" Je ne vous dois rien. Vos quatre amis ont fichu un sacré bordel, la dernière fois.
- Notre Dame était une erreur... Par contre, tu reconnaîtras que certains effets ont été positifs ". Elle désigna les alentours. " Si l'esprit celte n'était aussi fortifié, crois-tu que tu pourrais assister à d'aussi gigantesques festivals ?
- Je ne suis pas là seulement pour entendre Stivell et Prigent, mais pour le boulot aussi. "
Il lui montra le caillou qu'il tenait à la main et fit un geste vers la voiture des flics.
" Overdose ?
- Ya. Quelle misère. "

Ils restèrent silencieux quelques instants, observant le soleil se levant sur les collines.

" Je réfléchirai. Il faut que j'y aille... " annonça le vieillard, hésitant avant de prononcer son nom. *"Qui es-tu aujourd'hui : Nemain, Babd ou Morrigu ? La vengeresse, la sorcière ou l'oiseau de mauvais augure ? "*
Elle ne répondit pas. Elle regardait le bâton du vieil homme, et devinait la lame invisible à son sommet.
" Et toi, Arawn, qui seras-tu demain ? "

Le vieil homme, pensif, jouait avec le caillou blanc qu'il avait à la main, et ne répondit pas non plus.

Une corneille s'envola.

Piwco ?

On commence à entendre parler des Celtes au 10ème siècle avant J.-C.. A cette époque, on les appelle Cimmériens (les historiens parlent de " la Civilisation de Halstatt "). Leur territoire se situe géographiquement en Autriche et en Suisse.

Après la brève période des Princes celtes, au 6ème siècle avant J.-C., démarre une période (dite de " La Tène ") de conquête et de forte expansion : presque toute l'Europe occidentale est celte, à l'exception du Pays basque. Leur apogée géographique se situe vers le 3ème siècle avant J.-C. : Gaëls, Pictes (ceux qui ont lancé le look schtroumph berserk tatoué), Bretons, Armoricains, Gaulois, Helvètes, Belges, Celtibères, Galates (en Turquie), Daces (en Roumanie)...

En 390, les Celtes dévastent Rome et il y aura plusieurs attaques de la Grèce aux 4ème et 3ème siècles avant J.-C.. César se vengera quelques siècles plus tard, car l'expansion de l'Empire romain assimile complètement la culture celte continentale. Les Romains tentent aussi de soumettre la (Grande) Bretagne, mais la résistance picte et quelques révoltes (comme celle menée par la reine Bouddica en l'an 61) leur donnent du fil à retordre. Ils renonceront à s'aventurer en Irlande.

Le territoire celte se réduit encore lorsque les Saxons envahissent l'Angleterre, au 5ème siècle. C'est le roi breton Vortigern qui les avait invités pour combattre les Pictes et les Gaëls, histoire de pallier au départ des Romains. Les Saxons, Angles et Jutes se plaisaient tellement qu'ils sont restés... malgré quelque résistance (menée à une époque par le roi Arthur). Les Vikings (puis leurs descendants, les Normands) mettront fin au pouvoir saxon.

Les peuples celtes du 21ème siècle

Peuples bretons :

- Les Bretons d'aujourd'hui, descendants d'Armoricains et de Bretons, vivent en (Petite) Bretagne, pays rattaché à la France en plusieurs étapes (défaite à la guerre de 100 ans, mariage d'Anne de Bretagne, découpage par Pétain). Les nouveaux locuteurs de la langue bretonne s'expriment dans une langue synthétique, mais les divers dialectes sont encore langues d'usage en Basse Bretagne (Finistère, moitié du Morbihan et bout des Côtes d'Armor).

- Les Gallois et les Cornouaillais descendent des derniers Bretons restés sur l'Île de Bretagne. Certains parlent encore le Gallois, mais le Cornique est désormais une langue morte.

Peuples gaéliques :

- Les Irlandais, fiers descendants des Gaëls, parlent encore un peu le gaélique.

- Les Écossais, issus de l'union (au 10ème siècle) entre les Pictes et les Scots (envahisseurs gaëls) sont très peu à encore parler la variante locale du gaélique.

- Les Mannois, Gaëls de l'Île de Man, ne sont plus qu'une poignée à parler le Mannois, une sorte de Gaélique mâtiné de Norrois (Man a été une base viking).

Autres :

- Certains Espagnols de Galicie et des Asturies se considèrent celtes

- Tous les autres peuples celtes (Gaulois, Helvètes, Galates...) ont été assimilés (par les Romains, Germains, Turcs...) et leur culture est oubliée

Parlons religion

On ne peut pas dire que les Celtes aient été un peuple spécialement religieux ; pour eux, les dieux étaient plutôt des Héros du passé, ou même carrément un peuple rival (voir la façon dont les Irlandais considèrent les Tuatha de Danaan). Les cérémonies étaient rares, hormis les quatre fêtes du feu (Samhain le 1er novembre, Imbolc le 1er février, Beltaine le 1er mai, Lugnasad le 1er août).

Les druides par exemple n'étaient pas des prêtres à proprement parler, plutôt des sages vénérant la nature, plus précisément la Source de Vie (Le Puits de Sagesse en Irlande, La Spirale d'Annwyn pour les Gallois). Le gui était considéré comme une plante sacrée, parce qu'un arbre qui pousse sur un arbre, c'est pas banal.

Ils faisaient de la divination, de la philosophie, bénissaient les récoltes, etc. Ils étaient dispensés du service militaire et de toute corvée, ce qui a poussé nombre de jeunes gens oisifs à se lancer dans la carrière. Mais les apprentis druides, nommés ovates, passent de 10 à 20 ans à apprendre par cœur les textes sacrés, et nombre d'entre eux abandonnaient leurs études en route, certains pour devenir barde : ça paie bien, et ça plaît aux femmes. Ceci dit, être barde demande également de nombreuses années d'apprentissage.

Il existe des centaines de dieux celtes qui avaient parfois des temples. Mais, la plupart du temps, on ne parle d'eux que comme des personnages exemplaires, des Héros du passé qui peuvent à l'occasion revenir pour filer un coup de main aux mortels...

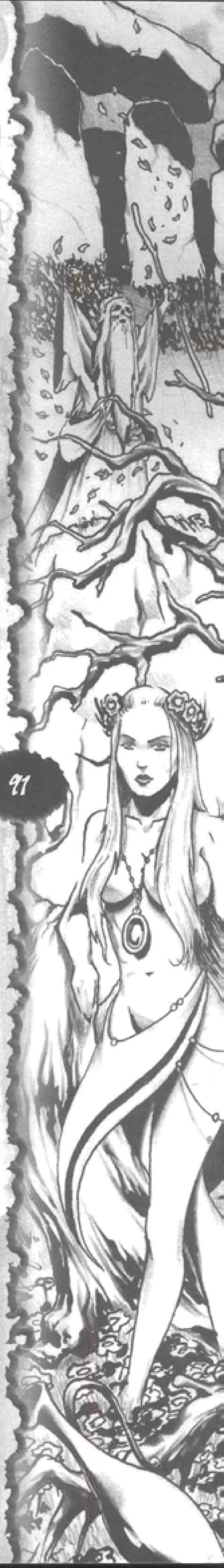
Passe-moi le Celte

Tentons maintenant de résumer la longue histoire des dieux celtes, en commençant par la Chute des Anges Rebelles.

Les Néphilim étaient les enfants que ces Anges eurent avec des êtres humains. Devant le bordel que c'était devenu, Dieu balança Satan à la cave, et décida de noyer la Mésopotamie. Bien entendu, quelques Néphilim en réchappèrent.

Nous nous intéresserons aux deux catégories suivantes :

- les Néphilim qui étaient partis se réfugier dans les Carpathes puis sont partis s'installer dans les Alpes (d'où le surnom trouvé par les Grecs : les Hyperboréens, ceux du Nord lointain)





- les Néphilim rendus amphibiés par le Démon Vephar (cf. ES2)

Suite au Déluge, les Néphilim se firent discrets, sauf dans le monde celte où leurs activités ont fait quelque bruit. Les Hyperboréens de la Tribu de Dana (Tuatha de Danaan) ont sculpté la civilisation d'Europe continentale avant de partir pour les Îles britanniques, qui devinrent leur terrain de jeu favori. C'est le mythe irlandais qui conserve les traces les plus précises de cette histoire lointaine.

Avant l'arrivée des Tuatha, plusieurs peuples s'étaient succédés en Irlande :

- Apparemment, il y eut un Déluge en Irlande, parallélement à celui de Mésopotamie... Une race, disparue, habitait en Irlande avant cet événement. Le premier mort d'Irlande fut Ladhra, un de leurs chefs, mort " d'excès de femmes ".

- Après le Déluge, arriva le peuple de Partholon, qui trouva l'île dans un état assez dégueulasse (des poissons crevés, du goémon plein les arbres...) et décida de faire un grand et long nettoyage de printemps. Tous moururent de dysenterie sauf Tuan Mac Cairill, qui vécut par la suite des aventures fantastiques, mais bon, on ne peut pas parler de tout le monde.

- Ensuite il y eut le peuple de Nemed (lointain cousin de Partholon), qui fit aussi un peu de terraformage, et dut se battre contre les Fomorés, des Démons qui s'étaient installés là entre temps. Ecœurés, la plupart reparrent vivre sur l'Île de Bretagne et en Armorique. C'est ce peuple qui a érigé la plupart des grands alignements de pierres, sortes de pentacles destinés à protéger leurs terres d'un second Déluge

- Un peuple d'humains arrive alors : les Fir Bolg (Belges). Ils sont accompagnés de quelques Fir Galioin (Gaulois) et Fir Domnan (Domnéens, habitants du Devon et de la Cornouaille). Ils vainquirent les derniers survivants du peuple de Nemed mais eurent beaucoup plus de mal avec les Fomorés.

C'est sur ces entrefaites que débarquent les Tuatha, un peuple de Néphilim bien balaises, qui régnaient déjà sur l'Europe continentale tels des dieux. Ils s'allient d'abord avec leurs frères démoniaques Fomorés pour latter les Fir Bolg, puis les deux peuples se foutent sur la gueule entre eux.

Citons quelques épisodes marquants

- A la première bataille de Mag Tured, les Tuatha vainquent les Fir Bolg. Cependant, Nuada, roi des Tuatha de Danaan, se fait trancher le bras par Streng (un Belge). Il doit donc abandonner son trône à un certain Bress, fils de Fomorés, qui favorise ceux-ci contre les Tuatha.

- Nuada, qui a récupéré son bras, fomente une rébellion contre les Fomorés.

- Le Héros Lug bat Nuada aux échecs et gagne ainsi le droit de diriger les troupes des Tuatha.

- Après une préparation de sept ans, ce fut la seconde bataille de Mag Tured. Lug parvint à tuer Balor, d'où victoire des Tuatha et éviction des Fomorés. Nuada mourut héroïquement.

Après cette difficile guerre, les Tuatha de Danaan exténués (et qui avaient complètement vidé les PP du Chaudron du Dagda, leur objet magique méga-balaise) se font écraser par un peuple humain qui passait par là : les Milésiens (ou Gaels). La légende dit que les deux peuples passèrent un accord : les Tuatha se retireraient sous leurs terres (les Sidh) menant au pays magique de Tir na n'Og ; ils n'auraient plus le droit de visiter la surface que la nuit de Samhain, qui précède le 1er Novembre.

La vérité est toute autre : les Tuatha de Danaan survivants se mêlèrent à la population locale, ou bien émigrèrent chez les Pictes mais les légendes, vous le savez, engendrent des dieux. Ainsi, de nouveaux Tuatha idéalisés naquirent dans le pays magique de Tir na n'Og, se nourrissant des croyances humaines. Ces Tuatha de Danaan new look ont participé par la suite aux diverses épopées irlandaises, car à l'époque les Sidh étaient des frontières assez poreuses (comme les chats bretons). De même, ils ont continué à se promener en Gaule jusqu'à la conquête romaine.

Les descendants de Llyr, autre peuple semi-divin, ont régné sur l'Île de Bretagne. Nous détaillerons certains de leurs membres un peu plus loin. Manannan, le plus célèbre, est aujourd'hui associé aux Tuatha de Danaan comme dieu de la mer.

Outre les habitants de Tir na n'Og, il existe d'autres dieux celtes, notamment Cernunnos (un vrai dieu sauvage comme on les aime) et le très mystérieux Ankou. Nous en parlerons un peu plus tard.

Règlements de Comptes à Notre Dame

En 1995, quatre dieux celtes ont tenté un retour fracassant sur Terre : Le Dagda, Lug, Ogmios et Nuada. Après un petit rituel auprès de la pierre de Fail (un menhir irlandais qui leur a quand même filé 30 PP chacun), ils sont partis en quête des objets magiques qu'ils avaient égarés sur Terre, histoire de récupérer un peu plus de puissance. En chemin, ils orchestrèrent le succès d'un parti indépendantiste breton (le PBL, Parti pour la Bretagne Libre) et, parallèlement, créèrent le NFLB (Nouveau Front de Libération de la Bretagne), mouvement terroriste. Ils bénéficièrent du soutien de Renaissance Celtique, une soi-disant association culturelle, repaire de Celtes réincarnés et d'Anges renégats.

C'est lorsqu'ils ont voulu récupérer le dernier objet magique, le Chaudron du Dagda, que ça a vraiment chauffé. En effet, il se trouve au cœur de Notre Dame, et Daniel y tient particulièrement. Après une lutte acharnée, les quatre dieux celtes (armés de presque tous leurs objets magiques et aidés d'Anges renégats) ont été pulvérisés par quelques Archanges arrivés à la rescousse, dont Daniel bien sûr, mais aussi Catherine qui faisait ainsi un retour remarqué.

Aujourd'hui madame

C'est aujourd'hui la Morriganne, une déesse vengeresse, qui dirige les Tuatha de Danaan. Entre vengeance et prudence, son cœur balance.

Plusieurs Héros se tiennent prêts à la guerre. Cela fait 7 ans que l'Affaire Notre Dame a eu lieu, et les Tuatha avaient mis 7 ans à se préparer contre les Fomorés... les symboles, c'est important.

Dans la description qui est donnée des dieux, ci-après, la valeur de PP qui apparaît est la valeur maximale ; les Tuatha de Danaan en ont bien moins et doivent souvent accomplir des rituels et retrouver divers objets sacrés pout recharger leur puissance. La valeur réelle possédée par ces dieux s'ils arrivaient sur Terre aujourd'hui (année 2002) est de 5 sauf La Morriganne (20), Diancecht (15), Manannan (10), Cernunnos (15), L'Ankou (50).

Dans la liste des pouvoirs, nous indiquerons parfois les pouvoirs spécifiquement celtes sous la forme Knn, K voulant dire celte et nn étant le numéro du pouvoir dans la liste de fin de chapitre.

Les Tuatha de Danaan

Leur Marche, formée par l'imaginaire irlandais, s'appelle Tir na n'Og " le Pays de la Jeunesse ", et les Bretons l'appellent Avalon. C'est la nuit de Samhain / Toussaint / Halloween que la Marche est la plus proche de la Terre : c'est d'ailleurs la nuit de Samhain 1994 que Lug, Ogmios, le Dagda et Nuada débarquèrent en Irlande.

Tir na n'Og, ressemble à une version idéalisée de la Bretagne et des Îles britanniques : vertes collines, gros cailloux moussus, gentils moutons et villages accueillants. Cependant, les forêts et les mers sont plutôt sauvages et hostiles, et peuplées de créatures peu fréquentables.

Notamment, les cavernes de Tir na n'Og sont habitées par des Tuatha de Danaan dégénérés (les Korrigans) et par quelques Fomorés, qui ruminent leur vengeance. Ces cavernes ont des contacts épisodiques avec la Terre (et l'Enfer).

Le Dagda

Origine du nom : irlandaise

Autres noms : Gargantua, Toutatis (Gaule), Beli Mawr (Galles)

Dieu primordial, Le Dagda est gras, violent et tonitruant. Croisement improbable de Bérurier et de Gandalf, il féconde annuellement toutes les déesses locales qu'il croise, assurant ainsi la fertilité du sol (du moins, c'est ce qu'il prétend).

A l'époque où les Tuatha de Danaan se battaient contre les Fomorés, c'était déjà un vrai dieu ; il semblerait qu'originellement il fut l'un des pionniers de la conquête de l'Europe par les Hyperboréens, juste après le déluge.

Le Dagda est géant, obèse et borgne. Il est vêtu d'une tunique grossière et d'un capuchon, avec des bottes en cuir de cheval, et traîne derrière lui une énorme massue (à roulettes).

Le Chaudron du Dagda est une source de PP impressionnante (quelques centaines) ainsi qu'une machine à ressusciter assez redoutable : il a d'abord appartenu aux Tuatha de Danaan, puis Manannan l'a récupéré, puis Bran l'a donné aux Gaëls, puis il est parti chez les Pictes (qui s'en sont servi pour ressusciter leurs morts afin de combattre les Romains, voir le chapitre " Walther " dans ES1), puis les Gaëls l'ont ramené en Irlande, puis Yves s'est arrangé pour confisquer ce jouet par l'intermédiaire de Patrick. Il ne l'a ressorti qu'au 13ème siècle, pour sauver Notre Dame.

Le Dagda

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	6	4	4	4	2	55

Talents : Arme de contact lourde (6), Baratin (5), Eclater d'un rire gras (4), nombreux talents paysans

Pouvoirs : Transmutation (6), Contrôle des animaux (6), Frappe ultime (5), Guérison (5), Intimidation (4), Talent (arme de contact lourde), Massue géante 6, etc.

Lug

Origine du nom : irlandaise

Autres noms : Lludd (Irlande), Lleu (Galles), Lugon, Lugos (Gaule)

Lug est un Héros qui a connu de nombreuses incarnations. Durant la guerre entre les Tuatha de Danaan et les Fomorés, il s'incarna dans le corps d'un descendant des deux races (petit-fils à la fois de Balor et de Diancecht). Il dirigea les troupes des Tuatha de Danaan, après avoir défié et vaincu le roi Nuada aux échecs.

Lug est un jeune homme blond, beau et élégant, qui réussit toujours ce qu'il entreprend.

Lugnasad (l'assemblée de Lug) est la fête des moissons, une kermesse populaire avec danses et jeux.

Lug

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	5	4	4	4	4	50

Talents : Lancer (6), Arme de contact lourde (6), Poésie (4), nombreux autres talents très variés (4 et +).

Pouvoirs : Aura héroïque (6), Intimidation (5), Frappe ultime (5), Vitesse (4), Talent (lancer), Talent (arme de contact lourde), etc.

La lance de Lug, récupérée en 1995 au musée de Sainte Anne la Palud, est aujourd'hui sous bonne garde dans une base secrète de Laurent au sein de la proche Abbaye de Landévennec, où l'on trouve également d'excellentes pâtes de fruits. Cette base a été fondée par Saint Guénolé, un Ange de Georges au 5ème siècle (voir le paragraphe sur le Roi Gradlon, plus bas).

La lance donne +4 en puissance et en précision (pour un total final de +6/+4), et possède sa propre réserve de 20 PP, pour utiliser un pouvoir Éclair (6) (seul Lug ou un de ses Héros est capable de déclencher ce pouvoir). Par ailleurs, la lance offre à Lug ou à ses collègues une réserve de 25 PP de plus, disponibles après un long rituel.



Nuada

Origine du nom : Irlandaise

Autres noms : Nudd (Galles), Nodens (Gaule), Nuz (Armorique)

Nuada, roi des Tuatha de Danaan, est mort à la guerre. Reformé en tant que dieu, il est le roi des dernières batailles, celui qui reste honorable jusqu'à la dernière goutte de sang.

C'est un homme d'âge mûr, avec un bras mécanique très joli, en argent, qui lui donne un look cyber-celtique du meilleur goût.

Nuada

FO	VO	PE	Arg	PR	AP	PP
5	4	4	5	4	3	50

Talents : Arme de contact (6), Tactique (5), Stratégie (4) et de très nombreux talents de chef (4 et +).

Pouvoirs : Rebond (6), Armure (4), Esquive acrobatique (4), Intimidation (3), Bond (3), Talent (arme de contact), etc.

L'épée de Nuada, qui appartenait jusqu'en 1995 à un Lord anglais, a depuis été confisquée. Elle est sous bonne garde au Trinity College, une base de Laurent à Dublin. L'épée donne +4 en puissance et en précision (pour un total de +6/+4), et possède un pouvoir " Briser la cuirasse ", qui détruit gratuitement tout bouclier et toute armure qu'elle frappe. Par ailleurs, l'épée offre à Nuada ou à ses collègues une réserve de 30 PP de plus, disponibles après un long rituel.

Ogmios

Origine du nom : Gaule

Autres noms : Ogma (Irlande)

Comme la plupart des dieux celtes, il est assez polyvalent. C'est le champion de la force physique (de la lutte notamment) mais aussi le père des druides et le maître du langage. Il apparait comme un vieillard aux cheveux longs, dégarni sur le front et vêtu de peaux de bêtes.

Ogmios

FO	VO	PE	Arg	PR	AP	PP
5	6	3	5	3	3	50

Talents : Corps à corps (6), Esquive (5), Discussion (5) et de nombreux talents linguistiques et artistiques (3 et +).

Pouvoirs : Sagesse druidique (6), Faire parler les pierres (5), Contrôle des pierres (5), Divination (4), Rêve (4), Talent (corps à corps), etc.

La Morriganne

Attributions : l'amour, la mort, la sexualité, la fureur

C'est elle qui mène les guerriers valeureux vers leur dernier repos (si Cernunnos ne s'en empare pas avant).

La Morriganne est à l'origine une guerrière Fomoré qui s'est jointe aux Tuatha de Danaan. En tant que déesse, elle a été la femme de Cernunnos, et Esus était son amant.

Elle a refusé de participer à l'escapade bretonne de 1995 ; actuellement, elle dirige les Tuatha de Danaan, en attendant que Nuada retrouve une forme présentable.

La Morriganne est une femme très rousse et très belle, sauf quand elle est sous l'effet de sa Contorsion [K26] qui la transforme en femme-truie noire aux crocs acérés, avec des ailes de corbeau.

La Morriganne

FO	VO	PE	Arg	PR	AP	PP
4	6	4	4	4	5	45

Talents : Séduction (5), Arme de contact (5), Course (4) et divers talents de combat (3 et +).

Pouvoirs : Trinité, Furie (6), Vitesse (6), Contorsion (5), Transformation (corneille...) (4), Rêve (3), etc.

Trinité

La Morriganne est triple : il s'agit en fait de trois divinités, qui partagent les mêmes souvenirs, les mêmes idées et les mêmes capacités. Si jamais une Morriganne se fait tuer, les deux autres survivront et attendront son retour.

Ses Héros, eux (notamment les Fianna), n'ont pas ce bonheur divin d'exister en trois exemplaires. Leur pouvoir est moindre, mais tout de même très intéressant : à l'instar de Super-Mario, ils bénéficient de trois vies. Dès qu'ils meurent, ils réapparaissent intacts près d'un ancien lieu cher aux légendes celtiques (un tumulus, un dolmen...) le plus proche possible du lieu de leur mort. Leur cadavre ne disparaît pas, par contre. Ils ont droit deux fois à ce tour de passe-passe.

Diancecht

Médecin des Tuatha de Danaan, c'est lui qui a conçu le cyber-bras de Nuada. Son fils Miach a réussi par la suite à regreffer à Nuada son bras d'origine. Diancecht l'a tué pour cet affront à son art.

Diancecht

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	5	5	4	5	3	40

Talents : Médecine (6), Horlogerie* (6), Crochetage (4), et divers talents de cybernéticien (5 et +).

Pouvoirs : Greffe (6), Guérison (6), Talent (médecine), Talent (horlogerie), Frappe ultime (4), etc.

* : Comme " Mécanique " désigne dans les règles la technologie des grosses machines, nous appelons " Horlogerie " tout ce qui concerne les mécanismes précis

Dana

" Tuatha de Danaan " signifie " Tribu de Dana ". Comme Le Dagda, dont elle serait la fille, Dana était déjà une vraie déesse lors du débarquement en Irlande. On peut supposer qu'elle a surtout joué un rôle à l'époque de l'Hyperborée (et qu'elle a donné son nom au Danube).

Le Roi Lear et sa famille

Llyr

Llyr venait des profondeurs marines. Si vous avez bien digéré votre ES2, vous savez que, depuis le déluge, existent des Néphilim aquatiques (Vephar, bien avant de devenir Prince-Démon, avait en charge tous les monstres marins). Eh oui, Llyr était un de ceux-là et les Tuatha de Danaan lui ont accordé souveraineté sur l'Île de Bretagne, à lui et à sa descendance. Cependant, il exista toujours une rivalité entre les deux familles, et Bran notamment fut mortellement blessé par une incarnation de Lug.

Le roi Llyr est mort fou, peu après la défaite des Tuatha de Danaan. Shakespeare en a tiré sa pièce " Le Roi Lear ", assez éloignée cependant de la réalité : Cordélia n'était pas sa fille mais sa sœur, et Lear a eu de nombreux fils. Ses enfants sont Bran qui régnait sur l'Île de Bretagne, Beli qui a remplacé Bran à sa mort, Manannan qui régnait sur l'Île de Man, une fille Branwen, ainsi que les jumeaux Ivnissyen et Nissyen.

Manannan

Origine du nom : Irlande
Autre nom : Manawyddan (Galles)
Attributions : la Mer

Manannan

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	5	4	4	4	4	45

Talents : Nage (6), Arme de contact lourde (5), Survie en mer (4), et divers talents de combat (3 et +).

Pouvoirs : Vie subaquatique, Contrôle des éléments (5), Transformation (poissons) (4), Contrôle des animaux (4), Réduction (3)*, Talent (nage), etc.

* : Manannan fait naturellement 20 mètres de haut

Manannan a une apparence très humaine, au contraire de son père, mais il est amphibie. C'est lui qui a récupéré le Chaudron de Puissance suite à la défaite des Tuatha de Danaan, et l'a filé à son frère.

A la mort de Bran, il a épousé Rhiannon, qui s'est barrée pour rejoindre le Panthéon Romain avec ses deux fils Esus et Belenos. Ecœuré par tant de haine, Manannan a abandonné le trône de Man et est reparti vivre dans les océans. On ne connaît pas précisément son sort, mais sa réincarnation au sein des Tuatha de Danaan actuels est assez fidèle à l'original.

Bran

Bran, premier époux de Rhiannon, était roi de l'Île de Bretagne. Il offrit en gage de paix au roi irlandais (Matholwch, un Gaël) sa sœur Branwen en mariage, et le Chaudron de Résurrection comme dot. Comme le mariage tournait au vinaigre, il y eut une guerre et Bran reçut une blessure mortelle avec la lance de Lug.

Bran demanda à se faire couper la tête et qu'on enterre celle-ci face à la France, au sommet de la Colline Blanche à Londres, pour protéger le pays des invasions. Quelques siècles plus tard, le roi Arthur fit déplacer la tête car il voulait être l'unique défenseur de l'Île. Toujours plus tard, Guillaume le Conquérant fit construire à cet endroit la Tour Blanche (dite " Tour de Londres "). Si l'on y trouve des corbeaux (" Bran " dans les langues celtes), c'est une pure coïncidence mais les Anglais ont fait le parallèle et considèrent que ces passereaux sont protecteurs du Royaume-Uni.

En tout cas, si quelqu'un trouve la tête de Bran (dans une crypte de la Tour), il s'apercevra qu'elle est encore vivante, qu'elle parle beaucoup, et qu'elle peste toujours contre les Chrétiens en général et Arthur en particulier. Considérez-la comme un Héros celte avec 20 PP et quelques pouvoirs funky, et n'oubliez pas que Bran était un géant, comme son père Llyr.

Il y eut par la suite de nombreux Héros celtes nommés Bran, notamment Bran le voyageur, qui est allé en Amérique et a été " sanctifié " sous le nom de Saint Brendan.





Mardi Graal

Arthur fut l'un des derniers grands rois bretons, qui avait tenté de fédérer les tribus bretonnes pour lutter contre les Pictes et l'envahisseur saxon, mais cette union échoua pour diverses raisons de dissensions internes. Entre autres, Arthur fit pas mal de gaffes en voulant supprimer certaines coutumes celtes (par exemple déplacer la tête de Bran).

Il se fit tuer à la bataille de Camelot, encerclé par les Saxons alliés aux Pictes et aux Gaëls, et trahi par son neveu Mordred, un Celte pur beurre demi-sel.

Chrétien de Troyes (sous l'influence de l'Archange Didier) a récupéré cette histoire pour en faire un ensemble de contes édifiants, en rajoutant le personnage de Merlin dont il fut le quasi contemporain, en déformant pas mal de légendes celtiques et en pimentant le tout avec une histoire d'amour bien tordue. Son invention la plus géniale fut le Graal, adaptation du Chaudron du Dagda.

D'ailleurs, Jésus a tellement aimé cette histoire de Graal qu'il a décidé d'en créer un pour de vrai, qu'il a larguè dans la nature pour voir ce que cela donnerait. Vous trouverez quelques précisions sur le sujet dans le chapitre traitant du monothéisme.

Cernunnos

Origine du nom : romaine

Autres noms : Gwyn (Galles), Huon (Bretagne), Guyon, Succellos (Gaule), le Cornu

Marche : Gwybir Wynyd (Marche personnelle)

Cernunnos était le dieu le plus important en Bretagne et en Gaule, bien qu'on le nommât rarement (ce nom est certainement une romanisation de son surnom de " cornu "). C'est le dieu de la mort violente et de la nature indomptable. Il ressemble à un homme très grand, d'âge mûr, dégarni, avec des cornes de cervidé (assez courtes cependant) et un torque autour du cou.

C'est lui qui mène la Chasse Sauvage et poursuit les hommes dans la forêt avec sa horde de chiens et de chasseurs, jusqu'à ce qu'ils deviennent fous. C'est lui aussi qui va récupérer les morts valeureux sur les champs de bataille pour les emmener dans ses terres et en faire des membres de sa Chasse Sauvage.

Il a fait régner la terreur pendant des millénaires (on trouve des images de lui jusque dans les grottes paléolithiques, c'est dire...) et poursuivi une carrière internationale sous divers noms (Herne en Allemagne, Pasupati en Inde) mais c'est le monde celte qu'il préfère de loin (on trouve vraiement des super champignons en Brocéliande). Il est accompagné du serpent-bélier, un familier possédant des pouvoirs magiques, et à l'occasion de la Chasse Sauvage, son armée personnelle.

Sous des dehors bourrus, Cernunnos est un ami de la nature (sauf de Twrch Trwyth, la truie géante qui a dévasté son territoire à plusieurs reprises). Depuis son divorce d'avec la Morriganne, il s'essaie à la méditation, et on le trouve souvent assis dans la position du lotus, méditant sur la beauté du monde.

De temps à autre, lorsque les dérives des Marches sont propices, il n'hésite pas à retourner sur Terre pour pourchasser les touristes égarés dans les dernières grandes forêts, celtes ou non (et éventuellement recruter de nouveaux chasseurs). Car la peur de la forêt n'a jamais complètement disparu...

Cernunnos

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
5	6	4	4	4	3	60

Talents : Equitation (6), Arme de contact lourde (4), Tir à l'arc (4) et autres talents de chasse (3 et +).

Pouvoirs : Labyrinthe sylvestre (6), Peur (5), Contrôle des animaux (5), Cri (4), Contrôle des éléments (4), Transformation (cerf...) (4), Familier (le Serpent-Bélier, que nous vous laissons détailler), etc.

Rhiannon

Origine du nom : Galles

Autre nom : Epona (Gaule), Macha (Irlande)

Attributions : chevaux, fertilité, cycle de la nature

Rhiannon avait épousé Bran de qui elle a eu 2 fils : Caradawc et Mabon, vénérés par la suite chez les Gaulois sous les noms de Esus et Belenos, et plus connus à New Olympus sous les noms de Charlie et Bébel.

Elle a aussi eu un fils mortel, nommé Pryderi, avec Pwyll, un roi breton dont elle était la maîtresse ; à l'époque elle était officiellement l'épouse de Manawydan, mais le couple n'a pas duré longtemps. Il semblerait que Rhiannon et ses fils aient été divinisés de leur vivant ; ce n'est pas courant, mais ça arrive.

Belenos

Origine du nom : Gaule

Autres noms : Grannos, Maponos (Gaule), Mabon (Galles), Bel (Bretagne)

Attributions : le soleil, les sources thermales

Ce traître aux Tuatha de Danaan a rejoint le Panthéon romain suite à la conquête gauloise, et il y est devenu responsable des thermes. Aujourd'hui encore, il dirige le sauna Chez Bébel à New Olympus et ne regrette pas son choix. La fête consacrée à ce dieu était Beltaine (1er mai), qui a été par la suite christianisée en feu de la Saint Jean.

Esus

Origine du nom : Gaule

Autre nom : Caradawc (Galles)

Attributions : les arbres (à abattre), les bûcherons

Esus a suivi son frangin Belenos chez les Romains. A New Olympus, tout le monde l'appelle Charlie, il porte une chemise à carreaux, il coupe du bois et il aime ça. Il faut noter que Esus est détesté par Cernunnos, car non seulement il coupe des arbres, mais en plus il l'a rendu cocu (avec la Morriganne). Si jamais leurs deux Marches se croisent, ça va clasher sévère.

Les Autres

Il existe nombre d'autres vrais dieux, qui ont disparu (comme Taranis, dieu de la foudre) ou rejoint les forces célestes (comme Brigitte, déesse du feu, de la poésie et la forge).

Puisqu'on parle de Brigitte (Belissama pour les Gaulois), signalons que Imbolc (1er février) était la fête lui étant consacrée. Depuis elle a été renommée " Chandeleur " ou " Jour de la Marmotte ".

L'Ankou

L`Ankou

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	5	4	5	2	50

Talents : Arme de contact lourde (6), Conduire chariot (4), Jouer à la belote (2), etc.

Pouvoirs : Peur (6), Intersigne (6), Rêve (4), Sommeil (3), Transformation (Chien Noir) (3), Objet magique (faux Inversée), Talent (arme de contact lourde), etc.

Pouvoirs de la Faux Inversée : Compacter les âmes (2), Frappe ultime (2).

L'Ankou passe ses nuits à se promener sur Terre, et le jour il médite ou bien il va jouer aux cartes avec Pol, gardien de l'Anaon, l'Enfer Froid.

Physiquement, il ressemble à un homme très grand, très sec, très maigre et très pâle, avec un chapeau noir à larges bords. Il porte une faux dont la lame est montée à l'envers.

Comme tout Ange / Démon qui se respecte, l'Ankou peut se voir attribuer des serviteurs, qui sont des morts-vivants à son image (un peu zombies sur les bords). Autrefois, il prenait des serviteurs dans chaque village, pour l'aider à abattre sa tâche. Aujourd'hui, il agit seul en s'occupant des derniers Bretons qui croient encore en l'Enfer Froid. Il ne connaît pas trop son avenir et il hésite encore entre rejoindre Kronos ou rejoindre Yves (voire s'incruster dans un panthéon celtique renaissant).

A noter qu'à la grande époque des mythes gallois, il montait un superbe cheval gris et était accompagné de chiens blancs aux oreilles rouges. Ça, c'était à l'époque où l'Anaon était encore accueillant ; maintenant il faut faire dans le dark, et il a opté pour un costume breton traditionnel (une sorte de " noir de travail ") avec un grand chapeau noir. Jusque dans les années 1950, il stockait les âmes dans une charrette grinçante, aujourd'hui il fait en général sa récolte à pied.

Légendes de la Mort

Aux premiers temps du monde, Dieu ne savait pas trop quoi faire des âmes des trépassés, qui erraient bêtement sur la Terre. Il chargea Raphaël d'envoyer sur Terre des Anges pour collecter ces âmes égarées et les stocker dans des endroits sûrs, en attendant d'avoir statué sur leur sort (le Purgatoire sera mis en route bien plus tard). Erwann fut l'un des serviteurs de Raphaël, sans doute l'un des plus zélés.

Au moment de la Chute, il a refusé de faire son choix entre les deux côtés du Grand Jeu, ce qui lui a valu l'exil sur la Terre. Depuis quelques milliers d'années, il assure son boulot de psychopompe tranquille. Erwann fut connu au Pays de Galles sous le nom de Arawn. Il a choisi plus tard le nom d'Ankou qui est un dérivé du verbe breton " ankouad " voulant dire " oublier ". Kronos comme Yves ont choisi de le laisser tranquille, histoire de garder en vie le mythe, parfaitement intégré par la suite dans les croyances catholiques de la Basse-Bretagne (on trouve des représentations de l'Ankou dans quelques églises).

On appelle Anaon (Annwyn en gallois) l'Enfer Froid. Autrefois, c'était un genre de purgatoire, où les morts se faisaient chier comme chez Hadès. Aujourd'hui c'est une simple annexe de l'Enfer, sous la responsabilité de Pol, Démon affecté au lieu (dont la porte se trouve quelque part dans les marais du centre Finistère). L'Ankou y mène les âmes damnées (et compactées) dans sa charrette. Quant aux âmes non damnées, il les envoie en bord de mer jusqu'au Bag an Noz (bateau de la nuit), une barque qui fait la navette avec le Purgatoire. L'Ankou ne s'est jamais occupé des morts violentes ou des morts en mer.





Les Anges et Démons (qui ont trempé dans les affaires Celtes)

Balor, chef des Fomorés

L'Irlande fut une base importante de Démons pendant un bon bout de temps. On y vivait tranquille, avant que ces abrutis de Tuatha de Danaan ne débarquent en force. Baal, alors incarné sous forme d'un cyclope roi des Fomorés, n'en revient toujours pas de s'être fait étaler par Lug.

Daniel

C'est au 13ème siècle que Notre Dame, en construction, se fit attaquer par les forces démoniaques. Daniel, Ange de Laurent à l'époque, tentait désespérément d'appeler son boss. C'est Yves qui décida de placer un artefact celte dans la crypte : le Chaudron du Dagda y fut téléporté. Aussitôt, Daniel fut envahi de sa puissance (quelques centaines de PP), et tous les Démons furent pétrifiés, devenant de jolies gargouilles.

Ce fut l'apothéose de Daniel, qui passa immédiatement Archange et devint gardien de Notre Dame. Vous noterez au passage que les pouvoirs de Daniel et du Dagda se ressemblent un peu.

Kronos

Kronos est le père de Merlin, qu'il a conçu au 11ème siècle. Chrétien de Troyes a intégré Merlin dans le Mythe Arthurien, en le mélangeant à d'autres personnages mythiques.

Majûj

Ce Démon, frère jumeau de Daniel (tiens, tiens...) fut l'un des plus prolifiques créateurs de Néphilim. Parmi ses descendants, on trouve Partholon et Nemed, les premiers chefs qui s'approprièrent l'Irlande après le Déluge.

Walther

Walther était un descendant de guerriers pictes (qui avaient du Sang de Tuatha de Danaan dans les veines, comme nombre d'élites guerrières ou religieuses celtes). Voir ES1 pour plus de détails sur cet Ange un peu spécial.

Yves

C'est Yves, par l'intermédiaire de Saint Patrick, qui a christianisé l'Irlande. Il s'est aussi occupé personnellement des Bretagnes (la grande et la petite) pour adapter la religion chrétienne aux croyances celtes.

La St Patrick Irish Crew

La bande de Patrick, évangélisateur celtique du 5ème siècle et Ange de Yves, se charge de faire respecter la foi chrétienne dans le monde celte, particulièrement l'Irlande. Devenus très vigilants suite à l'Affaire " Notre Dame ", ils auront à l'œil toute manifestation celtique trop visible.

L'Ankou a d'excellentes relations avec eux, et Cernunnos est trop éloigné de la civilisation pour être considéré comme une menace.

Quant aux Tuatha de Danaan, ils sont interdits de séjour sur Terre sauf le soir de Samhain, où on tolère qu'ils visitent leur ancien fief, comme le spécifiait l'accord passé avec les Milesiens et maintenu par Patrick.

(Plus de détails dans le Liber Angelis, section Yves, où vous trouverez les caractéristiques de Patrick, Stout et Pur Malt)

Manuel des Monstres

Bansidh (ou Banshee)

Femmes qui essaient de séduire les mortels pour les entraîner au royaume de Tir na n'Og, histoire de donner un peu de sang neuf au royaume moribond. Elles ont le pouvoir de tuer ou de rendre fou avec leur voix.

Fomorés :

A priori, il n'en reste plus sur le sol irlandais, mais ils sont encore nombreux dans les sous-sols de Tir na n'Og

Korrigans

Ces nains difformes sont les rejetons des Tuatha de Danaan, dont la race dégénère. Ils ont leur propre territoire en Tir na n'Og, communicant avec les terres de la Terre ; ils y entraînent parfois les humains pour s'amuser avec eux (et ne respectent que rarement l'accord du Samhain). Ils savent fabriquer des chaudrons magiques produisant de l'or à volonté : cet or est illusoire, ou alors très éphémère.

Mari Morganes

Descendantes de la princesse Dahut, ce sont des mélusines (sorte de Banshees aquatiques) qui attirent les marins sur les récifs. Elles sont sous la protection de Vephar.

Twrch Trwyth

C'est la monstrueuse (et très célèbre) truie blanche, une laie géante capable de bondir par-dessus la mer. Elle continue à se promener à travers les Marches et apparaît encore à l'occasion sur Terre. Arthur lui a couru après pour récupérer son peigne (ne cherchez pas à comprendre).

Autres créatures

Diverses créatures féeriques hantent également Tir na n'Og ; on y trouve les grands classiques (licornes, lutins...) mais également quelques petits dragons, les Wyvern.

Les grands dragons, eux, ont disparu depuis longtemps, et de toutes façons, les Thuatha de Danaan ne les supportent pas (ils les assimilent, peut-être à tort, à des associés des Fomorés).

Ils sont fous, ces Celtes

Parlons brièvement du comportement du Celte, notamment au combat puisque c'est cet aspect qui a le plus frappé. Les Celtes se battent sans armure, voire même totalement nus, et ils portent, même au combat, des bijoux en or très finement ouvragés : casques, torques, bracelets... Certains se couvrent de tatouages, voire de peinture (les Pictes notamment, d'où leur nom). La plupart des guerriers celtes portent les cheveux longs et une grosse moustache tombante.

Leur arme favorite est la grande épée tranchante, en acier trempé, souvent maniée à deux mains. Ils utilisent la tactique dite " du gros bœuf " qui consiste à charger dans le tas en hurlant et sans vraiment viser.

Les Celtes montent à cheval (à cru). Ils ont également développé la technique du combat au char : deux chevaux, un pilote, un guerrier et hop, on décime les rangs adverses.

Les Celtes ont acquis une certaine réputation de cruauté. Voici quelques faits et anecdotes (quand même à replacer dans le contexte de l'époque).

- Ils aiment bien garder chez eux les têtes des ennemis vaincus, conservées dans de l'huile de cèdre. Après la bataille, ils les suspendent à leur ceinture, c'est très joli.

- Ils font des sacrifices de grande ampleur : par exemple, pour honorer la Terre, ils creusent des puits très profonds et y jettent, vivants, des bœufs, des chevaux... quelques humains parfois, et laissent tout ça agoniser et pourrir quelques mois.

- Les sacrifices offerts à Esus n'étaient pas tristes non plus (victimes pendues à l'envers à des arbres, et saignées à mort).

- On a retrouvé dans la Somme un charnier d'un millier de personnes, et une œuvre assez remarquable : un empilement de fémurs, formant un quadrilatère compact de 4 mètres cube.

- Une image horrifiante que l'on a des Celtes, c'est celle de mannequins d'osier géants, remplis de gens vivants, auquel on boute le feu pour faire un méga-sacrifice humain. La vérité est différente. Au 3ème siècle, Malthus et Belial se sont amusés à un jeu de massacre sur une tribu celte. Malthus essaya de décimer la tribu en leur filant la chiasse (ça avait marché avec Partholon) mais Belial, plus futé, suggéra aux druides locaux de rassembler et brûler les malades pour contenir l'épidémie. Malin et élégant ! Belial marqua le point.

Héros celtes de Jadis

Nous avons déjà parlé d'Arthur, citons maintenant quelques autres exemples. La plupart de ces Héros ont sévi entre l'exil des Tuatha de Danaan (à peu près 5ème siècle avant J.-C.) et la christianisation des pays celtes (5ème siècle après J.-C.). Les dieux celtes se feraient un plaisir de les réincarner s'ils en avaient la puissance.

Cuchulainn : le défenseur de l'Ulster, et métamorphe berserk assez redoutable. Les effets de sa Contorsion (voir pouvoir K26) étaient saisissants : ses jambes et ses bras se plient à l'envers, ses cheveux rentrent dans sa tête, il a un œil qui s'enfonce dans le crâne et l'autre qui s'agrandit à la taille d'une assiette, sa bouche se fend jusqu'aux oreilles, le tout avec des étincelles. Il vit nombre d'aventures fantastiques malgré son comportement très bourrin, et a une relation amour/haine assez fascinante avec la Morriganne.

Les Fianna : super-guerriers irlandais, indépendants de toute tribu, ces serviteurs de la Morriganne défendaient l'Eire contre les agresseurs naturels et surnaturels.

Gradlon : gouverneur de la Cornouaille Armoricaine au 5ème siècle, il était fils de Conan Meriadec, premier roi breton d'Armorique. Lors de sa jeunesse aventureuse, il tomba amoureux d'une Banshee dont il eut une fille unique, Dahut. Malgven, cette Banshee, mourut en accouchant. L'ermite Saint Corentin le convertit à la religion chrétienne. Gradlon fonda Kemper comme capitale et fit aussi construire la ville côtière d'Ys, avec l'aide des Korrigans. Dahut, princesse d'Ys, fit de cette cité un lieu de débauche. Ys aurait été submergée suite à une négligence, mais on peut soupçonner un complot. En tout cas, c'est Saint Guénolé, éminence grise de Gradlon (et Ange de Georges), qui a foutu un pain dans la gueule de Dahut pour l'empêcher de fuir, cette salope de sorcière. Elle a cependant survécu (rappelez-vous que les rois bretons descendent de Llyr) et fondé une famille de séduisants monstres marins, les Mari Morganes.

Math ap Mathonwy : originaire d'Armorique, c'est le super-mage comploteur gallois, dont les pieds ne pouvaient jamais toucher le sol car alors il perdait ses pouvoirs. En général, il se tenait debout sur une vierge nue, pour faire joli. C'est lui l'inventeur de la baguette magique (qui servait essentiellement de testeur de virginité) et a fabriqué Blodewedd, la femme-fleur qui finira transformée en hibou (ne cherchez pas à comprendre, on vous dit).

Pwyll : roi breton, il a été l'amant de Rhiannon / Epona dont il a eu un fils nommé Pryderi. Il n'a rien fait de spécial à part ça. Chrétien de Troyes en a fait le gardien du Graal sous le nom de " Pelles, le Roi Pêcheur ".

Taliesin : le barde gallois suprême. Il est le fils de Cerridwen, une sorcière qui savait concocter un breuvage apportant la sagesse, grâce à son chaudron magique (encore un). Taliesin était tombé dedans quand il était petit.

Héros celtes d'Aujourd'hui

Les Fianna

Ils sont fort peu nombreux (quelques dizaines tout de même) mais grâce à leur foi inébranlable et aux coups de pouce de la Morriganne, ils sont encore capable de surprendre un Fomoré de passage. A priori, ce sont des alliés objectifs des forces du Bien, étant donné la domination des Anges sur l'Eire.

Les Druides

Parmi les hurluberlus en robe blanche que l'on trouve dans les Monts d'Arrée ou en Brocéliande, on trouve quelques vrais Héros comme autrefois. Certains même allient à leurs pouvoirs bucoliques une certaine adresse pour l'épée à deux mains (si vous le voulez bien).

Les Bardes

Certains musiciens et artistes s'imprègnent tellement de leur culture qu'ils en deviennent des Héros...

Les Ankous

L'Ankou peut se voir attribuer des serviteurs, comme tout Ange qui se respecte.



Héros naturel

Il arrive que des humains, par les hasards de la génétique, retrouvent les caractéristiques d'une ancienne race magique. En ce qui concerne les Celtes, il y a trois possibilités pour cela : être un descendant de Dana, de Llyr ou des Fomorés.

Réincarnations de Héros du temps passé

Ce genre d'intervention divine est fort peu probable, étant donné la faiblesse actuelle de la foi celtique. Lors de l'Affaire Notre Dame, il y a ainsi eu trois incarnations successives de Cuchulainn (le bourrin ultime), et aucune n'a été très convaincante.

Toi aussi, crée ton Super-Héros celte !

Pour créer un Héros celte d'autrefois ou d'aujourd'hui, il suffit de suivre ces instructions :

1/ Partagez 16 points entre les caractéristiques (maximum 5). Le personnage a un nombre de PP égal à VO+4.

2/ Achetez vos compétences avec 16 points, de façon classique (maximum 3). Le niveau 6 est disponible par la possession du pouvoir " Talent " (K31).

3/ Déterminez vos 5 pouvoirs de départ ; si vous êtes liés à un dieu particulier, vous pouvez choisir son pouvoir privilégié en tant que premier pouvoir.

4/ La plupart des héros celtes ont la restriction K66 (restriction vestimentaire) ou doivent choisir avec le MJ une autre restriction bien lourde. Cette limitation leur donne le droit à un pouvoir supplémentaire (hé oui, ça en fait 6 en tout). Note : Attention ! Si le Héros tire une ou plusieurs Limitations K6x dans la table, il ne reçoit rien en contrepartie... (les Celtes sont un peu masochistes).

5/ Choisissez un nom cool qui fasse couleur locale. Les noms gallois par exemples sont rigolos, avec plein de " ll ", de " y " et de " w ".

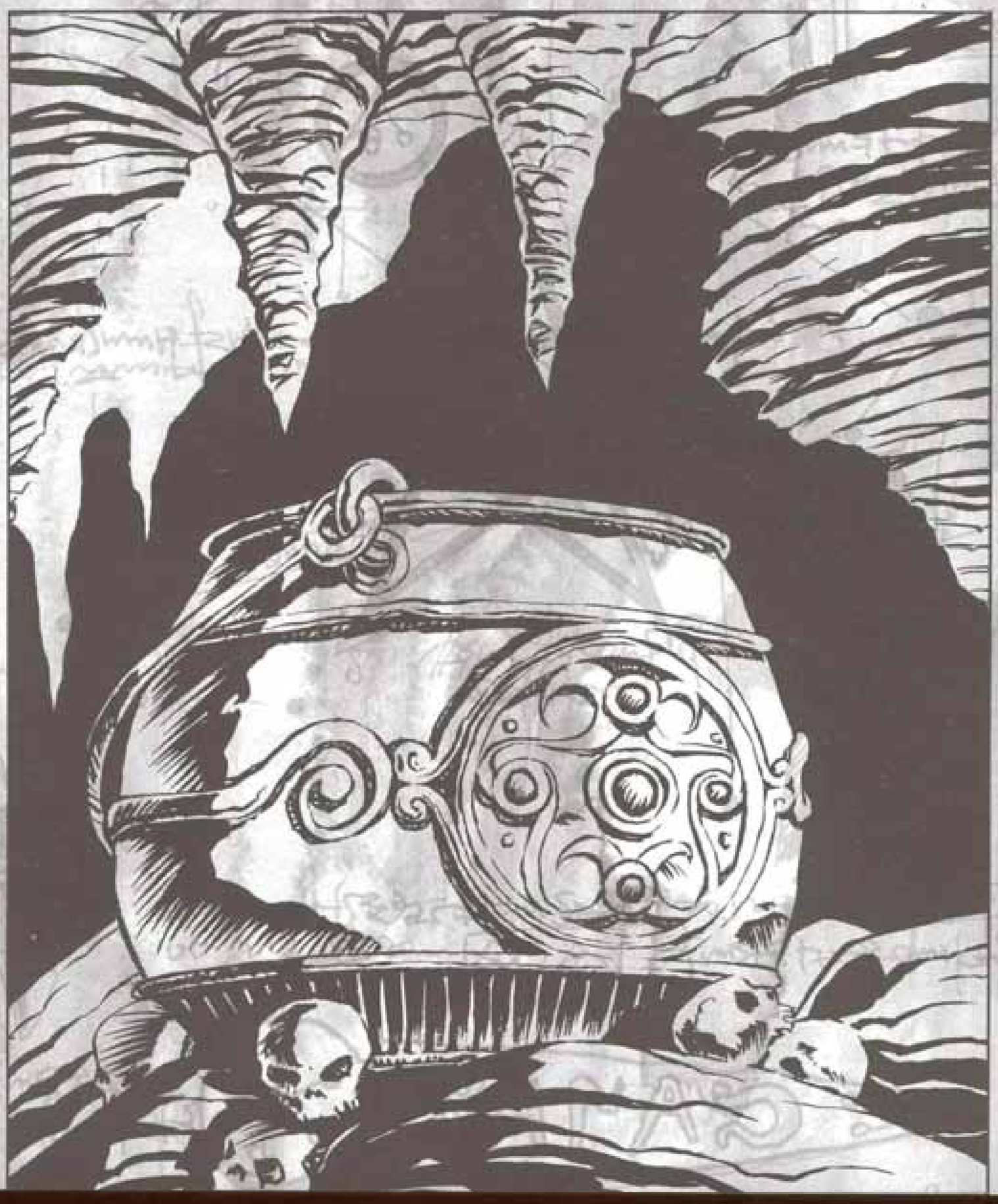
Spécificité des réincarnations de Héros :

- Ils ne connaissent qu'une langue : soit l'ancien gaélique, soit l'ancien breton (voire d'autres langues celtiques disparues)

Spécificité des Héros de Manannan ou des rares descendants de Llyr :

- Dans la liste des pouvoirs, remplacez le pouvoir Jet de flammes (K12) par le pouvoir Réduction (identique au pouvoir angélique/démoniaque). Un personnage qui possède ce pouvoir a une taille naturelle supérieure à 2 mètres.

Les 111, 666 et autres 421 n'ont aucun effet sur les Celtes, ils subissent les dégâts comme les humains normaux et récupèrent 1PP toutes les 6 heures (parce qu'ils sont aware).



Liste des Pouvoirs

1 - Offensifs

11 - Éclair

Caractéristiques identiques au pouvoir angélique à ceci près que les dommages ne sont pas majorés contre les démons.

12 - Jet de flammes

Caractéristiques identiques au pouvoir démoniaque à la différence près qu'au niveau 5 ou 6 il est possible d'incendier un objet, comme avec le pouvoir Incendie des Démons de Belial.

13 - Furie (identique au pouvoir de Baal sauf:)

- le personnage DOIT faire toutes ses attaques avec une même arme.
- Le corps à corps est autorisé, mais les attaques par pouvoirs sont interdites.
- il est impossible d'esquiver lors de l'usage de ce pouvoir

14 - Peur (identique au pouvoir angélique).

15 - Sommeil (identique au pouvoir angélique)

16 - Frappe Ultime

Type : physique
Coût : 4PP.
Caractéristique : précision, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet d'ignorer l'armure d'un adversaire pour une attaque (au contact ou à distance). Les seules autres actions réalisables pendant l'usage de ce pouvoir sont une attaque ou une esquive normale.

2 - Défensifs

21 - Contrôle des Eléments

Type : mental.
Coût : (niveau) PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : (RU) kilomètres de rayon
Description : ce pouvoir permet de modifier le temps. Il faut se baser sur le tableau ci-dessous. Il est possible de décaler la météo de (3 fois niveau) colonnes, réparties sur l'ensemble des lignes (comme pour la table UM en fait).

Ciel bleu	Petits nuages	Nuages	Gros nuages	Ciel noir
Calme plat	Brise légère	Vent	Vent violent	Tempête
Pas de pluie	Bruine	Averse	Pluie violente	Mousson
Temps clair	Brume légère	Brume	Brume épaisse	Brouillard
Canicule	Chaud	Tempéré	Frais	Glacial

22 - Cri

Type : physique.
Coût : 4PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : personnel.
Description : ce cri de guerre permet de prendre l'initiative et d'empêcher toute esquive de l'adversaire sur cette première attaque.

23 - Armure

Type : physique.
Coût : 1PP par heure.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir offre une protection invisible contre les attaques physiques. Sa valeur est égale au niveau du pouvoir.

24 - Esquive acrobatique (identique au pouvoir angélique).

25 - Guérison

Type : mental.
Coût : 1PP par point guéri.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel ou contact.
Description : ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures ou celles d'un autre, pour un maximum de (niveau) points par jour.

26 - Contorsion

Type : physique.
Coût : (niveau)PP par heure.
Caractéristique : force, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : le personnage se transforme en une hideuse caricature d'être humain. Sa transformation, qui dure 1d6 minutes, a un effet équivalent à celui du pouvoir Peur (à distance) (3). Suite à cette transformation, le personnage bénéficie des bonus suivants:

Niveau	Force	Talent*	Résistance**	Protection
1	+0	+1	+1	+1
2	+1	+1	+2	+2
3	+1	+2	+3	+3
4	+2	+2	+4	+4
5	+2	+3	+5	+5
6	+3	+3	+6	+6

* : talent de combat principal.
** : colonnes de bonus pour résister à des pouvoirs basés sur la volonté et/ou empêchant le personnage de se battre.

3 - Utilitaires

31 - Talent

Le personnage choisit un talent qu'il reçoit au niveau 6.

32 - Bond (identique au pouvoir angélique)





33 - Vitesse (identique au pouvoir angélique sauf:).

- La vitesse n'est multipliée que par (niveau+1).
- Avec 1 PP de plus, le personnage rajoute (niveau) points à son initiative.

34 - Marcher sur l'eau

Type : physique.
Coût : 1PP.
Caractéristique : agilité, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : le personnage marche sur l'eau comme il marchait sur terre pendant (niveau) minutes..

35 - Faire parler les pierres

Caractéristiques identiques au pouvoir Psychométrie à ceci près qu'il ne fonctionne que sur les minéraux.

36 - Transformation

Type : physique.
Coût : 1PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet à un Héros de se transformer complètement en un animal donné à choisir à l'acquisition du pouvoir (les guerriers celtes préfèrent les chiens et les loups, les sages celtes les corbeaux et les sangliers) pendant (niveau) heures. Un dieu est capable de se transformer en n'importe quelle bête (mais il a tout de même un animal de prédilection).

4 - Objets

41 - Arme de contact

Il s'agit d'une épée ou d'une hache, bénéficiant d'un bonus à la précision ET à la puissance.

Niveau	Précision	Puissance
1	+1	+2
2	+2	+2
3	+2	+3
4	+3	+3
5	+3	+4
6	+4	+4

42 - Arme à distance

Il s'agit d'une lance ou d'une hache de lancer, avec des bonus semblables à ceux de l'arme de contact ci-dessus.

43 - Bouclier rond

Le bouclier est indestructible, ne donne aucun malus et bénéficie d'un bonus supplémentaire de protection égal à (niveau-1).

44 - Bouclier long

Identique au bouclier rond. C'est efficace mais difficile à transporter à moins de se déguiser en surfeur (cheveux longs et torse nu, ça le fait, mais la grosse moustache et la peinture bleue sont à éviter).

45 - Peinture

Lorsque le personnage se peint en bleu avec cette peinture (qui lui est personnelle) et qu'il est complètement nu (bijoux, casque et ceinture sont tolérés, mais le bonnet phrygien est de mauvais goût) :

- il est immunisé au froid et au feu.
- il bénéficie d'une protection supplémentaire de (niveau) points.
- il a l'air un peu con.

46 - Objet Magique

Cet objet (en général un torque ou un bracelet) accorde 2 pouvoirs supplémentaires tirés avec un d66, qui débutent au niveau 2. Oui, on garde les limitations mais on retire si on obtient un résultat entre 41 et 46..

5 - Pouvoirs Druidiques

51 - Divination

Identique au pouvoir angélique Détection du futur proche.

52 - Contrôle des Pierres

Type : mental.
Coût : 1PP pour 1 kg, 2PP pour 10kg, 4PP pour 100kg, etc.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : 10 mètres.
Description : permet d'agir sur le monde minéral. L'effet réalisable est fonction du niveau. Les effets temporels durent (niveau) secondes.

Niveau	Effet
1	Télékinésie (mouvements lents et limités)
2	Écroulement
3	Glissement
4	Lévitation
5	Cassure
6	Explosion (puissance +2 à 10 mètres de rayon)

53 - Intimidation (identique au pouvoir Charme).

54 - Contrôle des animaux

Identique au pouvoir angélique.

55 - Bêtise

Type : mental.
Coût : 4PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 5 mètres.
Description : ce pouvoir permet de rendre bête une cible à portée. Cette dernière subit les effets suivants : elle perd 3 points de volonté (minimum 1) pendant (RU) heures et est assommée pendant (RU) secondes.

56 - Rêve

Identique au pouvoir angélique.

6 - Limitations

61 - Folie meurtrière

Dès que le personnage perd 1 point de force suite à une attaque, il doit réussir un jet de VO (difficile) pour ne pas se jeter sur son attaquant et le combattre jusqu'à la mort.

62 - Mauvais caractère

Le personnage a mauvais caractère et le montre.

63 - Alcoolique

Le personnage ne peut résister à une invitation à la beuverie. Dans le pire des cas, cependant, il ne subira jamais un malus de plus de 2 colonnes, quelle que soit sa consommation.

64 - Agressif

Le personnage est susceptible et ne manquera jamais l'occasion de déclencher une bagarre.

65 - Supériorité

Le personnage sait qu'il est un Héros et veut le faire savoir.

66 - Restriction Vestimentaire

Le personnage doit toujours être nu et peint en bleu pour se battre ou faire le ménage, sinon il subit un malus de 4 colonnes.

Il est à noter que cette liste de limitation n'est pas... limitative. Les Celtes adoraient s'imposer des contraintes absurdes (cf. Math debout sur une vierge nue), prêter des serments bizarres appelés " Geis ", voire se mutiler volontairement (se crever un œil par exemple, voir les deux pour les plus cons d`entre eux).

Pouvoirs Spécifiques

Transmutation (Le Dagda)

Type : mental.
Coût : (2+niveau) PP par attaque.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : vue.
Description : ce pouvoir permet de transmuter temporairement (pour (RU) minutes) un être vivant en simulacre composé de la matière suivante :

Niveau	Matière
1	Pierre
2	Bois
3	Boue
4	Flaque d'eau
5	Fumée
6	Vapeur invisible

Lorsque la cible est sous forme liquide (flaque d'eau) ou gazeuse (vapeur invisible ou fumée), elle suit les règles des pouvoirs Liquéfaction ou Forme gazeuse respectivement (voir votre livre de base). Lorsqu'un adversaire est réduit à l'état gazeux, il doit faire un jet de VO pour garder son intégrité. S'il rate, il est meurt sur le coup.

Aura héroïque (Lug)

Quasiment identique au pouvoir angélique/démoniaque " Champ de Force ", mais coûte 10 fois moins cher (6 PP par minute). Ne fonctionne que contre les projectiles non magiques (flèche, balle, objet lancé).

Rebond (Nuada)

Identique au pouvoir angélique homonyme.

Sagesse Druidique (Ogmios)

Identique au pouvoir d'Yves " Philosophie ".

Greffe (Diancecht)

Type : physique.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir permet de remplacer l'organe perdu du patient par un organe équivalent " récupéré " sur une autre personne (ou quelque autre être vivant). Un peu comme de la chirurgie ultramoderne, et sans risque de rejet ; l'opération dure (60/niveau) minutes. Si l'utilisateur n'aime pas faire des amputations sauvages, il lui est aussi possible de greffer des prothèses mécaniques, mais il faut qu'il les fabrique lui-même (une main c'est très difficile, un œil c'est impossible).

Vie Subaquatique (Manannan)

Pareil que chez Vephar

Labyrinthe sylvestre (Cernunnos)

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 100m + 50m par niveau.
Description : la victime de ce pouvoir doit être dans une forêt. Malgré tous ses efforts, il lui sera impossible d'y retrouver son chemin pendant (niveau) jours et ceux qui l'accompagnent subiront aussi sa malédiction.

Intersigne (L`Ankou)

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 10m.
Description : ce pouvoir permet à l'Ankou de décréter la mort d'un mortel (avec une VO inférieure à 4 et sans pouvoirs), dans un délai fixé (un jour, une semaine, un mois ou un an). Le mortel en question en est prévenu par une vision de l'Ankou, ou bien des symboles évidents (un oiseau noir qui vole à l'envers, etc.). La personne meurt de peur ou de désespoir : le jet de défense (VO) se fait à la fin de la " période de grâce ".

Compacter les âmes (L`Ankhou)

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : contact.
Description : le contact de la lame arrache l'âme de la victime (forcément un mortel, en suivant la définition donnée ci-dessus), qui se retrouve sous la forme d'un caillou blanc dans la main du porteur de la faux. Un jour plus tard, l'âme se décompacte à l'endroit où elle se trouve (en général dans l'Enfer Froid).





Le Monothéisme pour les nuls

" Tu n'auras pas d'autres dieux devant ma face "

Bible - Exode 20,3

" Dieu est un autre "

Entretien avec le Créateur - La Bourboule, juin 2002



Sa tête frôla le haut de la porte du pub quand il entra, mais c'était autant lié à sa taille exceptionnelle qu'à la petitesse de l'ouverture.

La salle du Windmill était presque pleine en ce vendredi soir, un nuage bleuâtre stagnait sous les voûtes de pierres noircies et la moquette lui parut déjà bien spongieuse quand il se dirigea vers le bar. Deux vieux Irlandais en costume à carreaux se poussèrent pour lui laisser un accès, sans perdre une miette du reportage people que passait la télévision d'angle. Plus loin, des jeunes cadres glabres s'acoquinaient avec d'anciens ouvriers trapus autour d'une partie de fléchettes sur une cible électronique. La majorité des autres clients avaient le nez consciencieusement plongé dans une pinte de bière, se préparant à vomir leur semaine avec un rare enthousiasme. Ce même spectacle se répétait partout le long de cette avenue semée de pubs, partout dans Crickelwood, à travers tout le Grand Londres et une bonne partie du pays. C'était une sorte de tradition britannique.

Le grand homme frappa du plat de la main sur le zinc rougeâtre et sourit au barman qui accourait, portant avec talent cinq verres de whisky dans ses deux mains épaisses. Il les disposa en une longue file, devant des clients satisfaits qui faisaient glisser leur monnaie sur le comptoir.

- Salut Ted.

- Ah, Monsieur Gabriel (il prononçait Gay-bwll, ou quelque chose d'à peu près aussi peu élégant).

- Mets-moi une pinte de Fosters, tu veux ?

- Je vous l'amène dernière ?... Il y a un homme qui veut vous voir.

Gabriel acquiesça en baissant furtivement les paupières sur ses pupilles couleur ciel d'hiver.

En se retournant avec sa pinte, il bouscula un homme très agité, qu'il interrompit dans son monologue. Il était en train d'insulter à mi-voix un petit personnage de type oriental, fermement maintenu sur place par le col de sa chemise. L'agresseur se tourna vers Gabriel, avec l'intention manifeste de ne laisser personne lui marcher sur les pieds ce soir-là, fit mine de lever la main et croisa ses yeux.

Son rictus s'effaça de son visage comme un corps de noyé disparait dans la Tamise. Sa main s'abaissa. Il laissa sur place le jeune Pakistanais et sortit du pub en titubant, sans relever la tête. Quand il eut remis en place sa chemise froissée et repris son souffle, l'agressé se tourna vers son sauveur pour le remercier. Celui-ci ne s'était même pas arrêté dans son mouvement et se trouvait désormais de l'autre côté de la salle.

- Bonsoir.

L'homme assis à la table portait des habits sobres mais remarquablement assortis : un pull à col en V, un pantalon en velours, une veste anthracite aux manches déboutonnées. Il avait de petites lunettes à double foyer posées un peu trop loin sur son nez droit. Un doux parfum émanait de sa personne, mélange suranné de fleurs séchées et de bergamote.

- Bonsoir Gabriel.

L'homme à lunettes fit glisser un sous-bock sur la table juste au moment où Gabriel posait sa bière. Il s'immisça parfaitement entre le fond du verre et la surface de bois poli, exactement au milieu. Les deux Archanges échangèrent un sourire.

- Qu'est-ce que tu viens faire ici ?

- Je viens aux nouvelles... Je voulais voir comment te réussissait ta retraite londonienne.

Gabriel laissa passer un temps avant de répondre.

- Je n'ai pas ta clairvoyance, Mikael, mais je jurerais que tu mens. Tu ne serais jamais venu jusqu'ici si tu n'avais quelque chose d'important à me dire.

- Ça fait bien longtemps que plus personne ne m'appelle comme ça.

Comme Yves n'en disait pas plus, Gabriel poursuivit.

- Je m'attendais à te revoir bientôt. J'ai beaucoup pensé ces derniers temps. A toi, à mon frère, à toute cette histoire.

- Et ?

- Je suis arrivé à la conclusion que j'étais bien plus heureux quand je ne savais rien. Les humains ne connaissent pas leur privilège. Tout me paraît si confus, si insensé... Pourquoi Dieu a-t-il pris la peine de faire ça ?

Il balaya d'un geste de la main l'ensemble du bar où s'agitait l'humanité frénétique des fins de semaine.

- Ses voies sont impénétrables, tu le sais.

- Non. Toi, tu le sais, mais tu ne me l'expliqueras pas. Moi, je ne sais rien.

- Tu as choisi le bon camp, Gabriel. Tu as juste besoin de te ressaisir.

L'Archange du Feu vida son verre en trois longues gorgées et fit un signe à la barmaid, qui s'immisçait difficilement avec son plateau dans la foule compacte de l'allée. Yves attendit qu'elle se soit à nouveau éloignée pour continuer.

- Je venais pour te dire ceci : Samael est descendu sur Terre. Je crois qu'il te cherche.

Gabriel eut un haussement de sourcil.

- Je me suis dit que tu pourrais avoir besoin de ça.

De dessous la table, l'homme à lunette tira un grand sac de sport orange et bleu qu'il posa entre eux deux. Gabriel le regarda attentivement, puis hocha la tête.

- Non. Je ne peux pas faire ce genre de choses.

- On ne sait jamais ce dont on est capable avant d'essayer. Tu devrais reprendre du service maintenant... Tu as traîné dans le fog assez longtemps.

Gabriel, résolu, s'était levé sans attendre la seconde tournée de bière et la suite des conseils de Mikael. Il s'apprêtait à partir.

- Nous allons avoir besoin de toi, Gabriel.

Dehors, l'air était froid et mordant. Un homme plié en deux au-dessus d'une plaque d'égout essayait d'éviter de s'éclabousser les chaussures malgré ses spasmes violents. L'Archange remonta la fermeture éclair de sa veste jusque sous son menton et commença à traverser la rue.

- Monsieur Gay-bwll !

Ted arrivait en courant derrière lui, un peu essoufflé. Il portait le sac à la main.

- Vous avez oublié ça sur votre table.

En prenant le sac, Gabriel fut surpris de le sentir si léger. Il salua le barman d'un geste de tête et rentra chez lui à pied, sans même penser à héler les cabs qui glissaient au ralenti le long des trottoirs. Il attendit d'être assis derrière son bureau avec une tasse de thé brûlant avant d'ouvrir le sac.

Au milieu d'une bourre de chiffons et de vieux journaux se trouvait son épée, telle qu'il l'avait abandonnée au Paradis quelques éons plus tôt. Elle brillait sous la lampe comme une aube de printemps. Gabriel passa lentement la main sur le plat de la lame et se surprit à trouver ce contact agréable.

Ainsi donc son frère le cherchait.

Il s'entraîna jusque tard dans la nuit, redécouvrant des mouvements oubliés depuis des siècles.

Pour quelqu'un qui serait venu coller son nez à la vitrine poussiéreuse de la petite boutique de livres rares de Camden où il résidait, le spectacle aurait été pour le moins curieux. Un grand homme nu brandissait un longue épée de lumière contre un ennemi imaginaire tandis que de petites créatures enflammées voletaient autour de lui, en une folle gigue de retrouvailles.

Pourquoi n'y a-t-il pas d'Archanges juifs ? Jésus était-il un bon catholique ? La transsubstantiation est-elle soluble dans l'eau ? Les popes portent-ils la barbe uniquement pour cacher leurs verrues ? Tant de questions qui méritent des réponses précises et documentées... D'Abraham à Luther en passant par Messine (pour pêcher la sardine), nous vous invitons à un tour d'horizon de cette kilométrique page de l'histoire des hommes.

Nous parlerons de la Foi, puis nous aborderons le Judaïsme, son histoire, ses mœurs, ses variantes ésotériques et ses traditions. Nous quitterons les rabbins à papillotes pour rejoindre les curés à soutanes et nous explorerons le Christianisme à travers son évolution, ses schismes et ses mouvances plus ou moins orthodoxes. Pour égayer un peu votre lecture, des cadres ont été disposés stratégiquement, apportant des éclaircissements sur les textes sacrés, les objets magiques et les sociétés discrètes du monde d'INS/MV (le jeu de rôle ésotérique).

L'auteur de ce chapitre s'est aidé d'une pelletée de livres très sérieux et écrits très petit, mais comme il n'arrive pas à les retrouver, il va plutôt utiliser les quelques lignes destinées à la bibliographie pour saluer ses amis : salut les potes !

J'y crois, j'y crois pas

La Foi est un phénomène exclusivement humain.

Vous ne verrez jamais un escargot de Bourgogne dresser un autel de laitue au milieu du jardin afin d'y adorer le Grand Gastéropode Incréé. De la même façon, les Anges et les Démons (en tout cas, avant le Grand Jeu) ne prient pas. Ils n'en ont aucun besoin. S'ils ont quelque chose à faire savoir au Créateur, ils lui envoient une lettre en recommandé, ou tentent de le croiser à la caféte quand il n'est pas en train de faire la sieste. Il ne leur est jamais venu à l'idée de se demander s'il existe, s'il est effectivement barbu, s'il est aussi sympa qu'on le dit et s'il préfère le cassoulet à la choucroute... D'une certaine façon, il n'y a pas moins croyant que les Anges et les Démons dans l'univers.

Les hommes, par contre, c'est une autre paire de manches. A partir du moment où, par les miracles de l'évolution des espèces, la conscience leur est venue, ils ont commencé à se poser des questions. Et certains, pas plus bêtes que les autres, ont trouvé des réponses. Si le vent souffle, c'est que Ugmar éternue. S'il pleut, c'est Vusha qui pleure. Si le soleil se lève et se couche, c'est Fuko qui joue au streetball... Et une fois la théorie posée, il suffisait que suffisamment de gens y croient pour lancer une Foi. C'était aussi facile que ça.

L'avantage de la religion, c'est qu'elle permet non seulement de répondre à plein de questions métaphysiques un peu fatiguantes (Quel est le sens de la vie ? Où va-t-on quand on est mort ?) mais également de réguler sans faille la vie quotidienne (les femmes doivent être fidèles, il faut sacrifier un mouton noir tous les deux mois). On explique le monde comme on peut et on en tire les conséquences. Et comme en plus, dans l'univers d'INS / MV, toutes les croyances finissent par se réaliser à un certain niveau grâce à la MRC, tout le monde est bien content.

Le fait que la Foi reste l'apanage des hommes explique en partie les difficultés rencontrées par la team de Dieu quand ils ont voulu leur révéler son existence. Il s'agissait en effet d'imposer une réalité tangible (c'est Dieu le plus fort) à une masse de gens qui, jusque-là, s'étaient très bien contentés de croyances. Par-dessus le marché, il fallait arriver à leur faire comprendre qu'il n'y avait pas un dieu par aspect de la création, mais bien un chef unique qui avait tout fait tout seul. Plutôt difficile à avaler pour des peuples qui vénéraient jusqu'à cent divinités différentes en même temps.

Cela fut long, fastidieux et souvent approximatif. Si on rajoute à cela tous les désaccords entre les gens chargés des révélations, l'influence démoniaque de plus en plus présente au cours du temps, les doutes proprement humains et quelques initiatives isolées mais remarquées (l'incarnation de Jésus, par exemple), on comprend pourquoi le monothéisme compte autant de dogmes différents. Et peut-être aussi comment des Chrétiens, des Juifs et des Musulmans peuvent se mettre sur la gueule en confiance, estimant chacun accomplir la volonté de Dieu.

On peut distinguer trois grands courants monothéistes, qui sont - par ordre d'apparition à l'écran - le Judaïsme, le Christianisme et l'Islam. Tous trois sont basés sur des textes sacrés, respectivement la Torah et les Talmuds, la Bible et le Coran. Et, comme vous le savez si vous avez un peu été au collège, tous trois sont basés sur un même " fond commun ", à peu près recouvert par l'Ancien Testament. Les coïncidences n'existant pas, vous pouvez être sûr que cette similitude cache quelque chose.

Les belles histoires racontées dans cette grosse moitié de notre Bible couvrent en fait toute la première phase du projet Révélation. Il s'agit de la plus grande opération de communication de tous les temps, avec le succès et le feedback que l'on sait.



LE JUDAISME

" L'homme pense, Dieu rit. "
(Proverbe juif)

La belle histoire du Dieu unique prend sa source quelque part dans le bassin mésopotamien, aux alentours de l'an - 2000. Avant cette date, il n'était jamais venu au Créateur l'idée de lancer une Foi tournant autour de Son ineffable nombril.

Il faut dire à Sa décharge qu'Il est plutôt lent et qu'Il passe beaucoup de temps à (dormir) mûrir chaque projet avant de décider de le mettre en pratique. Bien que Sariel et Raguel aient déjà tenté d'évangéliser les dinosaures, que Samael ait été licencié sans préavis après avoir traîné autour des homo sapiens et que Lui-même ait éprouvé cette nouvelle race avec l'expérience Eden, Il semblait douter de l'intérêt de Se révéler aux hommes. Il faisait Son modeste, quoi. Son petit caprice dura 4000 ans, pendant lesquels les dieux polythéistes grattaient tous les bénéfices, pour une Création dont ils n'étaient même pas responsables...

L'épopée d'Abraham et de sa descendance est racontée dans la Bible avec force détails barbares et descriptions baveuses. Pour les besoins de la démonstration, nous allons rapidement survoler tout ceci, en vous incitant à vous rapporter au texte original pour plus de détails.



Croquis préparatoire

Silence, moteur, action !

Dieu va voir Abraham, lui explique qui Il est, et ce que ce gentil berger barbu déjà âgé va faire pour lui. En gros : lancer une religion, faire plein de gosses pour créer un peuple élu et partir à pied vers la Terre Promise (le pays de Canaan, futur Israël). Abraham accepte - Dieu n'ayant pas lésiné sur les effets spéciaux - engrosse sa femme Sarah miraculeusement soulagée de sa ménopause, commence à marcher puis s'arrête à un carrefour pour sacrifier son fils Isaac sur ordre divin. Sauf que non, c'était une blague, le Créateur voulait simplement tester le degré de fanatisme de son disciple. C'est un mouton qui payera pour le môme.

Accessoirement, Dieu voulait qu'on sache qu'Il n'était pas un barbare et que Lui, les sacrifices humains, Il disait non. Plutôt satisfait du résultat de Son test, Il rase Sodome, Gomhorre et leurs proches banlieues pour bien montrer que, s'Il est clément, il faudrait voir à pas trop Le chauffer non plus. Abraham claque en route, Sarah idem. Isaac engendre deux fils rivaux, dont un seul héritera de la charge du peuple élu suite à une magouille culinaire.

Le cordon bleu, c'est Jacob, et vous en avez peut-être entendu parler pour un fait d'armes intéressant : c'est lui qui a pété les dents de devant de Daniel, futur Archange de la Pierre. Convoqué par Dieu pour un brainstorming au Paradis, le petit gars grimpe l'escalier qui conduit à travers les Marches et, comme il est à la bourre, décide de ne pas s'arrêter devant le service d'ordre. Il frappe, il entre, Daniel se retrouve au tapis. Ça peut paraitre un peu surprenant au début, mais en fait Jacob a un truc.

Il est le premier de sa famille chez qui certains gènes sont ressortis, des gènes hérités de très, très loin. D'Adam ou d'Eve, pour être précis : de la pure graine de psionique. Pour marquer sa victoire par KO, Dieu change son identité. De retour sur Terre, Jacob devient Israël, un nom pas facile à porter. Izi profite de sa retraite anticipée pour faire une douzaine de gosses, dont Joseph.

Le brave Joseph, enfant martyr, se fait balourder dans une citerne par des frères jaloux, puis recueillir par un marchand et enfin amener en Egypte. Grâce à ses dons de psionique, il devient conseiller de Pharaon. Heureux de sa promotion sociale, il invite sa famille à le rejoindre, et le peuple élu décide de faire un crochet dans sa marche vers la terre promise. Tout le monde s'installe peinard au bord du Nil pour regarder passer les nuages et les saisons. Depuis son entrevue avec Jacob, Dieu vaque. Il ne se rend pas compte que quelqu'un d'autre est en train de se pencher sur ses magouilles. Un vieux collègue à lui, si vous voyez ce que je veux dire.

Parce que bon, cette histoire de révélation, c'est bien gentil, mais ça n'amuse pas ceux d'En Bas. Aucune règle n'existe, le Grand Jeu n'a pas cours, mais quelques principes semblaient bien établis dans l'ordre des choses. Entre autre celui de non-intervention (on ne se mêle pas de ce qui se passé sur Terre), qui avait valu à Samael et à ses proches une Chute assez brutale. Lucifer, quand il apprend cette histoire de peuple élu, l'a un peu mauvaise. Alors, comme ça, on décide de tricher ? Eh bien, trichons ensemble.

La seule chose qui différencie les descendants de Joseph, maintenant bien implantés dans la société égyptienne, c'est leur croyance bizarre en un Dieu unique. Pas de problème : Satan et quelques sbires les gavent de vin de palme, les promeuvent à des postes clés, flattent leurs penchants les plus bas et les poussent à oublier leurs origines. Par la douceur et la sournoiserie, ils comptent bien en faire de bons citoyens égyptiens. Mais c'est sans compter sur la connerie humaine ; les habitants du cru commencent à être jaloux. " Non mais c'est quoi, ces étrangers qui viennent jusque dans nos bras égorger nos filles et notre pain des Français ? "

Le racisme, c'est encore ce qu'on a inventé de mieux pour raviver le sentiment d'appartenance à un clan. Les membres du peuple élu resserrent les coudes. Pharaon, inspiré par des conseillers démoniaques, décide de les exterminer, en passant par le fil de l'épée tous les nouveaux-nés. Un certain Moïse est épargné puis adopté par la famille royale. Et Dieu, réveillé par le barouf, revient glisser son grain de sable. Il va voir le petit gars, lui explique que ça craint pour sa gueule et pour son peuple, qu'il faut que les (futurs) Juifs se barrent d'Egypte et aillent enfin dans leur (bon Dieu de) terre promise. Moïse accepte, demande à Pharaon le droit de partir puisque ça arrangerait tout le monde... Mais ça n'arrange pas Satan, qui Charme le roi pour qu'il dise " non ".

Et c'est ainsi que commence la lutte ouverte la plus violente entre Dieu et Satan, à grands coups de plaies dans la gueule. Laisse-nous partir. Nan. Alors mange ces sauterelles. Laisse-nous partir, nan, ben t'auras des pustules plein ta face, etc. etc. Lucifer finit par abandonner, Moïse emmène ses troupes en promenade, mais fissa, dès fois que Pharaon change d'avis. Ce qu'il fait quelques heures plus tard, envoyant son armée derrière les fuyards. Heureusement pour eux, Dieu n'est pas bien loin, toujours occupé à affûter de nouvelles plaies. Il ouvre la Mer Rouge comme une porte qu'Il claque à la gueule des soldats égyptiens un peu plus tard.

La suite de l'histoire, c'est l'errance dans le Sinaï, pendant une quarantaine d'années. Le temps que Dieu élabore une nouvelle stratégie pour contrer les avancées de Lucifer. Son rival veut jouer la carte de la récupération ? Il faudra alors rendre son peuple élu irrécupérable. Lui donner des lois précises, indiscutables, le forcer à suivre des préceptes et l'empêcher - par la peur, s'il le faut - de changer ses croyances. Il commande à Didier une sorte de Code Pénal de la religion, qu'Il remet en personne à Moïse au sommet du Mont Sinaï. Les Dix Commandements sont en quelque sorte le résumé des principes de bases, amplement détaillés dans des correspondances ultérieures.

Une croyance, des règles, un peuple, une culture et une histoire : bon sang de bois, on a une religion. Le Judaïsme est né.

Ebauche

Et il est né dans la douleur, sans péridurale.

Le premier objectif de Dieu, celui avec lequel Il bassine les Anges qui bossent sur la rédaction de la Loi, c'est la survie de Son peuple élu. A tout prix. Que plus jamais les Juifs ne puissent être assimilés par une autre culture, quelle qu'elle soit. Et pour cela, il doit apprendre aux hommes l'intolérance. Le premier des commandements n'est pas là pour faire joli. " Je suis l'Eternel, ton Dieu. Tu n'auras pas d'autres dieux devant ma face ". Ça a l'air de rien, mais ce genre de déclaration lapidaire, ça vous marque une Foi, dans ce temps-là.

Car les échanges religieux étaient une pratique courante du polythéisme. " Qui est-ce qui s'occupe du feu chez vous ? Vulcain ? Ah, ben ça doit être le même que notre Mithra, sauf sous un autre nom... " Et hop, en cinq minutes, on était cousin et on mangeait le méchoui de l'amitié. Bien sûr, ce n'était pas toujours aussi facile, mais au moins le dialogue était possible.

Pour le peuple élu, plus moyen de discuter. Il n'y a qu'un Dieu et Il a tout fait. Ceux qui disent le contraire sont des infidèles, et ma mère, elle m'a dit de pas parler aux infidèles... Vous parlez d'un respect des croyances d'autrui ! Si vous ajoutez à ça une pelletée de coutumes présentées sous la forme de lois indiscutables (lapidation de femmes adultères, défenestration des homosexuels, interdits alimentaires), vous obtenez la religion la plus stricte et la plus intransigeante du moment. Et c'est sans aucun doute ce qui a permis au Judaïsme de survivre quelques beaux millénaires, malgré la haine farouche de tous ses voisins.

Revenons à nos moutons. Les Hébreux (on peut les appeler comme ça, maintenant) sortent du désert. Moïse clapote en chemin et cède la direction de la tribu à son disciple Josué. C'est lui qui mettra le premier pied en terre promise, après un petit détour par Jéricho pour y jouer un air de trompette. Sauf que, comme vous vous en doutiez, les habitants de Canaan ne sont pas du tout au courant qu'ils habitent une terre promise par Dieu. A vrai dire, ils sont même plutôt réticents à céder la place. Le futur pays d'Israël, c'est pas de la merde : vue sur la mer, plaines fertiles (enfin, un peu plus que les déserts environnants), climat agréable… Les Cananéens se défendent comme des beaux diables contre l'invasion, un peu aidés par les forces de Satan. Et les Hébreux leur rentrent dans le lard sans état d'âme, initiant la grande mode des conflits au Proche-Orient.

La guerre s'éternise. Josué cède la main aux Juges, des chefs de guerre biclassés religieux, qui comptent bien remporter la partie grâce au soutien de Dieu. Mais à peine les Hébreux ont-ils conquis une ville que leurs voisins recommencent à pousser aux frontières. Vers l'an -1000, les Juges décident de s'unifier pour ne former qu'un seul territoire. Israël apparaît, même s'il reste un pays menacé de toute part, une petite poche de monothéisme résistant, encore et toujours, à l'envahisseur barbare.

On confie au prophète Samuel la tâche de désigner un roi pour le pays, et son choix (un peu orienté par des Anges en maraude) se porte sur Saül. Saül fait ce que les Juges faisaient avant lui : une bonne grosse guerre bien sale, et parvient à repousser des Philistins un peu trop envahissants. Son héritier, le roi David (qui se distinguera dans sa jeunesse par un combat de catch resté fameux) pousse les armées jusqu'à Jérusalem, qu'il reprend à la force de ses petits bras. La ville est plaisante, David décide d'en faire sa capitale. Et comme il préfère écrire des sonnets que d'aller se bastonner, il signe dans la foulée un traité de paix avec son voisin le plus puissant : Hiram, roi de Tyr.

Mais que faisaient les Anges et les Démons pendant tout ce temps ? Eh bien... Pas grand chose. Dans les grandes guerres qui ont agité la région, on pouvait certes croiser quelques créatures spirituelles dans l'un et l'autre camp mais rien de bien organisé ou d'officiel. Depuis sa révélation sur le Sinaï, Dieu Se contente d'envoyer un messager par-ci par-là pour briefer les prophètes et faire savoir à Son peuple qu'il ne les oublie pas. Il veut que l'expérience se poursuive, avec le moins d'interventions de Sa part possible. Quant à Satan, il a mûrement réfléchi et s'est finalement résolu à laisser pisser le mérinos. Il a l'intuition secrète qu'en voulant trop bien faire, Dieu a merdé son coup : les Hébreux, à force de lois et de contraintes, sont devenus un peuple si protectionniste qu'ils n'ont aucune chance de parvenir à disperser la pensée monothéiste dans le monde. On naît juif, on ne le devient pas. Cela limite énormément la diffusion de la Foi... Avec un peu de patience, les Hébreux vont finir écrasés par leurs voisins, sans même que les forces du Mal aient besoin d'intervenir.



Toile de maître

Avec David aux manettes, on aborde l'âge d'or du Judaïsme. Le bon roi commence par organiser un peu le foutoir de son pays : il crée une armée, divise le territoire en régions administratives, instaure des impôts. Il installe l'Arche d'Alliance dans un temple de Jérusalem, avec le projet d'en construire un plus grand quand il en aura le temps. Et pour le reste, il passe l'essentiel de ses journées dans un rocking chair à écrire des poèmes à la gloire du Très Haut, les fameux Psaumes.



Le fils de David fera mieux encore. Salomon (965-928 avant l'autre) poursuit l'œuvre de son père, fait fortifier de nombreuses villes, nourrit des contacts étroits avec ses voisins plus ou moins directs (voir l'épisode de la Reine de Saba) et fait surtout bâtir le fameux temple rêvé par David. Un autre de ses faits d'armes, est de faire rédiger les textes sacrés en plusieurs exemplaires, avec le soutien de quelques Anges dépêchés pour l'occasion. Tout est bel et bon. Si bon, même, que Malphas décide de mettre son grain de sel. A la mort de Salomon, le futur Prince fabrique de toute pièce une querelle de succession, faisant replonger le royaume dans la guerre et la barbarie. Cette première intervention autonome de Malphas a d'ailleurs été décisive pour le reste de sa carrière, puisque son succès lui vaudra de devenir le Fouteur de Merde Officiel en Matière de Religion... Le royaume est très vite coupé en deux : Israël au nord et Juda au sud. Il faut dire que l'intransigeance et le fanatisme religieux, c'est pas le top quand il s'agit de trouver des compromis.

Séparés en deux clans rivaux, les Hébreux sont à nouveau à la merci de leurs voisins plus puissants. Israël est envahi très rapidement par les Assyriens. La capitale, Samarie, est entièrement vidée de ses habitants, qui sont déportés aux quatre coins du royaume puis remplacés par des Syriens et des Babyloniens. Cet épisode est le premier d'une longue série de dispersions des Juifs loin de leur terre promise (ou diaspora pour les lettrés).

Quant au royaume de Juda, celui qui a pour chef-lieu Jérusalem, il résiste un siècle de plus malgré les pressions babyloniennes. Sous le règne de Josias, la Loi connait même une petite réfection. Dieu ordonne une mise à jour des textes sacrés, espérant par là redonner aux Juifs la rage de vaincre. Quelques générations plus tard, Il prend contact avec un nouveau prophète, Jérémie, dont la lourde mission est de conseiller le roi pour ne pas qu'il fasse trop de conneries géopolitiques.

Mais il est déjà trop tard. Le roi en exercice (un certain Sédécias) passe une alliance avec les Egyptiens contre les Babyloniens. Et Nabuchodonosor lui rentre dans le lard. Il assiège et prend Jérusalem, rase le temple puis déporte tous les habitants au cœur de son propre pays.

Nous sommes en l'an -586 et le royaume de Dieu a vécu.

Reproduction

L'exil à Babylone va marquer les esprits et va surtout permettre aux Hébreux de se ressaisir.

Après tout ce qu'ils ont subi pour préserver leurs croyances, ils n'ont plus l'intention d'en changer. D'autant que la team de Dieu veille au grain, et fait tout ce qui est en son pouvoir pour que la tradition ne se perde pas. On constate une recrudescence de vocations prophétiques et les Juifs, comme par hasard, accèdent rapidement à des postes honorifiques (précepteurs, juristes, etc.). Quelques décennies passent et Satan recommence à avoir les boules. Il peut presque voir les Babyloniens se convertir à une nouvelle forme de monothéisme et commencer à essaimer cette Foi autour d'eux. Les forces du Mal décident d'agir vite. Un peu trop sans doute.

Baal est dépêché sur Terre, avec pour mission de foutre en l'air l'empire babylonien. Avec sa subtilité légendaire, le futur Prince va visiter les voisins perses et les chauffe un peu pour qu'ils préparent une guerre. Pif paf pouf. Cyrus marrave tout le monde sur son passage et les Démons boivent du petit lait. Jusqu'au jour où le chef des Perses retourne sa veste (merci Francis !) et décide que, finalement, il aime bien les Juifs. Ils n'ont qu'à rentrer dans leur pays, tiens. Comme ça, ils nous foutront la paix. Baal, dans les tripes de Babyloniens jusqu'aux genoux, ne trouve aucun plan pour l'en empêcher et laisse filer le peuple élu. C'est reparti pour un tour.

Des groupes d'Hébreux regagnent Jérusalem et sa région, s'organisant petit à petit. Vers -516, ils reconstruisent même un nouveau temple sur l'emplacement du précédent. Bon an mal an, ils gèrent leur barque dans l'océan mouvementé des conquêtes antiques, préservant leurs croyances comme ils peuvent et instaurant de nouvelles lois pour se protéger encore (comme l'interdiction de mariage entre une femme juive et un homme non-juif). Le royaume de Juda (ou Judée comme diront les Romains) devient lentement une petite monarchie religieuse bien craignos, mais relativement stable. Il tiendra le coup jusqu'en -300, quand Alexandre et ses sbires déboulent pour leur enseigner le grec ancien.

Dans un premier temps, la coopération se fait sans trop de heurts. Pour une fois, les envahisseurs sont plutôt des malins. S'ils restent attachés au polythéisme, ça fait un bail que les Grecs ont commencé à réfléchir un peu plus loin et qu'ils ont inventé plein de choses sympa : la philosophie, les mathématiques, la musico. La plupart des Hébreux se laissent séduire par ces progrès intellectuels, d'autant plus facilement que la présence hellénique n'est pas déplaisante. Même s'ils contrôlent militairement le territoire, ils laissent aux Juifs le soin de régler les questions juridiques et religieuses. Tous les Hébreux commencent à s'imprégner de cette nouvelle culture. Didier flippe un peu, Yves se marre doucement, Satan regarde de loin, un peu dubitatif. Puis vaguement inquiet. Ça ne va pas recommencer, les échanges culturels ! Si les Grecs se convertissent au monothéisme, on aura tout gagné ! Il renvoie ses deux poulains, Malphas et Baal, s'occuper de tout ça. En -175, le souverain grec Antiochus IV se souvient que la tolérance, c'est pas si sympa que ça et interdit les croyances et coutumes juives à grands coups de sandalettes au cul. Révolte, pillage du temple, guerre civile... L'histoire est un éternel recommencement.

La suite se joue avec les Maccabées, un groupe de farouches révolutionnaires juifs qui reprennent le pouvoir et boutent les Grecs hors de Judée. Toutes ces bastons, ça vous secoue une Foi et les croyants commencent à adopter des vues différents. La pensée unique fait place à une multitude de nouvelles mouvances : pharisiens, saducéens, zélotes et compagnie.

Et, malgré toute la bonne volonté des dirigeants de l'époque, le royaume des Juifs ne va pas tenir la route bien longtemps. Revoilà des envahisseurs, avec leurs gros pilums. Cette fois, ils sont romains et ils ont le bon goût de placer à la tête du pays un Hébreux qui leur est favorable : Hérode.

Hérode ? Ça ne vous rappelle pas quelque chose ? On est désormais aux alentours de l'an 1. Avec une date comme celle-là, ce serait étonnant qu'il ne se passe pas quelque chose d'important...

Diaspora, c'est plus fort que toi

A partir d'ici, notre survol s'accélère. Parce que, comme nous allons le voir, les Juifs cessent d'appartenir au peuple élu.

Après le happening du Golgotha, Dieu se range à l'avis de Son fils et soutient les Chrétiens à plein, laissant tomber ceux qu'Il avait coachés si longtemps. Dans la foulée, avec l'instauration du Grand Jeu, Satan lâche aussi

Qui a écrit la Bible ?

Voilà vraiment une question stupide. En fait il faudrait dire : qui a écrit les Bibles. Parce qu'il y en a plusieurs.

Pour simplifier outrageusement, nous pouvons en distinguer quatre.

- La Bible juive (composée de la Torah - qui contient le Pentateuque, les livres prophétiques, historiques et poétiques - et du Talmud)
- La Bible protestante (composée de la Torah - ou Ancien Testament - et du Nouveau Testament),
- La Bible catholique (composée des deux Testaments et d'une partie des livres hagiographiques)
- La Bible orthodoxe (composée de la même chose, plus l'intégralité des livres hagiographiques).

La Torah est considérée dans les religions dites du Livre comme le corpus originel. Elle s'étend de la Genèse aux prophètes mineurs, en passant par plein de chroniques historiques, un paquet de psaumes et pas mal de généalogie. Elle a été rédigée presque intégralement par l'Archange Didier, ce dont il tire une grande fierté (il est l'auteur du livre le plus édité au monde !). Si je dis presque c'est parce qu'il s'est fait aider d'une poignée de scribes angéliques et de quelques âmes bienheureuses retrouvées au Paradis. Certains passages de l'Exode sont par exemple directement de Moïse et les livres des Rois sont la création à quatre mains de David et Salomon. Mais le gros du travail, depuis les dix commandements jusqu'à l'histoire de Jonas dans sa baleine, est l'œuvre de Didier.

Les Talmuds (la version Jérusalem et la version Babylone) ont été couchés par écrit par des théologiens juifs parfaitement humains, aux alentours du premier siècle. Dieu avait déjà changé de peuple élu à cette époque et les bouquins furent publiés sans qu'il ait à en passer la commande auprès d'un prophète éclairé. Certains de ses auteurs anonymes étaient cependant des Mekoubals, qui prirent soin de coder une partie de leur savoir dans ce texte sacré, mais il ne s'agit pas là de quelque chose qui puisse vraiment prêter à conséquence.

Les livres hagiographiques ont été rédigés sur le tard par deux Anges de Didier en poste à Alexandrie. C'étaient d'anciens collaborateurs de l'Archange sur le " Projet Torah ", qui avaient fait sécession pour créer leurs propres livres. Ils avaient dans l'idée de faire du forcing pour réussir à les caser dans le canon officiel. Leur erreur fut d'écrire en grec (langue qu'ils trouvaient incroyablement plus claire que l'hébreu biblique), ce qui les empêcha de passer réellement à la postérité. Seuls les passages historiques (les livres des Maccabées, entre autres) furent retenus dans le canon catholique romain. Les puristes du texte (juifs et protestants) ne leur reconnaissent aucun statut sacré.

Le Nouveau Testament est l'œuvre exclusive de l'Archange Novalis. Maîtrisant tous les styles et dans un grec limpide, il rédigea quatre Evangiles, deux Actes, des Epîtres à la moitié du monde civilisé et un superbe délire psychédélique baptisé Apocalypse. Pour ce dernier livre - l'un des plus célèbre de la Bible (la preuve : même vous, vous en aviez entendu parler) - il s'inspira fortement du chapitre prophétique de Daniel dans l'Ancien Testament. Didier ayant nié la paternité de cette source d'inspiration, personne ne sait aujourd'hui qui en est l'auteur. Des facétieux aiment à dire qu'il s'agit de l'Archange de la Pierre lui-même, mais c'est assez difficile à imaginer. D'autres prétendent que ce serait Gabriel qui aurait glissé ce petit livre dans les brouillons de Didier, un jour où il était parti à la plage...

l'affaire. Tout le monde pense que, sans le soutien du Créateur, les Hébreux sont perdus à court terme. Et ce changement de latitude est très profitable au Judaïsme, qui peut enfin évoluer librement.

Déjà réformée par l'exil à Babylone, cette religion cesse de fonctionner avec un directeur de la foi unique, centré sur Jérusalem. Le cœur de la tradition devient la synagogue et le rabbin, ceux-ci pouvant exister partout où les Juifs se trouvent. On abandonne également les sacrifices d'animaux pour se concentrer sur de nouvelles valeurs : prière, charité, étude des textes sacrés. Enfin, on arrête d'essayer d'avoir raison à tout prix. Les Juifs, en exil un peu partout (Babylonie, Empire romain, etc.) acceptent les brimades et les lois qu'on leur impose, se cantonnant aux métiers qu'ils ont le droit d'exercer et payant les taxes supplémentaires. Quand la situation devient trop difficile, ils vont simplement voir ailleurs s'ils y sont.

Jusqu'au 20ème siècle, les Juifs se contentent d'aller de terre d'accueil en terre d'accueil, tout en tâchant de préserver leurs traditions. Souvent mal vus et mal compris, ils ont pourtant connu quelques moments de paix et de richesse culturelle (comme en Espagne jusqu'en 1492). Les Etats-Unis ont été une terre d'exil particulièrement accueillante, mais ils ont aussi connu des heures intenses en Europe de l'Est, en Amérique du Sud et dans d'autres coins moins affriolants...

Un petit mot sur l'antisémitisme, maintenant. Les communautés juives, implantées dans tous les pays qui voulaient bien d'elles, ont toujours été minoritaires. Appartenant à une culture différente et refusant de se convertir à une autre foi, les Juifs ont joué le rôle de boucs émissaires plus souvent que de raison. Notre belle histoire de France, pour ne parler que d'elle, compte de très nombreux actes de barbarie à leur égard, justifiés a posteriori par toutes sortes de thèses (comme l'accusation de déicide, particulièrement populaire). Pour en venir à la seconde guerre mondiale et à la Shoah, je me permets de rappeler aux esprits les plus cyniques (ou les plus révisionnistes) que, dans l'univers d'INS/MV, tout est de la faute des hommes. Il n'y a eu aucune intervention angélique ou démoniaque dans l'organisation de ce massacre, merci. Il n'est pas franchement utile de suivre l'exemple d'un certain éditeur américain : les camps d'extermination ne sont pas de bons endroits pour mettre en scène un scénario de jeu de rôles.

La fin de la seconde guerre mondiale a tout de même eu une conséquence très importante pour tous les Juifs de la planète : la fondation de l'état d'Israël. Depuis le début de la diaspora, ce fut le premier grand retour en terre promise, avec les difficultés que l'on sait. En 2000 ans, la situation avait beaucoup évolué et Jérusalem était devenue la ville sainte des trois religions monothéistes. De plus, la Palestine était habitée par une vaste communauté musulmane, qui pouvait légitimement se faire valoir du droit d'y rester. Comme vous le savez, cette affaire est encore l'un des nœuds les plus compliqués de la politique internationale, entachée de querelles religieuses, de massacres de part et d'autre (guerre des six jours, guerre du Kippour) et d'un grand retour du fanatisme.

Là encore, à moins que vous ne soyez très habiles (ou particulièrement engagés politiquement), nous ne vous recommandons pas de vous amuser avec ça. INS/MV reste un jeu et je doute qu'il soit très ludique d'envoyer vos PJs dans les territoires occupés. Même pour rire. Surtout pour rire.





Chasse, pêche, kippa et traditions

A l'heure actuelle, le Judaïsme est la religion de quelques 14 millions de personnes.

Le foyer le plus important se trouve en Israël, mais de nombreux autres pays en accueillent une part non négligeable (Etats-Unis, Argentine, France, Italie, Russie, Maroc, etc.). Leur nombre relativement faible, surtout au vu de la longévité de leur communauté, est dû à plusieurs facteurs, dont le premier est sans doute le fait que le Judaïsme n'a pas de vocation missionnaire. Vous ne verrez jamais un rabbin faire du porte-à-porte pour vous convaincre de vous convertir. La religion juive se confond avec une culture et un peuple, ce qui est très rare pour une croyance religieuse.

Sans entrer dans les détails théologiques fatigants, précisons juste que le Judaïsme est une religion assez optimiste. Elle repose sur le principe de l'accomplissement, estimant que, si Dieu est responsable de la Création, c'est à l'homme de l'améliorer et de l'embellir. Sur le même principe, les humains sont habilités à interpréter et à compléter les préceptes divin (ils y sont même plus ou moins obligés). Un autre élément important est l'attente du Messie, l'espoir qu'un jour un descendant de David viendra sur Terre pour résoudre tous les problèmes et rendre aux Juifs leur juste place dans l'univers. Le fait d'appartenir au peuple élu est vu à la fois comme un privilège et un poids, ce qui peut expliquer pourquoi ils ne poussent que rarement les gentils à se convertir à leur Foi.

Passons au folklore. Au premier rang des traditions funky et autres petits trucs rigolos, nous avons le respect du shabat. Pour suivre l'exemple de Dieu qui s'est reposé le septième jour (les jours suivants aussi, mais il ne s'en est jamais vanté), les Juifs ont pour règle de ne pas travailler du vendredi soir au samedi soir. Pendant cet intervalle, ils n'ont pas non plus le droit de faire travailler qui que ce soit, ni de modifier l'univers : on n'allume pas la lumière, on ne fait pas à manger, on ne coupe pas ses cheveux.

Les interdits alimentaires restent aussi très présents : pas de porc, pas de viande cuite dans le lait, etc. Grosso modo, il s'agit des mêmes règles que chez les Musulmans, l'interdiction de l'alcool en moins. La circoncision des garçons est un acte de Foi, qui donne lieu à une fête comme le baptême chrétien et marque l'entrée d'un nouveau membre dans la communauté. Si la synagogue est un lieu de prière, elle est surtout un lieu d'étude où l'on vient réfléchir et débattre sur la signification des textes sacrés. Toutes les cérémonies (mariage, kaddisch funèbre) peuvent également être célébrées à la maison.

Traditionnellement, les Juifs doivent se marier entre eux. L'application de cette loi, nécessaire selon certains à la survie de la communauté, dépend du degré de dévotion de chacun. Le calendrier juif commence à la date symbolique de la création du monde. L'an 2002 correspond chez eux à l'an 5762.

Au chapitre des fêtes, notons Yom Kippour (la fête du Grand Pardon, la plus importante), Soukkot (où l'on mange dans une cabane construite de ses mains pour se souvenir de l'errance dans le Sinaï), Hannoukka (qui rappelle la victoire des Maccabées et coïncide presque avec Noël) et Pessah (qui est la Pâques juive, instaurée à la sortie des Juifs d'Egypte).

Shabat shalom !

Dans le monde sordide et spumescent de INS/MV, le Judaïsme n'est pas une troisième force. Ce n'est même pas une force d'ailleurs, juste une religion. Nos amis israélites ne sont pas plus au courant du Grand Jeu que votre petit cousin qui milite aux scouts d'Europe.

Il n'y a jamais eu d'Archange ou de Prince Démon juif, pour la bonne et simple raison qu'Archanges et Princes ne sont sortis de l'ombre qu'au moment du Grand Jeu. Et à cette époque, le Judaïsme était déjà has been. Bien sûr, plusieurs de ces créatures se sont penchées sur la question en leur temps et certains sont même intervenus directement dans l'affaire du peuple élu. Mais aucun d'eux n'était officiellement préposé à tel ou tel aspect de cette Foi. Cela peut aussi expliquer pourquoi les Archanges ont opté pour des noms chrétiens et non pour leurs variantes hébraïques.

De nos jours, les Juifs sont donc des humains tout à fait normaux, à deux petites exceptions près. Les Mekoubals (dont on vous parle un peu plus loin) et les croyants qui servent de corps d'accueil. Statistiquement, les Anges s'incarnent un tout petit peu plus chez les Juifs que chez les athées (mais bien moins que chez les Chrétiens, cela va sans dire). Ce n'est ni par superstition, ni par nostalgie. C'est juste qu'il est plus facile pour la S.R.C. de convaincre un humain de devenir un corps d'accueil si celui-ci est déjà un peu croyant. Pour maintenir l'équilibre, il y a aussi plus de Démons incarnés dans des corps de Juifs, à proportions égales. Le monde est bien fait.

Notons également qu'il y a pas mal de psioniques dans cette communauté, ceux-ci s'étant pendant très longtemps mariés entre eux et ayant ainsi préservé le patrimoine génétique d'Adam et Eve. Il y a environ une chance sur deux mille pour qu'un Juif développe des pouvoirs psychiques, soit à peu près dix fois plus que dans le reste de la population mondiale. Ceux à qui cela ferait penser à une version cybercool du complot judéo-maçonnique sont priés d'insérer au plus vite leur tête dans un sanibroyeur. Merci.

Un dernier point : si, depuis le début du Grand Jeu, les Juifs ne sont pas plus dans la ligne de mire des deux factions que les taoïstes ou les bouddhistes, cela ne veut pas dire qu'ils ont été laissés en paix pour autant. L'issue de l'affrontement reste l'âme de tous les hommes, quelle que soit leur race ou leur confession.

Ça s'appelle United Colors of INS/MV. C'est beau.

LA KABBALE

" La Kabbale ? Trop de la balle ! "
(trouvé dans la marge d'un carnet de l'Archange Yves)

Kabbale historique

La Kabbale (savoir reçu) est une doctrine ésotérique enracinée dans la mystique juive, un mélange folklorique de traditions religieuses, de méthodes pseudo-scientifiques et de croyances superstitieuses. Pour ses adeptes, celle-ci remonterait à l'origine des temps, à l'exil de l'homme du jardin d'Eden. Ils considèrent d'ordinaire Enosh (le fils de

Seth et le petit-fils d'Adam) comme le premier vrai Kabbaliste, le premier homme à avoir rassemblé la somme du savoir primordial - dit adamite - pour en faire une méga-compilation. Et il est dit aussi que ce brave Enosh, après deux grosses générations, avait déjà oublié pas mal de trucs. Une autre version de la même histoire voudrait que Moïse, au moment de ramener les tables de la Loi, ait décidé de ne pas tout révéler à ses amis dans le désert et ait gardé une partie des secrets divins pour les enseigner à des élèves soigneusement choisis.

Dans les deux cas, il s'agit d'un savoir plusieurs fois millénaire qui ne serait enseigné que par voix orale, des révélations d'ordre métaphysique auxquelles seuls quelques privilégiés pouvaient avoir accès. La légende dit aussi que pendant ces siècles où la Kabbale resta un enseignement secret, ses adeptes durent lutter contre les magiciens. La Kabbale était basée sur une révélation cosmique et n'était soi-disant concernée en rien par le surnaturel.

La première trace historique d'activité de la Kabbale remonte à l'an 70, date de la destruction du Temple de Jérusalem par Titus, avec Yohanan ben Zakkaï. Celui-ci aurait commencé l'enseignement officiel d'une doctrine jusque là purement orale pour ne pas que le savoir se perde. En effet, les Romains alors présents en Palestine avaient des méthodes plutôt radicales de colonisation et étaient en train de tuer lentement la tradition juive. L'école de Yavné fut fondée et on commença à collecter les témoignages de tous les anciens afin d'obtenir un aperçu aussi complet que possible de ce qui avait été retenu des révélations divines faites des millénaires plus tôt. Cette tâche de compilation deviendra l'œuvre principale de la Kabbale.

L'histoire de la Kabbale est ensuite celle du peuple juif, de sa diaspora, de ses fuites successives.

C'est en Provence que seront publiés les ouvrages fondamentaux : le Sèphèr ha-Bahir (Livre de la Clarté) au 12ème siècle et surtout le Sepher ha-Zohar (Livre de la Splendeur), remise en forme contemporaine d'un manuscrit secret du 2ème siècle attribué à Siméon Bar Yoc'haï, le prestigieux élève de l'école de Yavné.

En Espagne, la Kabbale s'ouvre aux philosophies orientales (Averroes, entre autres) ainsi qu'à la mystique islamique. Face à la montée de l'antisémitisme en Espagne le savoir kabbalistique se déplace ensuite en Italie du Nord en direction de l'Europe de l'Est. Vers le 15ème siècle, on note quelques tentatives de kabbale chrétienne, mêlant allègrement Hellénisme, Judaïsme et Christianisme. Le mouvement connaîtra plusieurs tentatives de rénovations et de rassemblements aux 18ème et 19ème siècles qui ne donnèrent que de piètres résultats. Notons enfin, pour boucler ce petit tour d'horizon, que Spinoza lui-même fit une tentative de traiter de la Kabbale à l'aide des principes cartésiens (alors que pourtant c'était pas la moitié d'un con).

La Kabbale n'est pas une doctrine à proptement parler mais une tradition. Basée sur le principe de l'enseignement oral, elle vise à conserver et à développer une Connaissance qui aurait été donnée aux humains dans l'antiquité. La Kabbale originelle (c'est-à-dire celle qui a su rester à l'abri de toute forme de superstition) a toujours été très proche des sciences, que ce soient les mathématiques, la biologie ou la physique. Elle considère que son champ d'étude pour être complet se doit d'être aussi bien spirituel que matériel et accepte le principe que tout savoir est bon à acquérir. Elle cherche aussi à faire des comparaisons entre science et religion pour atteindre un nouveau niveau de compréhension de l'univers.

Il existe quelques idées fondamentales, comme la croyance en un être suprême (appelée cause non-causée selon la bonne vieille idée de St Anselme) qui contient tout l'univers ; l'idée que l'homme peut atteindre le savoir ultime, ou du moins toujours en apprendre plus s'il reste aware ; et surtout que quelque chose de ce savoir est présent non seulement dans l'Univers (le grand livre de Dieu) mais aussi dans son représentant terrestre, le " Petit livre rouge du Seigneur " - à savoir la Bible.

Au cours des siècles, les kabbalistes ont d'ailleurs développé d'étranges méthodes de décryptage de la Bible en procédant par anagrammes (facilités en hébreu par le fait que les voyelles ne sont pas écrites), par numérologie (remplacement des lettres du texte sacré par des nombres, pour interchanger les mots de même valeur numérique) ou par acrostiches et abréviations. C'est grâce à ce dernier principe qu'ils ont découvert que Amen est en fait l'abréviation de Adonaï Melekh Naman, Dieu roi fidèle. Trop fort.

Kabbale masquée

Bon, maintenant que vous vous êtes farci le pipo historique, vous êtes en droit de vous demander ce qu'il en est vraiment de cette bouffonnerie mystique. C'est une très bonne question, et vous n'êtes pas les premiers à vous l'être posée. Dominique lui-même s'est penché sur le problème avant vous, aux alentours du 13ème siècle, au cours d'une enquête de routine sur l'Islam en Espagne.

Personne au Paradis ou en Enfer n'avait fait très attention à cette bande d'intellectuels juifs qui passaient leurs journées à se raconter des histoires, à découper les pages de la Torah pour en faire un texte cohérent et à griffonner des formules incompréhensibles. Ils étaient parfaitement inoffensifs, uniquement préoccupés à acquérir plus de connaissances, activité normale pour l'humanité depuis qu'Eve s'était fait croquer la pomme. Seulement voilà : un Ange en mission à Séville eut l'occasion de lire en diagonale des passages du Sèphèr ha-Zohar dans sa version non expurgée et n'a pu s'empêcher d'y trouver des trucs plutôt louches. Des histoires d'êtres supérieurs qui seraient en même temps des concepts et des nombres. Des histoires de création de l'univers et de métamorphoses. Et puis des trucs plus flippants encore, des trucs qui rappelaient de vieilles histoires inconnues des hommes, à base de Chute, de Marches, de textes estampillés " For your eyes only " dans le bouquin du MJ.

Dominique prévenu, il mena une rapide enquête sur la Kabbale. Il ne découvrit pas grand-chose, si ce n'est que les kabbalistes étaient tous des humains parfaitement normaux et qu'ils croyaient faire ce que tous les intellectuels font : de la recherche dans une cave mal éclairée. L'Archange se doutait bien que cela cachait quelque chose d'autre, mais ne trouvant rien à reprocher à ces braves Juifs - tous fervents pratiquants de surcroit -, il se contenta de faire disparaître quelques bouquins trop dangereux et alla poursuivre son enquête au paradis. Il se doutait bien que ces petits chercheurs barbus n'avaient pas inventé toutes ces histoires tous seuls...

A l'heure qu'il est, Domi n'a pas encore bouclé son enquête, même avec le concours officieux de son frangin. Il a un temps soupçonné Didier d'avoir fait du zèle dans la rédaction de sa Bible, mais celui-ci prit l'air tellement surpris (et outré) que l'Archange de la Justice lâcha l'affaire. Il pensa ensuite à Gabriel, le roi des coups foireux qui n'était plus à ça près de toutes façons, mais comme il ne l'avait pas sous la main, il ne put pas le lui faire avouer. Il ne posa même pas la question à Yves, parce qu'il savait bien que ce grand benêt allait se contenter de lui sourire





énigmatiquement et que s'il y a bien un truc qui crispe Domi, c'est les sourires énigmatiques de Yves.

Il se contenta donc de créer un dossier " Kabbale " et de laisser un Ange fidèle surveiller le mouvement à travers les siècles et relever les événements louches. Le dossier est d'ailleurs toujours ouvert et commence à prendre la poussière...

Maintenant voici ce que même Dominique ne sait pas.

Un Ange de Puissance est bel et bien descendu sur Terre pour faire des révélations aux hommes, mais toutes les théories de notre Archange straight-edge préféré sont fausses. Celui qui est allé révéler une partie de la Connaissance aux humains n'est autre que le Prince Démon Kronos.

Il n'est pas venu directement voir Enosh, parce que celui-ci était déjà suffisamment choqué par la disparition de son père suite à l'anecdote dite de la Golden Maudite (voir la section " Big Apple " de Habeas Corpus). Il n'est pas non plus allé voir Moïse au moment où il redescendait le Sinaï avec trente kilos de tables de la loi sur le dos, parce qu'il y avait déjà quelqu'un en haut. Il s'est contenté de rendre une petite visite de politesse à un certain Kénan, aux alentours de 300 avant J.-C. Celui-ci était un brave père de famille qui n'avait jamais rien demandé à personne et qui fut aussitôt proclamé Mekoubal (celui qui reçoit) et premier kabbaliste. Le fait que ce soit un parfait inconnu qui soit dépositaire du Savoir faisait partie de la stratégie du Prince pour ne pas que l'on puisse remonter jusqu'à lui.

Kronos rendit de nombreuses visites à Kénan, et lui appris beaucoup de choses. Kronos possède le savoir d'un Ange de Puissance présent depuis l'origine de l'univers, d'un Ange de Puissance dont le frère jumeau est parfois considéré comme l'égal de Dieu et qui se déplace dans le temps comme vous prenez le métro... Ça fait un vieux paquet de " Que sais-je ", croyez-moi. Bien sûr, il ne lui dit pas tout, parce qu'il n'avait pas le temps et parce que ce n'était pas son but. Le jour de sa dernière visite, il ordonna à Kénan de rassembler des élèves et, dans le plus grand secret, de transmettre ce savoir. C'est ainsi que la Kabbale vit effectivement le jour.

Il ne fallut pas longtemps pour que l'enseignement du Prince Démon soit complètement déformé : essayez de jouer au téléphone arabe avec un millier de personnes sur trois générations et vous verrez le résultat (surtout si les données de départ ne sont pas complètement limpides). Le savoir se perdit, se déforma, s'amplifia, se retrouva, mais ne disparut jamais complètement. Encore aujourd'hui, les kabbalistes en savent un chouia plus long que les autres.

Mais pourquoi donc (vous demandez-vous depuis tout à l'heure) Kronos est-il allé révéler les dark secrets de Dieu aux humains ? Décidément vous vous posez d'excellentes questions aujourd'hui. En fait Kronos a non pas une raison, mais trois raisons.

D'abord parce qu'il bosse pour son patron, Lucifer. Et que Lucifer aime les hommes. Il les aime comme aucun autre Ange ne les a jamais aimés, il a même sacrifié son plan de carrière pour eux. Il n'a pas très bien digéré le fait que Dieu (qui a tenté plusieurs fois de raser l'humanité pour le fun) ait offert une partie de Sa puissance à quelques représentants de cette race - Adam et Eve pour ceux qui ne suivraient pas. Alors pour rétablir l'équilibre, il a décidé qu'il ferait la même chose, sournoisement. Pas question d'effets spéciaux cheap comme le jardin d'Eden, il allait riposter à coup de Connaissance. Parce que franchement dit, ça gênerait personne que les humains soient un tantinet plus Malins.

Kronos a été choisi pour la deuxième raison : la révélation d'une partie des secrets de l'univers pouvaient l'intéresser à titre expérimental. En tant que responsable du temps qui passe, le Prince se posait en effet le problème de la mémoire (un problème que n'ont pas les Anges, du moins jusqu'au début du Grand Jeu) et de la déformation du savoir par l'histoire. Transmettre un savoir et regarder son évolution quelques siècles plus tard, voilà une expérience qu'elle est bien pour la faire... pour peu que l'on soit immortel.

Enfin, le Prince a accepté de passer outre son emploi du Temps surchargé et d'aller causer avec Kénan parce que Yves lui a dit que c'était une bonne idée. Et comme Yves ne parle pas souvent, quand il dit un truc, d'habitude, on écoute et on suit ses conseils. Ses explications étaient simples : d'ici quelques millénaires tout à fait négligeables, un grand choc allait bouleverser l'univers et pour la première fois les humains allaient commander aux Anges. Il fallait leur donner le plus tôt possible les moyens d'assumer leur indépendance.

Yves ne raconte jamais de conneries (c'est pour ça qu'on l'aime), donc vous pouvez croire que cette histoire est vraie. Après la victoire contre l'Antéchrist, la clairvoyance des Anges sera mise en question et les hommes leur donneront des ordres. C'est écrit dans Stella Inquisitorus si vous doutez de ma bonne foi.

Une dernière question à 1000 euro-brouzoufs : pourquoi Kronos a-t-il encore choisi un Juif alors que la Terre était peuplée de plusieurs centaines de millions de personnes ? Eh bien tout simplement parce que l'on croyait encore à l'époque que le Judaïsme allait devenir la religion universelle et que c'est par celle-ci que se répandrait la connaissance. Tout le monde s'est bien planté, mais personne ne pouvait vraiment prévoir les pentes fanfaronnades du fils à papa.

Kabbale dum-dum

Après Kénan, le savoir donné par Kronos commença à partir en couille. Les kabbalistes étaient des humains et donc ils étaient imparfaits, trop peu intelligents et, pire encore, mortels. En quelques siècles, la Kabbale devint confuse, mythique et s'éloigna de plus en plus de l'enseignement originel.

En plus de cela, les kabbalistes furent bientôt confrontés à des ennemis de leur doctrine, des gens jaloux de leur savoir. Kronos avait bien pris soin de choisir un Juif dépourvu de caractère psionique. C'était important pour rétablir un peu l'équilibre. Mais les descendants d'Adam se rendirent rapidement compte que les kabbalistes possédaient un savoir qu'ils ignoraient.

Ce sont les magiciens de la légende, qui voulurent adapter le savoir de Kénan à leurs propres connaissances et qui finirent par sombrer dans la superstition, entraînant une partie du mouvement avec eux.

En 70, Kronos se pencha un peu sur la Terre et eut franchement les boules que sa petite intervention n'ait servi à rien : les Romains brûlaient les rares textes, détruisaient les écoles et les temples, assassinaient les savants. Bientôt, il ne resterait rien de son œuvre. Il redescendit sur Terre, s'incarna dans le corps de Yohanan ben Zakkai et fonda l'école de Yavné (il dut un peu ruser pour convaincre les autorités romaines de la laisser faire : un petit Charmé et zou, à Créteil). A partir de là, la Kabbale fut vraiment lancée.

Les différentes techniques d'analyse de la Torah se développèrent rapidement ensuite, tout à fait indépendamment de la volonté de Kronos. Le Prince n'a jamais dit à personne qu'un secret était caché dans les textes, et il est vraisemblable que les kabbalistes aient inventé ça tout seuls. A moins bien sûr que quelqu'un ne soit venu apporter son grain de sel au moulin (à prière), au hasard Didier, histoire de faire vendre encore plus d'exemplaires de son best-seller. Mais rien n'est moins sûr.

Vers le 10ème siècle, on commença à causer sérieusement d'une histoire de golem dans les milieux kabbalistes. Il s'agirait d'un être de glaise dans lequel on insufflerait la vie par des procédés magiques, et qui serait très pratique pour faire le ménage ou se garder des cambrioleurs. Le golem est en fait une pure invention d'un vieux Mekoubal qui voulait faire peur à ses voisins, mais la Kabbale était déjà entourée d'une telle aura de mystère que la rumeur se répandit très vite et que l'on broda longuement autour (demandez à Gustav Meyerinck ce qu'il en pense). Il est donc bon de spécifier ici que, dans le monde de INS/MV, les golems n'existent pas et que les kabbalistes sont complètement dénués de pouvoirs magiques.

Quand Domi mena son enquête de routine en Espagne et au Paradis, Kronos ne fut même pas inquiété par Andromalius... Et depuis, tout le monde se fout éperdument de la Kabbale. Même le grand responsable de cette histoire n'y prête pas vraiment attention. Il sait que ses petits savants ne joueront pas de rôle majeur dans l'histoire avant un vieux bout de temps et donc vaque à ses occupations sans trop s'en préoccuper.



Le mouvement kabbalistique est aujourd'hui très réduit. Bien que rassemblant plusieurs milliers d'adeptes dans le monde, il ne compte en réalité qu'une poignée de Mekoubal fidèles à la tradition et ayant su se garder des dérives superstitieuses. La plupart des wannabe kabbalistes sont à la tradition ce que Jean-Pierre Coffe est au jardinage : ils ne font pas illusion longtemps.

Pourtant, en cherchant bien, en traînant les boutiques des quartiers juifs, en interrogeant les bons rabbins, en allant aux cours d'étude du Talmud, il est toujours possible de trouver quelqu'un qui connait quelqu'un qui pratique la Kabbale. Ces personnes sont pour la plupart assez âgées, elles ont un très gros bagage culturel (souvent des études poussées en plus de l'école rabbinique) et elles passent leurs journées à potasser des livres. La majorité d'entre elles sont des hommes barbus, histoire de se reconnaître entre eux.

Les vrais Mekoubals sont un peu comme des chercheurs scientifiques et, ils ont beau s'attacher à une tradition millénaire, ils ne crachent pas sur les nouvelles technologies : certains étudient la Torah par ordinateur et ils communiquent entre eux via des newsgroups d'Internet. Leurs recherches sont assez bien protégées depuis quelques dizaines d'années, depuis une tentative d'infiltration psi, en fait. Les kabbalistes se méfient comme de la peste de ces gens-là, qu'ils considèrent comme leurs ennemis millénaires et les suppôts de l'obscurantisme. Ils connaissent aussi l'existence de créatures supérieures (Anges et Démons) mais ont tendance à les considérer comme des abstractions métaphysiques. Ce qui risque de les dérouter s'ils se prennent un coup de batte dans la gueule, parce que les Anges de Daniel sont tout sauf des abstractions métaphysiques... A titre informatif, la Maison s'intéresse d'assez près à la vraie Kabbale et une équipe de ce petit organisme est en train de mener une enquête de routine, sans grands résultats pour l'instant.

La plupart des roots kabbalistes sont concentrés dans des lieux historiques marquants, où ils disposent de tous les documents nécessaire : Marseille, Cordoue, Venise, Prague, Brooklyn, Buenos Aires et depuis peu Jérusalem. Ils ont des contacts forts avec le monde scientifique et religieux. Ils se réunissent en petits comités tous les quatre ou cinq ans pour présenter leurs découvertes et débattre de la conduite à tenir. Ils y décident aussi qui doit prendre un nouvel élève et quand celui-ci a le droit de devenir pleinement Mekoubal.

En terme de jeu, les kabbalistes sont des humains pire que normaux, avec pleins de talents intellectuels, une maigre capacité physique et une volonté globalement au-dessus de la moyenne. Ils n'ont pas de pouvoir, pour ceux qui n'auraient pas été très attentifs, si ce n'est qu'ils possèdent une version édulcorée et cryptée de la Vérité. Pour résumer, ce sont des tapettes d'intellos qui ne devraient pas bouleverser l'équilibre du Grand Jeu.



LE CHRISTIANISME

" Par les quatre horizons qui crucifient le monde
Par tous ceux dont la chair se déchire ou succombe
Par ceux qui sont sans pieds, par ceux qui sont sans mains
Par le malade que l'on opère et qui geint
Et par le juste mis aux rangs des assassins
Je vous salue, Marie "
(Francis Jammes, chanté par Brassens)

Le coming out de Jésus fut une vraie surprise. Personne ne s'attendait à voir surgir un nouvel Ange de Puissance (Jésus ne s'était pas vraiment fait remarquer du temps où il rôdait au Paradis) et surtout personne n'avait eu l'idée de se faire passer pour le Messie avant lui. De longs siècles après sa crucifixion, on s'en mordait encore la queue en Enfer. Vous imaginez dans quel état serait notre monde si Magog y avait songé le premier ?

Si le petit show messianique prit tout le monde de court, de nombreuses personnes virent son initiative comme une libération. Jésus lui-même profita peu de sa renommée croissante et prit sa retraite presque tout de suite après. Ce sont ses continuateurs (Novalis, Dominique et tous les autres) qui donnèrent au Christianisme ses véritables lettres de noblesse.

Nous n'allons pas revenir sur les innombrables péripéties que compte la vie du Christ, depuis sa naissance dans un boui-boui de Bethléem jusqu'à son irrésistible Ascension post-résurrection. Tous les détails de cette croustillante affaire sont éparpillés dans les Encyclopedia Spiritis et autres ouvrages à acquérir d'urgence sous peine d'excommunication. Ce qui va nous importer ici, c'est de voir comment, après la petite tournée en Israël, une nouvelle Foi a pu être lancée, répandue et malmenée. Et croyez-moi, c'est pas joli-joli.

Round 1 : Bad Guy Razor
Jésus vs. Roman Empire

Quelques temps après la mort du Christ et l'after party de sa résurrection, le Grand Jeu est mis en place. Des Anges et des Démons commencent à s'incarner sur Terre en toute légalité et discrétion . Si leurs actions sont innombrables et réparties sur l'ensemble de la planète, on constate rapidement une prédilection pour les milieux religieux : ni Dieu ni Satan ne sont encore prêts à lâcher l'affaire du monothéisme. Et, que l'on soit d'un côté ou de l'autre de la croix, les opinions divergent sur la manière de mener cet affrontement.

Au Paradis, plusieurs théories sont débattues. Celle d'une propagation lente du Christianisme, à travers la conversion des païens à une foi ouverte, tolérante et respectueuse, en courant le risque de ne pas y arriver (soutenue par Novalis, Francis, etc.) ou, à l'inverse, celle d'une guerre ouverte entre les Chrétiens et les autres afin d'imposer une Foi qui - somme toute - repose sur un large fond de vérité (sur une idée de Dominique, Georges, etc.). Enfin, certains estiment que la religion est un moyen détourné de tricher et décident de centrer plutôt leurs actions sur les païens et les athées, qui représentent tout de même une écrasante majorité. En Enfer, la situation n'est pas plus simple. Bien que beaucoup de Princes Démons aient décidé qu'ils se foutaient éperdument de la religion, les deux fameuses positions démoniaques continuent de s'affronter. Celle de Baal et de ses sbires, qui estiment qu'il faut éradiquer tous les croyants (au risque de renforcer leur Foi par des persécutions) et celle de Malphas et consorts, qui suggèrent au contraire de créer des scissions au sein des différentes croyances (quitte à augmenter le nombre d'adeptes en multipliant les dogmes)... Bref, c'est très très compliqué. Et pendant de longs siècles, le Christianisme évolue par à-coups, selon les actions de l'un ou l'autre camp ou les interventions isolées d'Anges ou de Démons mégalomanes.

Le coup d'envoi de la grande partie de baby-foot est donné en 50, avec le concile de Jérusalem. Avant cela, le Christianisme est en stand by, considéré comme une petite secte juive sans envergure. Mais au cours de cette réunion, les disciples de Jésus coupent de manière définitive le cordon ombilical, accordant aux païens convertis le droit de ne pas être circonci. Les Juifs déclarent ce courant hérétique et les deux religions se séparent pour de bon. L'une reste tournée vers ses traditions et sa survie, l'autre prône une expansion universelle. Car le Christianisme a décidé d'être la religion de tous : les pauvres, les idiots, les parias et les agents d'assurances pourront atteindre le Paradis grâce à l'amour de Jésus ! Le nouveau peuple élu sera un peuple nombreux.

La résistance s'organise aussitôt du côté démoniaque, sur les deux tableaux. Malphas envenime la situation en Israël, poussant les Juifs à se révolter une bonne foi pour toute contre les occupants romains, tandis que Baal et ses sbires durcissent les positions de l'Empire. L'insurrection des années 60 se conclut par une invasion massive, la destruction (encore !) du Temple, une nouvelle vague d'exode juif et le début des persécutions envers tout ce qui ressemble de près ou de loin à un monothéiste. Chrétiens compris, évidemment. Pierre et Paul, réfugiés à Rome, se font arrêter et crucifier la tête en bas. Les autres apôtres se planquent en Grèce et en Turquie, rédigeant des petits courriers à leurs amis, afin que la foi en Jésus ne se perde pas. A cette époque, Novalis finalise ses Evangiles et les fait remettre aux premiers Chrétiens, posant ainsi une pierre très importante du nouvel édifice.

La situation se tasse alors pendant près de deux siècles. Les adversaires se jaugent sans beaucoup bouger, les Chrétiens s'organisent et deviennent peu à peu une véritable église (quand Domi fait du zèle, bonjour les étincelles). Avec le concours éclairé des Archanges intellos, les responsables de la nouvelle religion s'ouvrent aux autres cultures, assimilent de nombreux principes philosophiques et étudient avec soin les questions de Foi. Certains Romains commencent même à trouver que le Christianisme n'est pas si hère, au fond, même si la majorité d'entre eux continuent à voir ses adeptes comme des pouilleux sans patrie. En 202, la fête reprend : Septime Sévère, le nouvel empereur, organise les premières persécutions officielles. Elles dureront plus d'un siècle, par vagues, et s'accéléreront sur la fin. En 303, Dioclétien reçoit la visite de Magog en personne, qui décide de prendre une longueur d'avance sur ses adversaires. Le Démon lui souffle l'idée de rendre le culte à l'Empereur obligatoire. Ce bel élan de patriotisme a théoriquement pour but de ranimer l'ardeur au combat des armées romaines - qui prennent alors une pile contre les envahisseurs barbares. Officieusement, ces petites cérémonies publiques permettent de repérer tout de suite où sont les Chrétiens et les Juifs. Ceux qui refusent de s'y

adonner sont systématiquement torturés et tués : les Chrétiens doivent abjurer ou bien mourir et les Démons s'en frottent les mains.

La riposte angélique est à la hauteur de l'affront subi. Dès son accession au trône, l'hériter de Dioclétien est extrêmement bien entouré. Tellement bien entouré qu'il se laisse convertir à l'âge de vingt ans, puis posséder par un Ange de Francis. Et Constantin (car c'est lui) ne va pas lambiner. En 311, il fait passer un édit de tolérance religieuse autorisant les citoyens de l'Empire à adopter la Foi qu'ils préfèrent. En 313, il ratifie la paix générale de l'Eglise, après avoir défait quelques adversaires politiques. Et en 324, il fout la pâtée à son dernier ennemi, un certain Licinius, devenu anti-chrétien par esprit de contradiction. Sans s'affirmer publiquement comme un disciple de Jésus, Constantin va tout faire pour promouvoir cette religion. C'est sous son règne qu'elle va réellement prendre de l'envergure : fortune des églises, création d'ordres monacaux, développement de l'art chrétien, proximité des pouvoirs politiques et religieux... Le rayonnement de la nouvelle Foi commence même à s'étendre au-delà des frontières de l'Empire et, pour fêter tout ça, notre Ange-Empereur préféré va se fonder une petite ville à son nom. Constantinople, la nouvelle capitale, devient rapidement le deuxième pôle d'activité du territoire.

Dans le bel univers d'INS/MV, Constantin est le seul et unique chef d'Etat qui ait appartenu directement à l'une des factions du Grand Jeu. Sans être condamnable au niveau des règles (du moins tant que ledit chef respecte le principe de discrétion), ce genre d'intervention est extrêmement dangereux. Car le règne de l'Ange a créé une véritable euphorie du côté des forces du Bien. Un bonheur si grand que la plupart des Archanges ont cru la partie gagnée, torchée en quatre siècles. Après tout, il n'y avait aucune raison pour qu'une religion si forte puisse encore connaître des déboires, pas vrai ?

Pas vrai. L'immense succès de la politique intérieure de Constantin fut également la cause de sa perte. Après sa mort et la disparition inexpliquée de son corps, les liens entre l'Eglise et l'Etat se renforcent encore. A tel point qu'en 391, le Christianisme devient la religion officielle et que les persécutions recommencent, à l'égard des païens cette fois-ci. Cela ne gêne pas grand monde au Paradis, les hautes instances ayant décidé que c'était une évolution normale, annonçant la suprématie totale du monothéisme. Et en effet, grâce aux actions de Joseph, de Georges et de leurs pairs, l'ordre et la discipline religieuse règnent de Rome à Constantinople.

Mais les Démons et leurs hordes, réfugiés dans les pays voisins, n'attendent qu'une occasion de prendre leur revanche. Leur raisonnement est simple et efficace : puisque Religion et Etat ne font plus qu'un dans l'Empire, il suffit de défaire l'un pour que l'autre chute. Et cela fait longtemps que les peuples barbares qui poussent aux frontières attendent une occasion de leur rentrer dans le lard. Ajoutez à ça les querelles internes entre Rome et Constantinople et vous avez tous les ingrédients d'une bonne implosion.

Les quatrième et cinquième siècles seront ainsi à marquer d'une pierre noire pour les Anges. Rome tombe aux mains des Huns et de leurs alliés en 455, l'armée impériale ayant retourné sa toge au dernier moment. L'Empire d'Occident est démantelé et subit des décennies entières de pillages et de barbarie. Les Démons s'en donnent à cœur joie, recréant sur Terre une ambiance de violence et de corruption infernale comme rarement dans l'histoire. De plus, peu avant l'invasion et la chute, les deux moitiés de l'Empire s'étaient violemment disputées autour de questions théologiques et culturelles. Les latins d'un côté, les byzantins de l'autre, tout le monde prétendait avoir raison et chacun a planté chez lui une petite graine de rancœur qui donnera lieu, bien des siècles plus tard, au clash de l'Orthodoxie...

Evidemment, rien de tout cela ne serait arrivé sans Constantin et ses délires de mégalo.

Round 2 : le Clash

Après la chute de l'Empire Romain d'Occident, l'Europe latine sombre dans la barbarie. Le Moyen Age commence et devient le nouveau terrain des affrontements angélico-démoniaques. L'Orient est un peu laissé de côté.

Pour des raisons de rayonnement culturel, les envahisseurs soutenus par le Mal s'en sont pris à Rome, pas à Constantinople. Et, confronté à une opposition croissante, personne n'a pris le temps d'aller voir ailleurs s'ils y étaient. Tandis que les royaumes à l'ouest de la Grèce s'enfoncent dans la brutalité et la régression intellectuelle, Constantinople continue d'être le centre religieux d'une Foi vivace et éclairée. Tellement éclairée, d'ailleurs, que les religieux arrivent à s'y fabriquer des querelles théologiques durables, sur des points aussi intéressants que " l'unité Christ-Dieu : info ou intox ? " Il faut dire que les humains sont un peu laissés à eux-mêmes, et que - sans le soutien des Anges ou des Démons partis faire la guerre en Europe - les théologiens ont une sacrée tendance à tourner en rond.

Quelques décennies plus tard, les forces du Bien épuisées par l'obscurantisme et les querelles de clocher, décident de lancer une troisième religion, la bonne cette fois-ci. Ce sera l'Islam, avec tout ce que cela implique de clashs politiques et d'Archanges qui chutent (si vous ne connaissez pas cette intéressante histoire, filez lire le chapitre idoine dans la présente extension). La multiplication des lignes de front (France, Italie, Arabie, Empire Byzantin...) rogne l'efficacité des forces du Grand Jeu et permet encore à l'Eglise d'Orient d'affirmer sa suprématie intellectuelle.

Pendant les trois siècles suivants, les partis en présence vont un peu évoluer. L'Islam, qui a connu une montée en puissance fulgurante, grignote petit à petit les territoires byzantins. Jérusalem est prise par les musulmans six ans seulement après la mort de Mahomet. L'Eglise d'Orient continue, malgré ses défaites, à prouver sa richesse intellectuelle, en alimentant toutes sortes de querelles religieuses dont elle a le secret (monothélisme, crises iconoclastes, etc.). En Occident, l'Eglise renaît peu à peu de ses cendres, grâce à des chefs d'état comme Charlemagne - qui se fait couronner à Rome le jour de Noël de l'an 800 - et la reconstitution d'ordres monastiques puissants. Le grand mic-mac théolo-politique se poursuit ainsi pendant des siècles, chacun perdant ou gagnant des territoires et s'alliant ou luttant les uns contre les autres. Les Anges et Démons qui s'en mêlèrent pourront vous le dire mieux que moi : c'était vraiment le bordel.

Au 11ème siècle, après tant d'efforts et de sacrifices, l'Eglise d'Occident parvient à réinstaller son centre à Rome et crée une superbe institution qui perdure jusqu'à aujourd'hui : la Papauté. Les Papes existaient presque depuis les débuts du Christianisme, mais ils n'étaient alors que de simples chefs religieux à la solde des politiques, sans réels pouvoirs temporels. Par un décret nommé Dictatus Papae, Grégoire VII s'auto-proclame maître du





monde religieux et incite les plus grands chefs d'états à venir lui " baiser les pieds " (sic). A commencer par ses cousins de l'Eglise d'Orient, qui - après tous les efforts qu'ils ont fait pour faire progresser la religion chrétienne - sont invités poliment mais fermement à rejoindre le giron de Rome. Grégoire est un homme autoritaire et puissant, qui a le soutien des Archanges les plus psycho-rigides. Pour bien marquer sa supériorité, il entame une série de réformes de fond. Les Byzantins, éduqués à l'école de la libre pensée et pas franchement ravis à l'idée de tendre la main aux anciens rivaux latins, l'envoient sur les roses. Nous sommes en 1054, c'est l'heure du Schisme. Catholiques à gauche (à gauche, vraiment ?) et orthodoxes à droite, l'Eglise chrétienne connait sa première division historique.

Au même titre que le Judaïsme après l'an 50, l'Orthodoxie est une religion très humaine. Elle a finalement peu été influencée par les forces spirituelles, dont le combat était centré sur l'Occident jusqu'à l'époque de sa formation. Après le Schisme, son évolution est laissée entièrement entre les mains des hommes, les Archanges ayant choisi leur camp lors du Conseil exceptionnel de 1055. Certains d'entre eux interviendront encore épisodiquement dans l'histoire de ce courant, mais cela restera très marginal.

Quelques mots sur cette religion un peu méconnue en France. Les Orthodoxes sont environ 180 millions, essentiellement concentrés dans leurs bastions historiques : la Grèce et la Russie. Ils possèdent également des petites églises autocéphales (c'est-à-dire non soumises à une autorité suprême comme chez les cathos) dans les pays de l'est (Serbie, Bulgarie, Roumanie), à Chypre et aux Etats-Unis. Chaque église entérinant ses propres doctrines, les dogmes varient légèrement d'un pays à l'autre.

L'histoire de l'Orthodoxie est riche et mouvementée, mais je n'ai ni la place ni la compétence pour vous faire un cours là-dessus. Notez juste que cette Foi a été passablement secouée au 20ème siècle par le régime communiste de l'URSS. La religion étant devenue l'opium du peuple, les popes-dealers se retrouvèrent au chômage et les croyants-toxicos furent contraints de se cacher pour continuer à pratiquer leurs rites. Les églises furent transformées en Maison du Peuple, où des fresques de style réaliste-stalinien du meilleur goût remplacèrent les Vierges de Vladimir. En Grèce, la longue occupation turque ne fut pas non plus très favorable à l'épanouissement de la chrétienté...

Les prêtres de la religion orthodoxe sont appelés popes. Ils portent d'ordinaire une barbe fournie et un très joli petit chapeau. Comme dans la plupart des religions libérées des interdits angéliques, les popes n'ont aucun problème de sexualité : ils peuvent se marier et fondent d'ailleurs souvent des familles nombreuses. Si les Orthodoxes croient en la Trinité, ils accordent bien plus d'importance à l'Esprit Saint, qui n'est pas vu comme un symbole mais bien un signe tangible de la présence de Dieu. Ils portent également un intérêt particulier aux saints qu'ils fabriquent à tour de bras, aux icônes qu'ils barbouillent à la chaine et aux fastes de leurs célébrations (superbes basiliques, autels richement décorés, objets de cultes en or qui brille et polyphonies religieuses à faire pleurer un Corse).

Leurs principales fêtes sont l'Epiphanie, Pâques et la Transfiguration. Ayant refusé toute réforme venue de Rome, les Orthodoxes n'ont pas adopté le calendrier grégorien (de Grégoire XIII, un autre Pape visionnaire) et vivent donc en léger décalage par rapport au monde civilisé.

En terme de jeu, il n'existe pas d'Anges et de Démons orthodoxes. Comme pour les Juifs, de nombreuses créatures spirituelles sont par contre incarnées dans les corps des croyants. Les pouvoirs, contraintes et supérieurs hiérarchiques restent évidemment les mêmes. Les basiliques orthodoxes fonctionnent sur le même principe que les églises catholiques ou les temples protestants.

Enfin, pour conclure ce rapide exposé sur une petite touche de mystère ésotérique, apprenez que le plus grand monastère du monde est orthodoxe. Il se trouve en Grèce, au sommet du mont Athos et est - au même titre que La Mecque ou le Vatican - un endroit extrêmement bien protégé. Il faut une autorisation spéciale du clergé orthodoxe pour y pénétrer et les femmes n'y sont admises en aucun cas. Les monastères du mont Athos sont réputés pour leurs immenses bibliothèques, qui contiendraient, dit-on, des ouvrages aussi rares que l'Evangile de Judas, les Tables d'Emeraudes ou la version grecque du Nécronomicon annotée par le professeur Shrewsbury.

Round 3 : komm mit nach Deutschland

Avance rapide historique.

Après le Schisme de l'Orthodoxie, l'Eglise catholique, débarrassée de ses éléments perturbateurs, poursuit son ascension. Alliée avec les puissances politiques européennes (la France " fille ainée de l'Eglise ", ça vous dit quelque chose ?), elle lance croisade sur croisade pour reprendre pied en terre sainte. De nouveaux ordres religieux se créent, la Papauté devient puissante et riche, on persécute un peu les croyants qui s'éloignent du droit chemin (Cathares, Albigeois, etc.). Puis suit une période de décadence, où les Papes surtout préoccupés de questions politiques perdent toute crédibilité religieuse. Aux alentours du 14ème siècle, un nouveau clash intervient et deux Papes commencent à exercer en même temps : l'un à Rome, l'autre en Avignon. Une centaine d'années de guerre permettront de régler ce petit problème d'organisation et de restaurer un chef unique à la tête de la chrétienté.

Mais toutes ces conneries, orchestrées de main de maître par les Forces du Mal (grandement assistés par la perversité des hommes), ne sont en somme que des vaguelettes dans la vie de la Religion. Au cours des siècles, la Foi en Jésus-Christ est devenu le moteur principal de la pensée occidentale, et ce n'est pas quelques querelles terrestres qui vont éloigner les humains des objectifs de Dieu. Au Paradis, malgré les bouleversements, les famines, les massacres orchestrés en Son nom, on est assez heureux de la tournure que prend l'expérience du monothéisme. Tout le monde, des enfants jusqu'aux vieillards, a adopté un mode de penser religieux, respectueux des principes divins. Même si le bilan moral est mitigé, le Christianisme a permis d'éliminer toutes les croyances polythéistes européennes. Et ce n'est pas rien.

Pour les Démons, cela veut dire que désormais, il va falloir frapper très fort et très profond pour faire vaciller l'édifice. L'heure est au pessimisme : même les grandes opérations militaires et les querelles diplomatiques n'altèrent plus la Foi des hommes. C'est dans ce climat de doute que Malphas (encore lui ? eh oui ! La religion, c'est son fils, sa bataille) accouche d'une idée de génie. Il s'agit de provoquer une querelle religieuse durable et solide, au sein même de la chrétienté. Plus question d'utiliser des artifices cheap du style " le Pape a une maîtresse " ou " les Musulmans vont vous mettre une branlée ". Il faut reprendre les dogmes, un à un, les retourner, les transformer et convaincre les humains que c'est bien mieux comme ça. Un genre de grande réforme, quoi.



Martin Luther est, à la base, un simple moine de la campagne allemande. Nous sommes au début du 16ème siècle et l'ambiance est à la critique religieuse. Au sein même de l'Eglise catholique, on pense à revoir certains points et à reformuler des bouts de textes pour faire un peu le ménage. C'est dans ce climat que le jeune Luther élève sa petite voix et dit tout haut ce qu'il pense des indulgences, des bouts de papier vendus par l'Eglise pour accélérer le salut des âmes. La hiérarchie déclare prendre bonne note de sa requête et met son courrier dans le bas de la pile. Un Démon envoyé par Malphas va alors trouver le pauvre Martin et commence à le Charmer. Ce démon - un certain Transubce - restera à ses côtés pendant toute sa vie, contrôlant le brave homme aux moments clés de sa carrière.

Et, comme prévu, Luther pète une pile. Il publie bouquin sur bouquin et part prêcher à travers son beau pays. Le style de Luther, qualifié par certains de limpide et direct, est en fait un beau mélange de dialectique de comptoir et de vocabulaire de charretier. J'en veux pour preuve les lettres d'insulte qu'il écrit au Pape, après avoir été excommunié pour sa grossièreté (" Mon petit papounet, mon cher ânon, il fait très froid dehors, j'espère que tu vas glisser sur une plaque de verglas et te casser une jambe. Ton pote, Luther "). Mais ce qui compte pour les Démons, c'est que sa stratégie marche très bien. Les gens de peu d'éducation, assommés par les messes en latin, se prennent d'affection pour ce guignol énervé, qui leur raconte la Bible comme ils ne l'avaient jamais lue, agrémentées de blagues anticléricales et de grivoiseries de son crû.

Sous l'influence de Transubce, Luther va tout revoir de fond en comble : le mariage des prêtres, le salut par les actes, les miracles, l'existence des saints, l'importance de la vierge Marie, la déco des églises, etc. etc. Rapidement mis au ban par l'Eglise catholique, il n'en poursuit pas moins son œuvre, lançant le grand mouvement protestant. Avec l'aide de suiveurs humains (Zwingeli, Calvin, Bucer), il commence à essaimer la Réforme en Allemagne, en Scandinavie, en Suisse et en France. Et c'est dans ce dernier pays que va se situer le malaise. Si le Prince Electeur de Germanie se convertit sans trop de mal, la fille aînée de l'Eglise a, quant à elle, plus de mal à trahir sa famille. Des communautés de protestants (ou huguenots), commencent à voir le jour en France et menacent l'équilibre politique du pays. Les choses s'enveniment jusqu'aux guerres de religion, que les Forces du Bien parviennent à faire cesser par la promulgation de l'Edit de Nantes, un décret qui donne le droit aux protestants d'exercer leur culte. Dans l'intervalle, les querelles ont tourné à la guerre civile, avec en point d'orgue le massacre de la Saint Barthélémy (très bien mis en scène dans La reine Margot, d'ailleurs).

L'Eglise catholique, confrontée à un véritable phénomène de masse, n'a pas su réagir assez vite et assez bien : le plan de Malphas a parfaitement fonctionné et a fait tourner la lutte à son avantage. Sauf que ce genre de victoire ne peut être de longue durée. Après une empoignade générale (et mémorable) au Paradis, le Conseil choisit à nouveau de ne soutenir que l'un des deux partis et se place du côté de l'Eglise catholique romaine. Mais la plupart des Archanges s'accordent à dire que la religion protestante ne peut rester aux mains des forces démoniaques, et décident de se mêler d'un peu plus près de cette mouvance. Aujourd'hui encore, les Eglises protestantes forment une part non négligeable des Forces du Bien, en particulier dans des pays comme les Etats-Unis, l'Allemagne ou la Scandinavie.

Avec le bon Louis XIV et la révocation de l'Edit de Nantes, les persécutions recommencent, obligeant les Forces du Bien à revoir leurs positions. Cette fois, seuls les Archanges les plus tolérants (Novalis, Blandine, Francis, Christophe, etc.) tentent encore de ménager les deux partis, la plupart des autres ayant décidé de laisser l'histoire suivre son cours. Les protestants traqués filent à l'anglaise en Angleterre, en Hollande et vers le Nouveau Monde. Aux Etats-Unis, ils formeront une série de mouvements rétrogrades, regroupés sous le nom générique de puritanisme, avec quelques dérives flippantes comme les quakers ou les mormons. C'est encore dans ce pays que le mouvement est le plus puissant et le plus vigoureux.

Les Protestants sont environ 500 millions dans le monde, soit moitié moins que les Catholiques. Leurs bastions historiques sont l'Allemagne, la Scandinavie,



Unearthed Arcana

Les objets magiques (pardon, les objets sacrés) sont légion dans les Fois monothéistes. Et comme ces croyances sont soutenues directement par le Big Boss, la plupart d'entre eux existent réellement quelque part, sous une forme ou une autre. Pour tout vous avouer, ils possèdent même souvent quelques pouvoirs.

Amis Anges et amis Démons, ce n'est pas parce qu'on joue à INS/MV qu'on ne doit pas sauter sur une occasion de faire du dungeon bashing ! Voici quelques idées de modules à explorer.

L'Arche d'Alliance

Après avoir brisé les premières tables de la Loi sous le coup de la colère en découvrant le veau d'or, Moïse remonta sur le Sinaï pour en demander une copie à Dieu. Celui-ci, bon prince, décida de lui pardonner, à condition qu'il fournisse le papier (deux plaques de pierre) et qu'il promette de prendre soin de ses affaires divines à l'avenir. Pour cela, il dut fabriquer une boîte, dans laquelle il garderait précieusement les commandements. Ainsi fut créée l'Arche d'Alliance, qui devint rapidement un symbole de la Foi et le signe de la grande patience de Dieu à l'égard de ses nouveaux amis. Elle fit d'ailleurs plusieurs miracles sympa (aider à abattre les murs de Jéricho, entre autres). Comme les Juifs sur le chemin de la terre promise, elle erra un certain temps : elle fut volée puis rendue par les Philistins, ramenée à Jérusalem par David et enfin mise en sécurité dans le Temple que Salomon construisit à cet effet. En – 587, Nabuchodonosor envahit Israël et détruisit le bâtiment. Au cours du pillage, l'Arche disparut... En tant que symbole de l'alliance divine, elle resta cependant très présente dans la vie quotidienne des Juifs, à leur retour de Babylone puis dans la Diaspora et jusqu'à aujourd'hui. C'est en quelque sorte le trésor perdu qui sera recouvré en temps voulu, la part de foi dans le cœur de chaque homme.

Mais ce serait bien trop facile si elle pouvait simplement se volatiliser, comme ça. Presque tous les Juifs du monde continuent à croire en son existence et l'imaginent enfouie quelque part. Trois théories principales ont été élaborées au cours des âges. La première voudrait que Salomon ait caché l'Arche non pas dans le Temple, mais sous le Temple, dans un souterrain qu'il aurait fait creuser en secret. Elle y serait toujours, au cœur d'une colline de Jerusalem, sous le mur des lamentations. La seconde prétend que le même Salomon aurait confié l'Arche à la reine de Saba, sa vieille copine éthiopienne, qui l'aurait gardée dans son palais. Elle n'aurait pas été restituée aux Juifs de retour d'exil et serait ainsi restée entre les mains de l'Eglise d'Ethiopie jusqu'à aujourd'hui, dans une crypte de la capitale Adis Abeba. La dernière théorie penche pour une fuite par la mer de certains Juifs face à l'invasion babylonienne, qui auraient emmenés avec eux la précieuse relique. Ils se seraient échoués sur une île africaine et auraient fondé la ville de Djerba dans l'actuelle Tunisie. L'Arche y serait cachée dans la Ghriba, la synagogue de l'île, où la communauté juive continue de célébrer les fêtes rituelles de l'antique Jérusalem.

Ne le dites pas à vos joueurs, mais ces trois théories sont fausses. Enfin, partiellement. Dans les trois cachettes, on peut retrouver une boîte d'environ un mètre cube correspondant à la description de la Bible. Mais elles sont vides de toute table de la loi et ne possèdent aucun pouvoir particulier, si ce n'est de briller légèrement dans le noir. Il s'agit de faux, parfois très beaux et certainement très anciens, qui ont acquis une étrange fluorescence magique grâce aux " courants " de foi qui y sont déversés quotidiennement (un peu comme une église, en mille fois moins puissant).

Quant à la vraie Arche, elle se trouve actuellement au Musée National de Bagdad. Comme ses consœurs, elle se présente sous la forme d'une simple boîte de pierre. Mais dans celle-ci on peut trouver deux lourdes tablettes gravées de caractères hébreux archaïques. L'Arche a bien été emportée par les envahisseurs après le sac de Jérusalem et, au fil du temps, a été oubliée dans un grenier babylonien. Elle a survécu à tous les pillages et à toutes les invasions, simplement en restant sur place et en devenant peu à peu une boîte anonyme et neutre. Aucun des archéologues qui l'ont examiné jusqu'à présent n'a deviné sa nature et elle n'est même pas exposée en vitrine. Tranquillement enfouie dans les réserves, à côté de débris de poteries étrusques, elle attend qu'un nouvel Indiana Jones vienne la retrouver.

Ses pouvoirs sont immenses, puisqu'elle est reliée directement à Dieu (c'est en quelque sorte son bras gauche, ou plutôt son panaris au gros orteil droit) et qu'il peut par son biais faire à peu près n'importe quoi. Seulement il faudrait déjà qu'il en ait envie et qu'il décide de la ressortir de sa cave. Avec un peu d'imagination et quelques pouvoirs (Psychométrie, par exemple) il doit être également possible d'utiliser l'Arche pour entrer en communication avec le Créateur. Attention, ne convient pas un enfant de moins de 36 mois... Le seul avantage pratique que pourrait retirer un humain qui percerait le secret de sa vraie nature, ce serait de réaliser que Dieu est gaucher et qu'il écrit comme un porc.

Enfin, petit rappel à l'usage de ceux qui voudraient se lancer dans une opération de récupération : à l'heure où j'écris ces lignes, Bagdad est toujours la capitale de l'Irak. Et l'Irak n'est pas un pays réputé pour son ouverture à l'occident, ni pour la porosité de ses frontières d'ailleurs. Bonne chance.

Le Saint Graal

La coupe en terre cuite qui a recueilli le sang du Christ après sa mort est sans doute bien placée dans le top ten des objets magiques chrétiens (juste devant les bouts de la Vraie Croix, les Saints Suaires et les dents de sagesse du Sauveur). Des dizaines de chevaliers en armure brillante se sont foutus sur la gueule pendant tout le Moyen Age pour le retrouver, avec le succès que l'on sait.

Dans la vrai réalité parallèle de INS/MV, le Graal est en réalité le joujou préféré de l'Archange Jésus. La rumeur de son existence étant parvenue jusqu'à ses oreilles encrassées (à l'origine, il s'agissait simplement d'une coupe ayant contenu un peu de son sang, pas de quoi fouetter une nonne), il a décidé de lui donner des pouvoirs. Pour rire. Le pouvoir Miracle, tiens, pourquoi pas, histoire de faire un peu ce qu'on veut quand on veut.

Après tout ce temps passé à apparaître et disparaître mystérieusement, l'objet existe toujours. Il a gardé une forme parfaitement anodine (un vieux bol un peu poussiéreux, qui sent le foin coupé et la bouse de vache) et se promène sur Terre et dans les Marches voisines selon le bon vouloir de son créateur. Ses pouvoirs se déclenchent de la même façon, en fonction de l'humeur du fils à papa.

Jusqu'à il y a peu, le Graal se trouvait sur la cheminée de Marie Durand, une femme très vieille et très gentille, qui l'avait repeint en bleu pour faire joli. Elle savait exactement de quoi il s'agissait et, grâce à l'influence de Jésus, s'en servait pour faire fleurir ses bégonias en hiver et ne jamais rater ses meringues. Madame Durand est décédée il y a huit mois et le Graal, qu'elle avait gardé en sa possession près de vingt ans, est parti en quête d'un nouveau propriétaire.

Pour l'instant, il fait partie du stock d'un brocanteur drômois, dans un lot de six coupes en terre dépareillées. Le brave homme vend également du miel en hiver et des pêches en été, sur un étal tenu au bord de la départementale qui mène de Crest à Die (dans le 26). Des automobilistes s'y arrêtent une fois tous les tremblements de terre. Jésus n'a pas encore décidé qui devrait hériter de la coupe, mais quand il l'aura repéré, il est probable que son véhicule va tomber mystérieusement en panne à proximité du petit stand en question.

Il est aussi vraisemblable que lui-même ne sera pas bien loin, déguisé en auto-stoppeur à djembé et dread-locks.

La lance de Longin

Longinus est le nom latinisé d'un collabo hébreux vivant à l'époque d'Hérode. Engagé dans l'armée romaine, c'est lui qui a joué aux dés les sapes de Jésus, alors même que le brave homme agonisait sur sa croix. Furieux d'avoir perdu contre deux collègues, il passa sa colère sur le corps du Christ à grands coups de lance dans les parties (en faisant semblant de lui donner à boire au bout de sa pique, pour ne pas risquer de se faire engueuler par son chef).

L'Archange de Dieu prit une petite pause dans son trépas pour vérifier d'où venait cette démangeaison au bas-ventre et décida d'éloigner le trouble-fête avec sa méthode à lui. Un Miracle plus tard, Longin avait tout oublié de qui il était : il arrêta aussitôt son petit jeu, descendit du Golgotha, jeta son arme et son costume dans un fourrée et devint un Juif errant pour le reste de sa vie. Allant de village en village à la recherche de son identité, il finit par mourir une trentaine d'années plus tard dans les faubourg d'Alexandrie.

Mais la lance, barbouillée du sang du Christ, devint rapidement un objet de convoitise. Les ennemis des Chrétiens crurent qu'elle était responsable de sa mort et décidèrent de la garder au cas où ses disciples viendraient leur causer des soucis. Elle fut donc précieusement conservée par le sanhédrin (le tribunal de grande instance d'Israël), avant d'être remise à l'occupant romain qui la garda en sécurité dans ses réserves secrètes. Au fil des siècles, la lance de Longin devint un puissant objet maudit, lié aux Forces du Mal par la superstition des hommes et chargée ainsi de pouvoirs nocifs pour la santé (Poison, Peur, Jet de flamme et Absorption de Force).

Elle fut entre autre utilisée lors des Croisades, où elle servit alternativement aux Démons venus meuler de l'Ange et aux Anges musulmans décidés à mettre la pâtée à leurs confrères chrétiens. Après le démantèlement de l'Ordre du Temple, sa trace a été perdue par les administrations bénéfiques et maléfiques. La plupart des gens imaginent qu'elle fait encore partie du fameux trésor des templiers, resté indéchiffrable jusqu'à maintenant.

Pour de vrai, la lance n'a jamais fait partie de ce mystérieux trésor. Elle a été offerte à un autre ordre religieux peu avant le procès des moines guerriers, l'ordre de Saint Dumas, qui l'a lui-même remise à la couronne de Savoie. De nos jours, la lance maudite est conservée dans les caves du Château des Ducs de Savoie, non loin de Chambéry. Oubliée de tous, elle attend qu'une créature surnaturelle revienne la chercher.

Tout Ange ou Démon qui la prend en main entre en osmose avec l'arme. Il acquière simultanément le pouvoir Talent de combat (arme de contact lourde) et la limitation Besoin de tuer / Tueur psychopathe. Ses PP augmentent de 5, mais ils sont ensuite partagés à part égale avec la lance. La moitié des PP du porteur ne pourront plus lui servir qu'à alimenter les pouvoirs de son arme. S'il n'entre pas quotidiennement en contact avec elle, ces points de pouvoirs disparaissent définitivement. L'arme frappe à +4 contre les créatures bénéfiques et -4 contre les maléfiques. Elle flashe plus qu'un peu à la Détection du Mal.

Mieux encore, si un Ange en devient le porteur, il est immédiatement déclaré Renégat (Jésus surveille de loin et va immédiatement cafter à Papa).

Les prédictions de Nostradamus

Les centuries de Michel de Notre Dame sont à l'origine d'un beau mic-mac temporel, dans lequel Kronos lui-même est impliqué. Soyez un peu attentif à ce qui va suivre, je déteste me répéter.

Au tournant du 11ème siècle, au fin fond de la garrigue provençale, un Mekoubal nommé Ottomar Sholem parvient à reconstituer un bout du message délivré par le Prince de l'Eternité. Après une vie de recherches bien remplie, il découvre, entre autre, la date de l'exode planétaire et l'heure d'arrivée de l'Antéchrist. Ces précieuses infos, accompagnées d'un paquet d'erreurs et d'imprécisions, sont compilées sur une trentaine de parchemins qu'il lègue à son disciple. Prévenu on ne sait trop comment (enfin, on s'en doute un peu quand même), Kronos monte sur Terre pour juger sur pièce et, au vu des découvertes de Sholem, est pris d'inquiétude. N'est-il pas un peu trop tôt pour les Mekoubals ? Ont-ils vraiment besoin de savoir dès maintenant le sort que Dieu leur a réservé ? Avec la conscience professionnelle qui le caractérise, le Prince fait des petits voyages vers le futur. Et découvre quelque chose qui ne lui plait pas du tout : cinq siècles plus loin, le dernier Mekoubal à hériter des manuscrits est un certain David de Notre Dame. Il est l'arrière grand-père du petit Michel et il initiera celui-ci aux mystères de la Kabbale juive. Le futur Nostradamus, malin comme pas deux, traduira les prophéties de l'aïeul en vers français et les fera publier pour lancer sa carrière... A terme, tous les humains seront mis au courant de la date précise du début de la Stella Inquisitorus ! " Zutas merdum ", se dit Kronos dans un latin châtié, " il faut faire quelque chose ".

De retour en l'an 990 et des patates, il briefe une équipe de Démons, leur intimant l'ordre de dérober les textes de Sholem et de les remplacer par un paquet de conneries de son crû. Nom de code : Opération Nostradamus. Les serviteurs obéissent, mais l'un d'entre eux, un peu trop bavard, laisse filtrer l'info qui arrive jusqu'aux oreilles de Valefor. Celui-ci se jette sur l'occasion et, suivant le bon vieux principe que tout ce qui intéresse les Démons intéresse aussi les Anges, se débrouille pour être le premier à mettre la main sur les prédictions et pour les ramener à Yves. Ce tour de force lui vaudra le grade d'Archange et lui permettra de marquer l'histoire en profondeur : n'ayant pas eu le temps de forger un faux crédible pour remplacer l'original, il mit à la place tout ce qui traînait dans ses poches. Des bouts de poèmes, des listes de courses, des factures de restaurant... qui deviendront les prédictions de Nostradamus telles que nous les connaissons. Le précieux texte est quant à lui soigneusement rangé dans la Bibliothèque d'Yves.

En 1900, l'affaire rebondit. La date de la Stella se rapproche. Kronos, à la fois soulagé de savoir les prédictions inaccessibles et furieux de ne pas les avoir en sa possession, lance un grand appel d'offre au sein des forces démoniaques. Il promet une récompense de taille à qui les lui rapportera. Janus/Valefor y voit la chance de sa vie et, bien que conscient de la difficulté de l'opération, décide de braquer la Bibliothèque. Il y arrive d'ailleurs sans trop de peine, le propriétaire des lieux ayant fermé les yeux un bref instant. L'action d'éclat lui vaut de passer Prince Démon et de rentrer dans les bonnes grâces de Kronos.

Mais... mais ce n'est pas fini. Il reste un petit problème. Le Prince de l'Eternité ne sait pas trop quoi faire de ce texte enfin retrouvé. Il serait idiot de le détruire, puisqu'à lui seul il suffit à justifier sa démarche kabbalistique, des fois qu'un Prince pinailleur vienne à la lui reprocher. Mais il ne peut pas non plus la garder en Enfer, où un Démon pourrait la trouver et ainsi tout apprendre de l'avenir du Grand Jeu. Avec le bon sens qui le caractérise, Kronos décide donc de remettre l'ouvrage sur Terre, après l'avoir un petit peu transformé.

L'exemplaire unique de la version non expurgée des " Centuries de Michel de Notre Dame ", se trouve aujourd'hui dans un bibliobus qui arpente la campagne vendéenne. C'est un petit ouvrage de poche signé Robert Pinoulier, dont le titre est " Business louche aux bains douches ". Même s'il arbore sur sa couverture une femme largement dévêtue en train de manger une banane, il n'a pour l'instant jamais été emprunté. Les gens ne savent pas ce qu'ils perdent.





l'Angleterre (qui a adopté la variante de l'Anglicanisme) et les Etats-Unis. En Amérique du Sud, le Protestantisme gagne du terrain sur la tradition catholique, essentiellement grâce à ses mœurs plus libérales concernant la sexualité (la contraception n'est pas interdite, les pasteurs se marient, etc.). Il existe une hiérarchie souple, qui fonctionne de manière démocratique, les pasteurs élisant leurs représentants pour une durée fixe.

De nos jours, le Protestantisme ne diffère du Catholicisme que sur quelques points, qui pourront sembler mineurs aux ignares. En y regardant de plus près, on pourrait même se dire que c'est la même religion... Au rang des différences, citons la non-reconnaissance de l'autorité du pape, le droit des prêtres (appelés pasteurs) à se marier - certains sont même des femmes c'est dire -, le refus du caractère sacré de la Vierge ainsi que la sobriété de leurs églises et de leur mode de vie. La morale religieuse prônée par Luther est extrêmement stricte et sa religion est souvent (à raison) associée à une forme d'ascétisme morose proche de la dépression chronique. L'homme est sur Terre pour en chier, point. Quelques sacrements catholiques ont également sauté à la relecture : grande et petite communion par exemple, ainsi que l'amusante pratique de la confession. Enfin, les Protestants communient sous les deux espèces (pain et vin), tout en restant persuadé que le corps et le sang du Christ ne sont pas réellement présents quand ils les bouffent. Cela s'appelle le refus de la transsubstantiation et, outre que ça ressemble méchamment à du pinaillage théologique, c'est l'une des principales raisons pour lesquelles ils ont été taxés d'hérésie et découpés en morceaux par les Catholiques. Mesquin Malphas ? Sans blague.

Dans le monde de INS/MV, le Protestantisme est vu comme un mal nécessaire par les Forces du Bien, même si certains Archanges, en particulier Walther, refusent encore d'en entendre parler. Les Forces du Mal, quant à elles, estiment que si le courant est perdu à leur cause, il reste riche de possibilités. C'est au sein de cette mouvance que Scox a créé plusieurs de ses meilleures sectes (Adventistes, Charismatiques, etc.). Quant à Mammon, il ne tarit pas d'éloges sur cette Foi, qui autorise l'usure et lui a permis d'élaborer le capitalisme moderne. Les Anges et Démons incarnés dans des corps de protestants sont légion, et les pasteurs de certains pays jouent le même rôle que les curés en France (c'est-à-dire qu'ils sont au courant du Grand Jeu et dépendent directement de la hiérarchie angélique). Les temples protestants ont les mêmes privilèges que leurs sœurs catholiques, même si leur puissance est souvent moindre, puisque de construction plus récente.

Round 4 : le crépuscule du Vieux

Sautons allègrement par-dessus les siècles pour arriver jusqu'à nos jours.

Comme vous avez pu le remarquer, l'importance de la religion a beaucoup décru au cours des derniers siècles. Et ne faites pas semblant de n'avoir rien vu : INS/MV est une preuve vivante du déclin de la Foi et de la décadence de notre société, où la prière n'est même plus obligatoire à l'école. Certains spécialistes du Grand Jeu voient dans cette déchéance le signe de la victoire des Forces du Mal. Qu'en est-il vraiment ?

En fait, si victoire il y a eu, c'est plutôt une victoire de la tolérance et de la libre pensée. Depuis le 18ème siècle, la croyance religieuse a peu à peu cédé le pas à d'autres modes de raisonnement (scientifiques, politiques, etc.) et est passée progressivement de la sphère publique à la sphère privée. La séparation de l'Etat et de l'Eglise est, par exemple, considérée comme un élément essentiel de la démocratie moderne, au même titre que la laïcité de l'éducation ou l'instauration de cérémonies civiles pour le mariage. En entrant dans le domaine de la croyance personnelle, la religion a entraîné un déclin des institutions qui la dirigeaient (crise de vocation, églises uniquement fréquentés par les vieux et les scouts). L'Eglise étant attachée à un passé millénaire, elle a également eu tendance à adopter des points de vue rétrogrades sur le monde moderne. Et rétrograde est peut être un mot trop faible pour qualifier certaine déclarations récentes du Vatican.

L'implication des Forces du Grand Jeu s'est donc beaucoup ralentie à partir du 19ème siècle. La lutte s'est peu à peu recentrée sur des problèmes profanes, entraînant la promotion de supérieurs plus spécialisés (Ange et Uphir, par exemple). Les dirigeants les plus traditionalistes se sont repliés sur une forme figée de la religion, souvent accompagnée d'une nostalgie de la royauté et de l'Inquisition Espagnole : c'était mieux avant.

Mais si les institutions religieuses sont sur le déclin, l'homme n'en a pas moins gardé un besoin de Foi profond. Et chacun d'y aller de sa petite quête spirituelle, de préférence à l'écart des sentiers battus, provoquant une véritable explosion des religions exotiques, comme le bouddhisme zen ou le tantrisme védique. C'est sur ce registre de la nouveauté que les Forces du Mal ont marqué le plus de points. Depuis sa promotion au début du 20ème siècle, Scox a favorisé l'apparition d'une centaine de sectes aux croyances plus psychédéliques les unes que les autres (Mandarom, Raël, etc.) ainsi que nombre d'hérésies étranges (le Catholicisme chinois, par exemple, qui ne ressemble à peu près à rien de connu).

Le manichéisme d'INS/MV semble donc respecté. D'un côté nous avons les Anges, soutenant toujours à plein une Eglise catholique romaine personnifiée par le très sénile Jean-Paul II, encroûtée dans des dogmes moyenâgeux et prompte à casser de l'hérétique. En face se tiennent les Démons, prêts à n'importe quelle connerie pour pourrir la vie des hommes et transformer leur intellect en porridge tiède, par le biais de cultes farfelus à base de sexe, de drogue et de privations.

Une fois n'est pas coutume, le seul espoir d'aboutir à une issue " positive " dans cette lutte pour la Foi, semble venir du parti des Archanges les plus ouverts. Au cours du dernier siècle, certains d'entre eux - assistés d'humains et de quelques renégats - ont développé l'idée d'oecuménisme. Encore un mot technique pour exprimer une idée simple : le rapprochement des différentes mouvances religieuses. C'est dans ce cadre que JP2 a pu accepter de serrer la main à un pope ou de mettre les pieds dans une mosquée. Evidemment, le résultat n'est pas très impressionnant pour l'instant, mais souvenez-vous que l'idée même d'un dialogue entre chefs religieux était impensable il y a deux cents ans...

De nos jours, la religion n'intéresse plus grand monde, même au sein des Forces du Bien et du Mal. A part les Anges et Démons qui œuvrent directement dans les projets que nous venons d'énumérer, tout le monde s'en tape un peu la valise.

Vous pouvez donc être sûr d'une chose : le troisième millénaire ne sera pas spirituel.

A moins que... ta gueule !

J'ai les Fois

Voici un petit récapitulatif chiffré des différentes mouvances plus ou moins sectaires du monothéisme. Les quatre caractéristiques - notées sur 6 - sont les suivantes :

- **Relations avec les Forces du Bien (RB)** : cette caractéristique indique l'implication des Forces du Bien dans la mouvance. Un jet de RB permet de déterminer si un fidèle est affilié à cette hiérarchie (Ange, Enfant de Dieu, etc.). La difficulté du jet varie en fonction de la position qu'il occupe. Ex : un évêque de l'Eglise catholique romaine a toutes les chances (RB 6, Facile) de faire partie des Forces du Bien.

- **Relations avec les Forces du Mal (RM)** : cette caractéristique indique l'implication des Forces du Mal dans la mouvance. Un jet de RM permet de déterminer si un fidèle est affilié à cette hiérarchie (Démon, Incube, etc.). La difficulté du jet varie en fonction de la position qu'il occupe. Ex : un cosmo-chef raëlien a toutes les chances (RM 6, Facile) de faire partie des Forces du Mal.

- **Relations avec une troisième force (RT)** : cette caractéristique indique l'implication d'une troisième force (précisée entre parenthèses) dans la mouvance. Un jet de RT permet de déterminer si un fidèle est affilié à cette hiérarchie. La difficulté du jet varie en fonction de la position qu'il occupe. Ex : un Grand Maître du Sublime Secret Rose Croix a toutes les chances (RT 6, Facile) de faire partie de la troisième force psionique.

- **Awareness (AW)** : cette caractéristique indique l'implication de la mouvance dans le Grand Jeu et sa connaissance globale des règles. Là encore, la difficulté du jet varie en fonction de la position du fidèle. Ex : un Mekoubal fraîchement émoulu a très peu de chances (AW 2, Très Difficile) d'avoir entendu parler du Grand Jeu, du principe de discrétion etc...

Eglise catholique romaine

RB	RM	RT (toutes)	AW
6	1	1	6

Particularité : les églises sont dotées de pouvoirs, le clergé est chapeauté par les Forces du Bien.

Eglise orthodoxe

RB	RM	RT (toutes)	AW
3	2	2	3

Particularité : les plus vieilles basiliques (Sainte Sophie, par exemple) sont dotées de pouvoirs.

Eglise réformée européenne

RB	RM	RT (toutes)	AW
4	2	1	4

Particularité : les temples sont dotés de pouvoirs, les synodes sont chapeautées par les Forces du Bien en Allemagne et en Scandinavie.

Eglise anglicane

RB	RM	RT (celtes)	AW
5	1	2	5

Particularité : les églises sont dotées de pouvoirs, le clergé est chapeauté par les Forces du Bien.

Eglise méthodiste des Etats-Unis

RB	RM	RT (toutes)	AW
6	1	1	5

Particularité : les églises sont dotées de pouvoirs, le clergé est chapeauté par les Forces du Bien.

Eglise baptiste des Etats-Unis

RB	RM	RT (vaudous)	AW
5	2	2	5

Particularité : les églises sont dotées de pouvoirs, le clergé est chapeauté par les Forces du Bien.

Rastafari

RB	RM	RT (vaudous)	AW
3	2	2	3

Particularité : voir Habeas Corpus pour plus de détails.

Judaïsme

RB	RM	RT (psioniques)	AW
3	2	4	2

Particularité : aucune. Les synagogues n'ont pas de pouvoir et le clergé juif est majoritairement composé d'humains.

Kabbale

RB	RM	RT (Maison)	AW
1	1	2	2

Particularité : les Mekoubals possèdent une partie de la Vérité mais ne disposent d'aucun pouvoir.

Islam

RB	RM	RT (toutes)	AW
5	2	1	5

Particularité : voir chapitre idoine dans la présente extension.

Témoins de Jéhovah

RB	RM	RT (psioniques)	AW
4	1	3	2

Particularité : pratique intense du prosélytisme, secte de prédilection des Archanges les plus stricts (les Anges qui en font partie appartiennent aux mouvances rigoristes et conservatrices des Forces du Bien).

Moon

RB	RM	RT (toutes)	AW
1	4	1	1

Particularité : expérience démoniaque laissée en plan, évolue à présent seule mais avec le soutien ponctuel des Forces du Mal. Le Révérend Moon est un incube.

Eglise de scientologie

RB	RM	RT (psioniques)	AW
1	4	3	1

Particularité : membres recrutés en fonction de leur richesse et de leur statut social (puissance financière). L. Ron Hubbard était (ou est encore) un grade 3 de Mammon.

Raël

RB	RM	RT (toutes)	AW
1	6	1	1

Particularité : pratique du prosélytisme, croyance en une vie extraterrestre (les Elohims). Raël est un ancien journaliste sportif français, possédé par un Démon de Scox. La hiérarchie de la secte est presque entièrement contrôlée par des Démons.

Rose Croix

RB	RM	RT (psioniques)	AW
1	1	6	2

Particularité : société secrète pratiquant l'occultisme et l'alchimie. Presque entièrement récupérée par le trust psionique des Templiers.

Loge de Pythagore

RB	RM	RT (égyptiens)	AW
1	1	3	2

Particularité : autre société secrète, organisant des " réunions de discussions philosophiques " sur l'Atlantide ou le pouvoir des cristaux. Une bonne partie des cotisations sert à financer les Egyptiens de Sekmet.

Satanisme hédoniste

RB	RM	RT (toutes)	AW
1	3	1	1

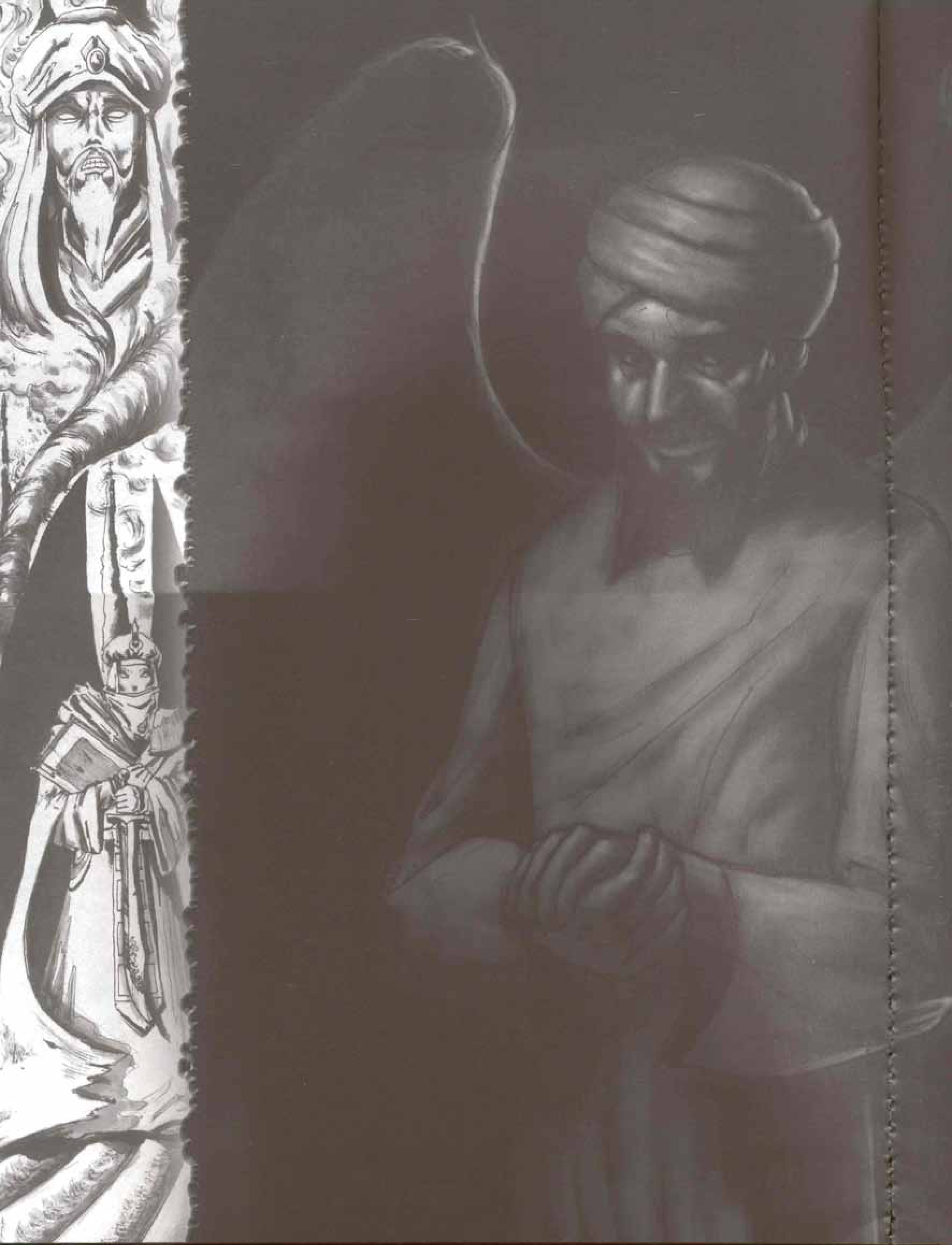
Particularité : secte essentiellement humaine servant ponctuellement de terrain d'expérimentation aux Forces du Mal.

Amicale internationale des étudiants en théologie

RB	RM	RT (sorciers)	AW
1	2	4	1

Particularité : association sectaire à visée mégalomane (conquérir le monde).





Insh Allah

" C'est pourquoi, à cause des Anges, la femme doit avoir sur la tête un signe indiquant qu'elle est soumise à l'autorité de son mari "
Bible : Corinthiens, 11.10

" La civilisation occidentale est supérieure à la civilisation musulmane par ses valeurs "
Silvio Berlusconi, Duce.

" Les rues de Paris ne sont plus sûres : dans certains quartiers de la capitale, les Arabes... n'osent plus sortir tout seuls le soir "
Pierre Desproges.

" A vous votre religion, à moi ma religion "
Coran, 109.6.

" Pauvre Palestine, si loin de Dieu et si proche d'Israël "
Tyss, paraphrasant Benito Juarez



" Et donc, le problème est de savoir si Iblîs est un Ange, comme le prétend le Coran en 18.50 ou un Djinn comme il est écrit en 18.48. En tout cas, il représente un cas à part, dont on ne sait pas s'il est de feu ou de lumière. Ce qui est clair de toutes façons, c'est qu'il n'est pas, à la base, un simple Démon. C'est lui qui est responsable du renvoi de l'homme du paradis terrestre. Il est maudit par Dieu pour avoir refusé de se prosterner devant Adam et cause sa chute pour se venger. Ainsi, la différence majeure entre le Christianisme et l'Islam est que, dans la religion musulmane … "

Dekiel, Ange au service d'Yves de son état et maître de conférence à la Sorbonne, prit le temps de respirer, satisfait de son petit effet. Il contempla son auditoire l'espace d'une seconde dans la douce lumière de l'Institut du Monde Arabe et sourit. Il hésita un instant avant de continuer. Quelque chose le tracassait soudain, comme une ombre qui venait de se poser sur son esprit. Quelque chose à l'extrémité de son champ de vision...

" Dans la religion musulmane, donc, il n'y a pas, et j'insiste là-dessus, de notion de péché originel. Et cela va causer de nombreux problèmes à la théologie, mais aussi au droit islamique. En effet, Dieu pardonne à Adam sa chute et le fait premier de cette lignée de prophètes qui s'arrêtent à Mahomet comme vous le savez. Et bien, le problème, ça va être que si Adam n'est pas responsable de sa chute, est-ce que ça veut dire que les hommes sont responsables de leurs péchés ou que ceux-ci ne sont que la volonté de Dieu ? En d'autres termes : est-ce que le Bien et le Mal sont des choses humaines ou sont créés par Dieu ? Cela, toute la pensée musulmane va essayer de le penser et ça va donner des réponses très différentes selon le lieu et l'époque. Mais si vous le voulez bien, cela sera le sujet de la prochaine conférence, le mois prochain... Est-ce que vous avez des questions ? "

Son sourire revint flotter sur son visage tandis que l'auditoire se mettait à murmurer. Il posa son exemplaire du Coran sur ses notes, sur le pupitre, et déchaussa ses lunettes.

" J'ai une question. Ou plutôt deux. "

La voix était forte, calme, profonde. Le genre de voix qu'on attend d'un ermite ou d'un sage, en tout cas pas d'un colosse d'une trentaine d'années au longs cheveux d'un blond presque blanc et aux yeux sans âge. C'était lui qui avait attiré son regard tout à l'heure. Lui qu'il n'avait pas voulu voir. Et maintenant qu'il se dressait ainsi devant lui, il sentit l'appréhension l'envahir comme une vague irrésistible.

" D'abord, il me semble que vous avez oublié de noter qu'un seul autre Ange est clairement nommé dans le Coran en plus du tentateur et de celui qui a donné la Révélation. Je veux parler de Mickaël, bien sûr, et je voudrais connaitre votre opinion sur son rôle dans l'Islam. "

Cette fois, la panique déferla sur lui : ce type était aware, c'était évident, et il en connaissait un sacré rayon même. Détection du Mal ? Non, rien... Un Renégat peut-être ?

" Ensuite, si Iblîs refuse de se soumettre à Allah - ce qui est évident puisque c'est pour l'âme de l'homme qu'ils vont se battre - si l'homme n'est pas coupable de sa chute, s'il n'a fait que suivre la volonté ou le plan de Dieu et s'il finit de toutes façons par être pardonné, est-ce que cela ne peut pas être en rapport à Iblîs lui-même ? Est-ce que ça ne peut pas vouloir dire que le Diable lui-même n'est pas coupable, qu'il n'a fait que suivre la volonté divine et qu'il peut être absout de ses fautes ? "

Dekiel se mit à balbutier.

" Euh, c'est précisément le sujet de la prochaine conférence. Les avis sont partagés à ce sujet et je ne pourrais pas en faire le tour dans le peu de temps qui me reste, alors, si vous voulez bien, on voit ça la prochaine fois ? Bon, et bien, merci à tous et, euh, à dans un mois, alors... "

Il se réfugia bien vite dans le bureau qui était à sa disposition. Il ne put se calmer qu'au bout du septième thé à la menthe. Au bout de douze, il avait presque réussi à se convaincre qu'il n'avait rien à craindre, que c'était juste de la paranoïa. Presque.

Dans la salle, le grand blond avait sourit et s'était dirigé d'un pas décidé vers la sortie, juste avant de se faire arrêter par une hôtesse.

" Monsieur, monsieur, vous oubliez votre sac. "

Il lui prit le sac orange et bleu des mains en lui adressant un sourire qui la fit rougir des pieds jusqu'à la racine des cheveux.

" Que je suis distrait. Un jour, j'oublierais ma tête... "

Les propos tenus dans ce chapitre n'engagent que leur auteur. Il n'a en aucun cas voulu insinuer que le terrorisme est une solution ou que la violence règle les problèmes. Il n'a bien entendu pas voulu dire que le meurtre d'innocents et de civils puisse paraître sympathique à ses yeux. Il n'a d'ailleurs jamais sous-entendu que les Américains pouvaient tuer des civils, mener des guerres impérialistes, baser leur prospérité sur l'exploitation des pauvres ou promouvoir Magic © et D&D3© pour assassiner le jeu de rôle français. INS/MV est un jeu de fiction qui n'a pour but que de distraire ses lecteurs, qui ne prône pas le terrorisme, la violence, le satanisme, l'usage de drogue, le viol de bonne sœur, la guerre, les embargos, la conversion à l'Islam ou même la liberté d'expression. En cas de réclamation, veuillez adresser vos lettres de délations directement aux services de police politique concernés.

Merci.

Le Coran alternatif

Au milieu du sixième siècle après l'autre, il faut bien le dire, la Chrétienté était dans une sacrée panade.

Les Forces du Bien avaient bien fini par l'emporter quand l'empire romain s'était converti dans un beau mouvement de ferveur religieuse mais cela n'avait pas duré si longtemps que ça. Les hordes barbares dévastaient l'Europe et finirent par se débarrasser de l'empire, qui n'attendait que ça pour s'effondrer sur lui-même. En désespoir de cause, le Conseil Divin força la main desdits barbares pour qu'ils se convertissent eux aussi, histoire de ne pas perdre la perdre (la main). C'est ainsi que Clovis devint le premier roi barbare et chrétien : il s'assura le contrôle de la majeure partie de la Gaule grâce à ses soutiens angéliques et, pour être bien poli et dire merci, il se tourna vers la religion de ces anciens ennemis romains. Même si toutes ces histoires d'immaculée conception et autres résurrections, il faut bien l'avouer, ça ne fait pas très sérieux.

Seulement, le propre des barbares est de ne pas être très civilisé, justement. Dès la sortie de la messe, ils retournent à leurs occupations habituelles, c'est-à-dire picoler, se taper dessus et faire des choses que la morale réprouve avec ce qu'ils ont entre les jambes. Et en plus, comme dit Jean-Luc, ils sentent mauvais... Ce dernier était un peu énervé, parce qu'il n'était pas pour rien dans la conversion des Francs. Ça sert à quoi qu'il y ait des gens qui se décarcassent pour leur montrer la voie de la vertu si c'est pour qu'ils continuent à blasphémer et à pécher en toute impunité ? S'il avait su, il aurait niqué Sainte Geneviève, tiens. Toujours est-il qu'ils sont nombreux, au Paradis, à partager son point de vue (au sujet des barbares, pas de Geneviève bien sûr). De fait, on avait déjà assisté là-haut à la longue décadence de l'empire romain dans le luxe et les partouzes et on n'avait pas trop envie que les Francs suivent le mauvais exemple. Les Forces du Bien doutaient, Satan semblait en permanence sur le point de triompher et certains commençaient à se demander s'il n'avait pas eu raison depuis le début sur la nature des êtres humains, fornicateurs, bagarreurs et goinfres...

Les Archanges les plus sévères, Dominique en tête, préconisaient de durcir le ton et de distribuer les baffes. Les plus pacifiques regrettaient le bon vieux temps d'avant qui était mieux et la civilisation romaine, malgré les péchés et compagnie. Et les Anges, me direz-vous, qu'en pensaient-ils ? Et bien, à l'époque, personne ne leur demandait leur avis, comme d'habitude. Certains d'entre eux cependant firent entendre leur voix, allant jusqu'à déposer une motion devant le Conseil. Ils n'en avaient pas vraiment le droit, bien sûr, mais quand on veut, on peut et ils trouvèrent donc un moyen : une commission d'enquête avait été commandée par Yves à propos du peuple élu, maintenant qu'il ne l'était plus justement. Les membres de ladite commission étaient quatre : Gabriel, qui la présidait, ainsi que Anariel, Meriel et Bakaniel, trois Anges puissants qui en avaient marre depuis assez longtemps de jouer les seconds rôles, inertie de la hiérarchie angélique oblige. Au moment de présenter leur rapport, Gabriel aurait dû prendre la parole mais, comme il avait piscine, ce fut Anariel qui s'y colla.

Celui-ci était le plus énervé des trois : frère de Laurent, il avait combattu à ses côtés le peuple fée, participant au plus beau génocide de l'histoire angélique sans se plaindre une seul fois, malgré les ampoules aux doigts à force de foutre des coups d'épée. Si vous connaissez votre background, vous savez sûrement que c'est à cette occasion que Laurent se voit proposer la place de son ancien patron, Georges, et cela avec le soutien d'Yves. Anariel est un peu dégoûté : cela fait un paquet de siècles qu'il fait le sale boulot sur Terre et il croyait que l'Archange des Sources était son pote. En plus, il s'est fait envoyer sur cette mission à la con, à propos du peuple élu, et il commence à se demander si Yves n'a pas fait ça pour le soustraire de la scène politique et l'exiler loin d'où ça se passait vraiment. Meriel et Bakaniel, bien que moins impulsifs, ne sont pas loin d'être d'accord avec lui. Ils servent leurs Archanges (Yves et Jordi) depuis l'éternité et commencent à en avoir ras la casquette de ces vieux cons du Conseil qui font n'importe quoi et qui sont en train de perdre la guerre contre Satan. Toujours est-il qu'Anariel se lâche en plein Conseil et se sert de l'histoire du peuple élu comme d'un exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Il embraye sur la décadence des Forces du Bien, la corruption du Mal à l'œuvre partout et il finit par dire leurs quatre vérités aux Archanges ulcérés : ils sont vieux, ils ne comprennent plus rien et ils devraient laisser les petits jeunes aux affaires.

Anariel se fait, bien entendu, copieusement remettre à sa place par Dominique, qui lui promet moult supplices et autres affectations au nettoyage des chiottes s'il ne rentre pas dans le rang. Dieu est à moitié endormi et ne réagit même pas et Yves calme le jeu, comme d'habitude. Anariel et ses potes, déçus, vont faire un tour à la cafet' où ils trouvent un Gabriel de fort bonne humeur (l'Archange du Feu est toujours de bonne humeur après la piscine) et ce dernier, remarquant leurs tronches de trois pieds de long, leur demande ce qui ne va pas. Ils lui résument ce qui s'est passé au Conseil et il écoute avec un petit sourire en coin. " Mais tu m'énerves avec ton sourire de faux-cul là, on dirait mon Archange ", s'emporte Meriel. " Justement, il veut vous parler "... Gabriel n'a pas trop de mal à les convaincre de rentrer en dissidence ouverte avec le Conseil. Ils sont déjà sur la bonne voie et, ce soir-là, Yves leur parle : il leur dit que s'ils n'arrivent pas à faire accepter leurs idées par la religion chrétienne, ils n'ont qu'à fonder la leur et le problème sera réglé.

Il leur explique qu'il en a déjà parlé avec Dieu, que celui-ci est d'accord et que s'ils décident d'agir, il n'y aura pas de représailles. Ils ne seront pas déclarés Renégats et seront même promus Archanges. Du moment que leur buts sont purs, leurs actes le seront aussi et rien ne pourra leur être reproché. Ils peuvent sauver les Forces du Bien et l'humanité. Pour les détails, vous voyez avec Gabriel, les p'tits gars...



Et les quatre Anges parlent toute la nuit, jetant les bases de leur nouvelle religion, refaisant le monde dans la cafétéria du Paradis. D'ailleurs, ce n'est pas une nouvelle religion à proprement parler, mais plutôt ce que la Chrétienté aurait dû être à leur avis : une religion qui permette une grande civilisation (Meriel), qui respecte la nature (Bakaniel) et qui en fasse baver aux Forces du Mal (Anariel). Gabriel quant à lui ne propose pas grand chose, il se contente de prendre des notes et de synthétiser, de réfléchir aux problèmes concrets que cela va poser. Les trois autres Anges ont déjà compris qu'il est le bras armé de Yves... mais ils ne se sont pas rendu compte à quel point ce dernier était vicieux. En effet, on pourrait se demander pourquoi l'Archange des Sources a mis un bourrin comme Anariel sur l'affaire. Il sait bien que celui-ci peut se révéler très dangereux et que puisqu'il est le propre frère de Laurent le conflit risque de s'envenimer.

Si vous avez bien appris par cœur votre ES1, vous savez que Dieu a chargé Yves d'une mission un peu spéciale : faire durer le Grand Jeu longtemps, très longtemps. Or, à l'époque, la situation est dans l'impasse : Satan est sur le point de gagner, le Conseil se sclérose et les petits jeunes qui n'en veulent ne sont plus motivés. D'où cette idée de nouvelle religion : quelque chose qui serait assez puissant pour mettre de sévères bâtons dans les roues des Forces du Mal. Mais, pour maintenir l'équilibre qui lui est cher, il ne faut pas que cela avantage trop les Forces du Bien. Alors, l'Archange des Sources a tout préparé pour que le clash soit inévitable entre l'ancienne religion et la nouvelle. Et il compte bien en profiter pour civiliser tout ce beau monde tant qu'il y est : des livres, encore plus de livres !

Recette de la purée Muslim

Les quatre Anges décident de créer leur nouvelle religion dans l'ouest de l'Arabie, le long de la Mer Rouge. C'est un endroit désertique nommé Hedjaz où vivent des tribus nomades qui adorent des arbres sacrés et des pierres dressées (dont la fameuse Kaaba) ainsi que de nombreuses divinités de type animistes. C'est une société mercantile en déficit d'idéaux, tiraillée entre une tradition bédouine acculée au commerce et un malaise citadin grandissant, ainsi qu'entre le tribalisme traditionnel et un individualisme de plus en plus pressant. Les Anges changent de nom, histoire de faire couleur locale. Anariel devient Khalid, Archange de la Foi, Meriel devient Hassan, Archange de l'Unité et Bakaniel devient Eli, Archange de la Création - Gabriel, comme d'habitude, préfère garder son ancien blase, même si les habitants du bled auront tendance à prononcer jibraïl.

Si les quatre mercenaires choisissent cette région, c'est pour plusieurs raisons et après mûre réflexion. D'abord, ils connaissent pas mal le coin, puisque ça fait un bout de temps qu'ils observent la diaspora juive et qu'ils y ont des contacts. Ensuite, parce que si on y connaît les principes du monothéisme, on n'y subit pas pour autant l'influence de la Chrétienté. Enfin, parce que depuis que le peuple élu n'est plus élu, il n'y a plus trop d'Anges dans le coin. De là à dire qu'Yves a tout prévu et qu'il savait que la Pierre Noire de la Mecque était un réservoir d'énergie magique, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons pas pour ne pas le vexer.

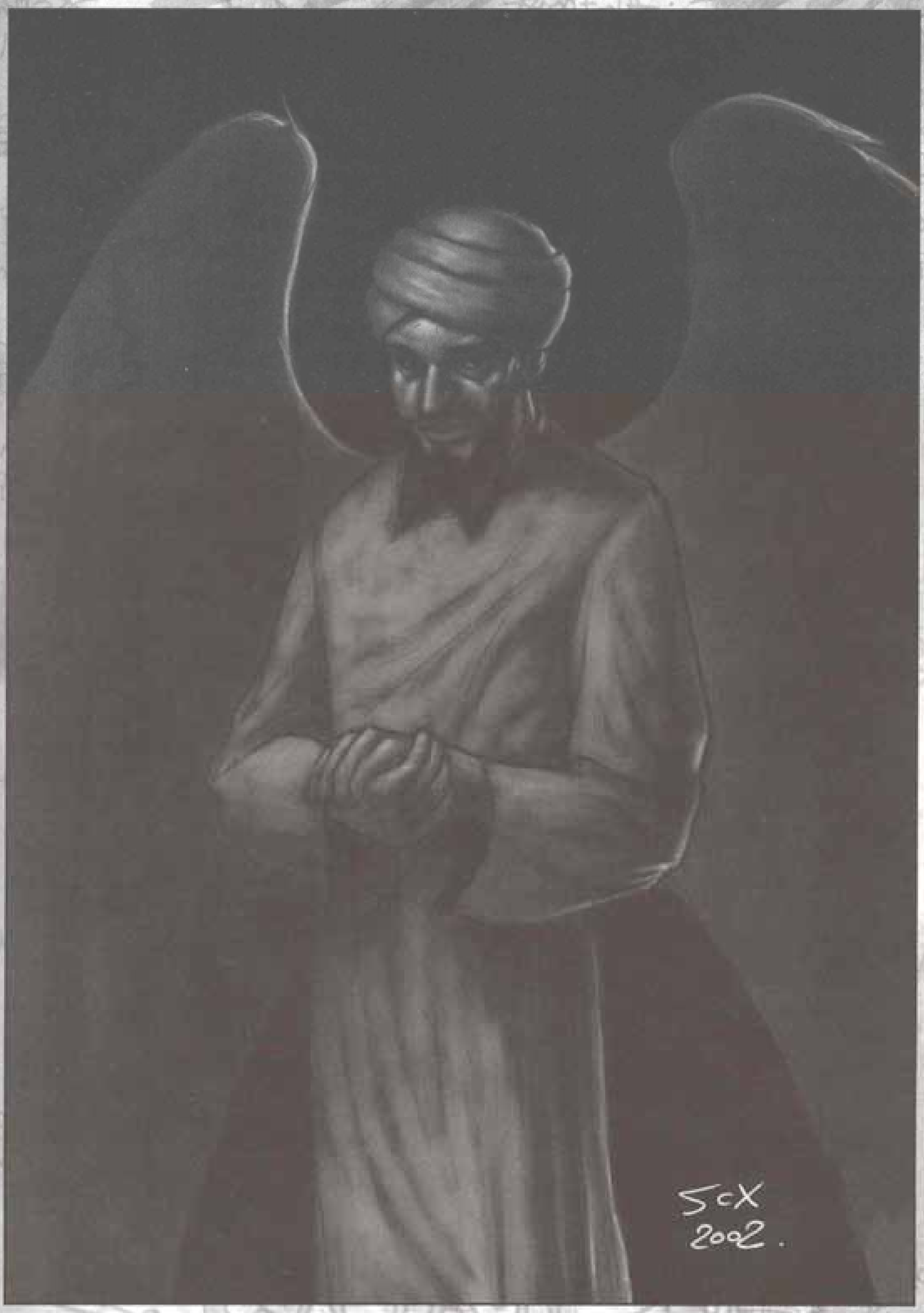
Gabriel et les trois Anges choisissent un représentant pour leur nouvelle religion. La région grouille de prophètes mais ils préfèrent un certain Mahomet à toute cette clique de prédicateurs fous. Né à La Mecque en 570, il a épousé une riche veuve en 599 dont il a eu sept enfants qui ne vivront pas très longtemps puisque les garçons meurent en bas âge et qu'une seule fille, Fatima, vivra assez longtemps pour assurer la descendance de la famille. Mahomet n'eut jamais de bol à ce niveau-là, d'ailleurs, puisque tous ses autres mariages se soldèrent par des enfants morts prématurément. Quoi qu'il en soit, c'est aux alentours de 610 que Gabriel va lui rendre une petite visite. Il le prépare en lui envoyant des visions, transes et sueurs froides, encore sa manie des effets spéciaux. Après avoir décodé ces présages, le futur prophète décide d'aller faire une petite retraite sur le mont Hira, histoire de voir si le grand air lui fait du bien et Gabriel continue à lui envoyer des visions sympas. Le pauvre Mahomet pète les plombs et quand il commence à songer sérieusement au suicide, l'Archange du Feu lui rend une petite visite de courtoisie. Selon Aïcha, son épouse favorite, cela se passa un peu comme ça : " O Mahomet, je suis Gabriel et tu es le Messager de Dieu ". Il lui ordonne de réciter la Révélation Divine et le pauvre prophète lui dit qu'il ne peut pas, alors Gabriel le serre trois fois contre lui, violemment, et il tombe à terre, épuisé. Gabriel le regarde et lui dit : " Récite, au nom de ton Seigneur le Créateur ". Et Mahomet se met à réciter.

Il ne commence à prêcher qu'à partir de 613, cependant, et cela, jusqu'à sa mort. Il faut dire que Gabriel lui envoie des bouts de Révélation un peu n'importe comment, pour brouiller les pistes, et que Mahomet doit tout remettre dans l'ordre tout seul après. Il en profite pour y glisser ses propres idées, au nez et à la barbe des nouveaux Archanges, notamment sur les gonzesses, pour apprendre à une de ses femmes à ne pas le tromper dès qu'il a le dos tourné. Pour les Musulmans, la Révélation de la Parole Divine marque une rupture avec un état d'ignorance (merci Yves) qui est le temps cyclique des prophètes, c'est-à-dire Adam, Abraham, Moïse et Jésus. En effet, la particularité de l'Islam est de garder tous les acquis des religions du livre et de se penser comme succession naturelle du judaïsme puisqu'ils sont censés descendre directement du fils illégitime d'Abraham et d'une servante, Ismaël, chassé par cette salope de Sarah alors que, tout ça, c'était son idée. Ils gardent même Jésus en le rétrogradant au rang de simple prophète, mais il faut avouer que tout le monde est d'accord pour dire que c'est un pistonné. Là, on ne va pas vous résumer le Coran en trois pages, il va falloir le lire, désolé. Un mot sur la nature de la Révélation cependant : pour les Musulmans, le Coran est considéré comme chose incréée, il est un attribut direct de Dieu qui dit tout et dont les commandements sont éternels. Il a donc logiquement une quasi-infinité de sens et doit être interprété. Par contre, toute traduction en est impossible, puisque, le traducteur n'étant qu'un humain, il ferait perdre au Livre de nombreux sens possibles. Tout le monde le lit donc en arabe, ce qui est assez marrant pour des gens qui ne comprennent pas un mot de cette langue. On reviendra plus tard sur les soucis que pose l'interprétation du Coran.

L'Islam est une religion radicalement monothéiste en tout cas, ce qui n'est pas sans poser des problèmes à Mahomet et ses premiers disciples. En effet, si on commence un peu partout à croire à un Dieu créateur, les

mecquois croient aussi à des divinités mineures, les " filles " de Dieu. Ajouter à ça le fait que la Kaaba est un réservoir de PP au centre de plusieurs ley lines et vous avez une magnifique troisième force qui règne sur la région à l'époque. Autant dire que ce culte n'aime pas du tout ce nouveau prophète, qui fait de l'agitation dans le quartier. Bien sûr, il n'est pas le seul, nombreux sont ceux qui se réclament d'Abraham et font leur pèlerinage devant la Pierre Noire sous prétexte que c'est ce dernier qui est réputé avoir fondé la ville. Mais Mahomet est le premier qui, sur un conseil des Archanges, ait fondé une organisation et commencé à pratiquer le prosélytisme. Les tribus en place se foutent de sa gueule et lui demandent de faire des miracles pour prouver l'existence de son Dieu. Bon, c'est clair qu'il aurait pu le faire avec le soutien de Gabriel et compagnie, mais ceux-ci ne veulent pas donner de preuves : une religion c'est une affaire de foi, bordel. Mahomet répond donc que les preuves de la puissance de Dieu sont partout dans la nature et qu'il n'a rien à prouver. Il s'agit juste de croire et de se soumettre, c'est d'ailleurs le sens même du mot " Islam " (soumission), ce qui n'augure rien de bon.

Quoi qu'il en soit, malgré l'hostilité du pouvoir des clans, Mahomet continue à prêcher, notamment grâce au soutien de son oncle et du clan de celui-ci. Mais le vieux finit par mourir et l'ambiance commence à se dégrader pour le prophète et ses troupes, qui décident alors d'émigrer dans la ville voisine de Yathrib (Médine) en 622 : c'est ce qu'on appellera l'hégire. La cité essaie de se remettre tant bien que mal d'une lutte entre tribus rivales et Mahomet débarque à point nommé avec ses partisans. D'autres adeptes le rejoignent bientôt et le prophète crée une nouvelle organisation sociale qui transcende les clans. C'est " la constitution de Médine " qui associe Musulmans





et Juifs de la ville, définissant une communauté entre groupes partageant un même territoire, et non plus entre clans, passant donc d'un droit du sang à un droit du sol. Ces groupes et individus se doivent aide et soutien, tous doivent supporter financièrement la préparation de la guerre, qui peut être décidée par Mahomet seul. Les deux religions peuvent coexister et sont unies par une responsabilité mutuelle sous la protection de Dieu. Mahomet s'assure donc le pouvoir politique, puisqu'il est seul à pouvoir faire la guerre et que le texte lui octroie aussi le droit de régler les différends entre individus ou entre communautés. Malgré cela, on peut dire que cette constitution est très tolérante, grâce à la bonne influence de Hassan sur le poulain de l'Islam.

Gabriel continue à délivrer la Révelation à Mahomet, qui devient par celle-ci le chef politique et religieux de l'Islam. C'est à cette époque que sont mises au point les obligations rituelles de la nouvelle religion : la prière, la charité, le jeûne et le pèlerinage. C'est une sorte de mélange entre les traditions arabes locales et les institutions chrétiennes et juives. Un moment, la prière se fera même tourné vers Jérusalem, avant de revenir à la Mecque après la rupture de la Constitution. Les normes morales de l'Islam sont tournées vers la soumission aux ordres de Dieu et à la nécessité de demander son pardon en cas de péché. Elles se confondent assez rapidement avec des normes juridiques à mesure que Mahomet parvient à unir les tribus et à créer un Etat à Médine. L'Islam choisira d'ailleurs comme date de début de son calendrier la constitution de cet Etat. Reste à assurer la pérennité économique de celui-ci et, comme la Mecque refuse de commercer avec le traître, les Musulmans décident de se conformer au modèle local de prospérité économique : la razzia. C'est en effet le rapport économique privilégié des tribus bédouines, qui vivent essentiellement du butin récolté. Au début, Hassan et Eli ne sont pas très chauds mais Gabriel et Khalid parviennent à les convaincre que c'est nécessaire s'ils veulent que la jeune religion vive. Les deux Archanges se rendent aux raisons de leurs petits camarades et Gabriel pond quelques sourates qui font des polythéistes et de ceux qui ne veulent pas se soumettent à la Révélation les ennemis de la religion. Khalid en profite pour en rajouter une couche et suggère aux combattants que cette lutte contre les " infidèles " est " sacrée ".

Les partisans de Mahomet organisent donc des embuscades contre des caravanes venues de la Mecque, sans grand succès au début. Les Archanges musulmans, Khalid en tête, commencent alors à distribuer des pouvoirs en veux-tu en voilà à leurs partisans, formant les premiers serviteurs et soldats de Dieu musulmans. En 624, Mahomet prend lui-même la tête d'une large troupe de ces hommes et éclate un bataillon ennemi qui portait secours à une caravane assiégée. Les mecquois se vengent en remportant une victoire à Uhud, grâce à la cavalerie d'une certain Khalid ibn Walid, en 625. C'est le moment où les Archanges musulmans, qui ont un statut bizarre au Paradis, décident de faire des émules dans la Cité Céleste. En effet, s'ils se sont bien rendu compte de l'augmentation effective de leurs pouvoirs, accordée par Dieu, ils n'ont toujours pas de serviteurs et Gabriel leur a conseillé de garder un profil bas. Ils commencent néanmoins à recruter parmi leurs proches au Paradis et à les faire incarner sur Terre. C'est surtout facile pour Hassan, puisque il a le soutien discret mais efficace d'Yves et les autres doivent se montrer plus prudents. Quoiqu'il en soit, les premiers Anges assistés des Djinns de Gabriel font des merveilles sur les champs de bataille, et les conseils stratégiques de Khalid finissent d'imposer la supériorité militaire des partisans du prophète : en mars 627, les mecquois attaquent Médine avec 10000 hommes mais échouent sans combattre devant une tranchée creusée sur les ordres de l'Archange de la Foi.

Mahomet, sur ses conseils, en profite pour se débarrasser de l'opposition intérieure et chasse les derniers Juifs de la ville, faisant massacrer 600 hommes et réduisant les femmes et les enfants en esclavage. Hassan et Eli sont sur les nerfs : déjà qu'ils n'avaient exilés les autres qu'à contrecœur en se rangeant aux arguments de leur pote (ils font pas la guerre avec nous, c'est contre la constitution, oups, dehors) mais là ils ne sont vraiment pas d'accord. Les Archanges musulmans se prennent le chou grave mais restent soudés dans l'adversité. Ils garderont cette habitude jusqu'à nos jours, d'ailleurs, malgré la dérive intégriste de Khalid ; c'est un peu comme le Conseil Divin, mais en pire, on y reviendra.

Notre ami le bourrin ne se sent plus de joie et va faire un petit tour du côté de chez son homonyme qui leur avait tenu tête avec sa cavalerie à la con l'année précédente. Il lui propose un deal très simple : soit il devient un Ange à son service, soit il le bute. Khalid ibn Walid accepte et renie sa foi en ses dieux païens, il n'a pas vraiment le choix. Les Archanges musulmans commencent à cette époque à faire de leurs plus proches partisans des Anges et l'aristocratie du coin se convertit en masse à l'Islam. En 630, Mahomet, histoire de prouver que lui aussi peut le faire, débarque à la Mecque avec une armée de 10 000 hommes. La ville se rend immédiatement et presque sans résistance. Intelligemment, les Musulmans amnistient les anciens infidèles et font rentrer l'aristocratie locale parmi la caste dirigeante de l'Islam. Ils battent ensuite la tribu des Hawâzin, et les autres clans rentrent dans le rang, se convertissant à l'Islam ou demandant la protection de Mahomet.

Schisme, schisme, schismes

C'est à ce moment que le Conseil Divin se réveille.

Tout à coup, au Paradis, on se rend compte que quelque chose cloche avec ces histoires d'Arabes, loin là-bas. On ne sait pas vraiment comment l'information est remontée jusqu'à Dominique, et ceux qui suggèrent que c'est encore un coup d'Yves sont décidément de mauvaise foi, mais l'Archange de la Justice s'aperçoit tout à coup qu'une bonne trentaine d'Anges sont sur Terre sans aucune mission et sans bonne raison. Quand il se rend compte qu'Anariel, Bakaniel et Meriel sont au nombre des absents, il se fâche tout rouge et convoque un Conseil Divin exceptionnel. Tout le monde est outré et commence à s'agiter dans tous les sens. Dominique hurle, Walther beugle et Laurent pète un câble. Dieu se rend compte que tout ça sent le roussi et se demande comment il va camoufler ses arrières. Et oui, il faut dire que l'idée est quand même de Lui depuis le début, aidé par Yves d'accord, mais de Lui. Il en a même discuté avec Gabriel et a accordé officieusement le grade d'Archange et les pouvoirs qui vont avec aux petits camarades de son agent secret préféré. Vous ne croyiez quand même pas qu'il était gâteux, non ? Que ça allait lui échapper et que Yves manigançait vraiment ça tout seul depuis le début ? Et bien non : la Chrétienté, Dieu, ça l'a gonflé assez vite

Ça Soufi comme ça

Les Abbasides installèrent la tradition sunnite de l'Islam : calife élu ou désigné dans la tribu du prophète, obéissance absolue de ses sujets quelles que soient ses erreurs, explication close du Coran depuis Mahomet et ses premiers compagnons par leurs propos, leurs exemples, leurs silences (les haddit, compilés dans des recueils immuables), loi donnée par les ulemas, groupe de savants pratiquant l'herméneutique du Coran et des haddit.

Le soufisme pénètre l'ensemble du monde musulman. Il incarne l'élan spiritualiste de l'Islam et la tradition ascétique des premiers mystiques. Ceux-ci apparurent dans les cités musulmanes pendant la dynastie des Ommeyades, alors que la vie politique et religieuse semblait bien loin de l'idéal médinois. Déplorant la décadence de la société, certains religieux se retirèrent du monde pour vivre dans la pauvreté, l'ascétisme et le renoncement. Le rite soufi par excellence consiste à psalmodier le nom de Dieu. La récitation du Coran, appris par cœur, prend alors tout son sens dans une mystique qui prône le modèle du prophète et le chemin sur la voie d'Allah à l'image de son ascension au ciel. Les soufis furent souvent accusés de nier la charia car leurs doctrines étaient complexes et affirmaient la possibilité d'une union avec Dieu.

Au douzième et treizième siècles, le soufisme se constitua en ordres (tariqa) religieux et ces derniers sont trop nombreux pour être évoqués ici. Ils eurent chacun leur histoire, des périodes plus ou moins heureuses, des divergences et des convergences de doctrine. La majorité des ordres soufis reste cependant sunnite même si certains chiites se reconnaissent dans le mouvement. Pour être initié, il faut soit recevoir le flux sacré du maître (que celui-ci a lui même reçu d'une lignée remontant jusqu'à Mahomet) soit devenir un aspirant, suivant étape par étape la voie montrée par le maître. L'élève mène alors un combat contre lui-même pour pouvoir atteindre la fusion avec Dieu, sans poser de questions et en remettant son destin entre les mains du maître. Un ordre se regroupe lors de rituels collectifs et ses membres font des pèlerinages individuels au tombeau du fondateur, rite rendu collectif le jour de son anniversaire. Ils sacrifient des animaux, forment des vœux et font circoncire les garçons. De fait, ces réunions sont surtout de grandes fêtes populaires avec des jeux et un marché.

Les partisans d'Ali formèrent le mouvement chiite, qui affirmait que seuls les descendants du prophète peuvent assumer l'imamat, la direction religieuse et politique des Musulmans. Le chiisme s'est distingué dès le septième siècle et développe une certain influence sur l'empire abbsaside au huitième siècle, puis est de nouveau fragmenté à la suite d'autres querelles de successions. Les ghulat sont les plus marrants, puisqu'ils voient en Ali une divinité, sur une idée originale de Majûj.

L'ismaélisme est une doctrine très ésotérique appartenant à la famille chiite. Leurs théories sont influencées par le néoplatonisme et la gnose. Ils affirment que la religion comporte toujours deux aspects, l'un révélé et l'autre caché. Ainsi, Mahomet révèle la loi et Ali donne son sens caché aux initiés. L'interprétation du Coran est toujours nécessaire puisque son sens profond n'est jamais totalement mis en lumière. Leur position est, de fait, résolument initiatique et théosophique. L'unité de l'ismaélisme fut rompue en 899 lorsque son chef revendiqua l'imamat, provoquant un schisme avec ceux qui refusaient de le reconnaître et créant la dynastie des Fatimides qui sera abolie par Saladin. Un deuxième schisme aura lieu en 1094, avec une nouvelle lutte de succession, qui donnera naissance aux fameux Assassins dont on vous a déjà parlé.

Mais le chiisme majoritaire est actuellement le chiisme duodécimain. Développé lentement à la suite de la mort d'Ali (tué par l'épée empoisonnée d'un kâjirite), il célèbre chaque année la bataille de Karbalâ' où Hussayn, fils cadet d'Ali fut assassiné avec une partie de sa famille, devenant du coup les premiers martyrs chiites. Ja'far al-Sâdiq en est le sixième imam et développe un ésotérisme qui sera adopté par nombre de sunnites dans les milieux soufis et est à l'origine du dogme principal des duodécimains : la désignation de l'imam par son prédécesseur selon la volonté d'Allah. Il autorise aussi le croyant à cacher sa religion si elle peut le mettre en danger. Les chiites constatèrent ensuite que le onzième imam n'avait pas de successeur et élaborèrent la théorie de l'imam caché, qui disparut en envoyant quatre agents à la communauté jusqu'à ce qu'il décide, au bout de quelques dizaines d'années, de ne pas se nommer de successeur et de disparaître définitivement. Cela n'alla pas sans nouvelles séparations et disputes mais le chiisme duodécimain se constitua alors majoritairement dans l'attente de son retour. Il est censé revenir à la tête des Forces du Bien pour détruire le Mal, faire régner la justice, faire revenir les prophètes et déclencher le jugement dernier. Certains Anges de Hassan murmurent que cette théorie pourrait bien avoir été inspirée par les Djinns au service de Gabriel...

Les khâjirites sont à la base des partisans d'Ali, déçus qu'il ait cédé face à Uthmân. Ils renièrent donc l'un comme l'autre, pour ne reconnaître que les deux premiers califats. Ils conçurent alors leur propre théorie de la succession, où le calife pouvait être n'importe qui, " même un esclave noir " et devait être élu par la communauté. Malgré le soutien d'Hassan, ils furent balayés par les chiites à la bataille de Nahrawân, mais parvinrent à se venger en faisant la peau à ce sale prétentieux d'Ali. Ils continuèrent ensuite à provoquer troubles et autres révoltes, souvent influencés par Dajjâl. Ils s'installèrent majoritairement à Basra, où ils purent essaimer en sectes concurrentes, dont une seule parvint à survivre à la dynastie abbaside, les ibadites. Leur doctrine prône rigueur morale et égalitarisme avec une touche de mysticisme. Ils parvinrent même un moment à prendre la Mecque, mais ne purent la conserver, puis fondèrent des principautés qui ne résistèrent pas longtemps sauf celle de Tâhart. Actuellement, l'ibadisme est encore vivace chez certains Berbères en Lybie, à Djerba, à Zanzibar et surtout à Oman.





quand même (à peu près au moment où l'empire romain s'y est converti) et il a voulu essayer autre chose, demandant à ses deux Archanges préférés de s'en occuper pour lui.

Alors, quand le Conseil Divin vote la condamnation de l'Islam, Il déclare Gabriel Renégat, ni vu ni connu j't'embrouille ; ce dernier est le seul à pouvoir prouver que Dieu est derrière tout ça, avec Yves, et Dieu sait bien que l'Archange des Sources ne parlera pas. Gabriel ne comprend pas ce qui lui arrive, il n'a fait qu'obéir aux ordres, et remonte donc au Paradis pour qu'on lui explique où est le problème au juste. Dieu lui sort alors un bon coup de vice dont il a le secret, en lui envoyant Laurent pour lui éclater la tête. Ce dernier est vraiment très énervé, puisqu'il pense que Gabriel a perverti son propre frère et cogne donc avec bon cœur. Quant à l'Archange du Feu, tout d'un coup, il n'a plus de jus... Il se fait meuler sévère et chute à travers les Marches Intermédiaires. Là, normalement, il aurait dû subir le sort de n'importe quel Ange qui chute, comme décrit dans le chapitre qui leur est consacré. Par chance, Gabriel se retrouve sur le plan terrestre, merci Yves. Il est complètement dégoûté par ce qui lui arrive et comprend ce que son frère (Satan) a dû ressentir quand Dieu l'a exilé. Il n'en veut même pas à Yves quand celui-ci le rejoint pour lui raconter que c'était nécessaire, que Dieu à des plans ineffables, que ses voies sont impénétrables et tout et tout et bla bla bla. L'Islam est lancé, Gabriel est désormais libre. Il choisit de vivre parmi les hommes pour mieux les comprendre. Vivre comme eux, sans pouvoirs, sans savoir, sans être pourchassé. Yves lui sourit et la mémoire de l'ancien Archange du feu s'efface, comme, à la limite de la mer, un visage sur le sable... Il part.

Hassan, Khalid et Eli font moins les malins sur Terre. Ils ne comprennent rien à ce qui leur arrive mais se rendent compte que leurs pouvoirs sont toujours là. Ils installent un nouveau chef à la place de Mahomet, un certain Abû Bakr qui est donc le premier calife. C'est-à-dire le premier successeur du prophète à la tête de l'état musulman. Les Rigoristes du Conseil Divin (voir ES1) envoient leurs serviteurs lutter contre l'Islam sur son terrain et certaines tribus brisent leur sujétion à Mahomet en tentant de renégocier des pactes de non-agression entre tribus, tels qu'ils se pratiquaient avant. C'est l'apostasie : reniement de la foi, trahison de la communauté qui est mise en danger du même coup. Ces tribus vont jusqu'à se rallier à certains " faux prophètes " tels que Musaylima, ancien rival de Mahomet et nouvel Ange de Dominique de son état. Khalid demande à ses camarades de lui laisser gérer le problème et ceux-ci, désemparés, acceptent. L'Archange fait remplacer le calife par un de ses Anges et fait rentrer les hérétiques dans le droit chemin par la force, portant un coup d'arrêt aux tentauves de contre-révolution du Conseil Divin. Pour montrer qui est le plus fort, il commence à envahir un peu tout le monde et à leur imposer l'Islam, sous les yeux horrifiés d'Hassan et Eli, qui ne voyait décidément pas ça comme ça. Mais ils n'arrivent pas à envisager d'autre solution, eu égard à la situation. Hassan surtout est dégoûté : il aurait voulu une extension pacifique, civilisatrice, il a la guerre...

Quoi qu'il en soit, les quatre premiers califes qui succéderont à Mahomet conquièrent un large territoire, de l'Egypte à l'Iran en passant par la Syrie. Les Forces du Bien l'ont mauvaise, d'autant que la nouvelle religion se paie le luxe d'occuper Jérusalem dès 638. Mais elles ne parviennent décidément pas à se débarrasser de l'Islam, qui bénéficie d'une véritable dynamique, du soutien des populations locales et d'une intelligence militaire hors du commun en la personne de Khalid.

En fait, ce sont les Forces du Mal qui vont permettre au Conseil Divin de respirer un peu. Lucifer et ses Princes avaient laissé tranquillement l'Islam se développer, pensant que ce qui était mauvais pour la Chrétienté était bon pour eux, d'autant plus qu'à cette époque, ils pensaient vraiment être en train de gagner. Le califat des quatre " bien dirigés " leur met cependant la puce à l'oreille et Satan commence à se dire que cette nouvelle religion adore Dieu après tout et que c'est autant d'âmes qui ne finiront pas en Enfer. Il décide donc de s'occuper de voir s'il peut foutre le bordel chez eux aussi. Nous sommes en 656 et l'expansion de l'Islam semble impossible à enrayer militairement. Les Forces du Bien se sont trompées de voie, Lucifer va leur montrer comment on doit faire : semer la merde directement dans le peuple musulman. Il dépêche deux Démons puissants pour s'en occuper : Drajel, aux ordres de Malphas et Magog, aux ordres de Baalberith.

Celui qui est content, c'est Shaytan, un des rares Démons incarnés en Arabie depuis le début. Il a fait un bon travail sur l'Islam dès le commencement, pervertissant les animistes, les faux prophètes, les serviteurs de Mahomet. Ça fait 25 ans qu'il pond régulièrement des rapports pour dire que c'est grave ce qui se passe là et qu'il faudrait intervenir. Le seul problème, c'est que le temps que son boss, Bifrons, arrive à la Cour, il a déjà oublié le rapport de son serviteur et que Satan ne l'aime pas vraiment : on peut même dire que c'est sa tête de Turc (Cf. ES2). Shaytan a même poussé le vice jusqu'à aller voir Mahomet pendant l'hégire et à lui souffler des versets sympa à grands coups de " dialogue mental ". Gabriel s'en était rendu compte et avait fait supprimer ça à son prophète préféré et il ne reste dans le Coran que la mention de l'effacement de ces versets sataniques " nous n'avons envoyé avant toi ni prophète ni apôtre sans que le démon soit intervenu dans ses désirs " (22, 51-52) et le fait que les démons sont nommés chaytâns dans le Livre. Quant à savoir comment Gabriel connaissait jusqu'au nom du Démon responsable, c'est un mystère...

Bref, le pauvre Shaytan est mis au service des deux nouveaux arrivants, alors qu'il connaît parfaitement la situation et qu'il est là depuis le début. Il fait néanmoins de son mieux et les aide avec efficacité, c'est lui qui a eu l'idée du Voile par exemple. Drajel se penche sur l'affaire et trouve rapidement sa voie : la succession de Mahomet était problématique et il allait mettre de l'huile sur le feu... Le prophète n'avait en effet pas laissé d'enfant mâle, ni de testament, et dès sa mort, on commença à se poser la question de savoir qui pouvait légitimement diriger l'Islam. Ce qui était sûr en tout cas, c'était que le temps de la Révélation était fini et que les hommes étaient désormais seuls pour gérer l'héritage de Mahomet. Il fallait pourtant résoudre une question difficile, à savoir si le Coran et l'exemple de la vie du prophète étaient tout ce qu'il y avait à savoir, ou si les califes avaient le pouvoir de dire la loi politique et religieuse. L'élection d'Abû ne se fit pas sans heurt, mais elle maintenait le lien organique à Mahomet puisque ce dernier était le premier converti, un membre de sa tribu (les Quraych) et le père d'Aïcha, la femme préférée du prophète. Cependant, il n'était pas membre de la même maison que Mahomet et cette dernière n'appréciait pas vraiment. Fatima, la propre fille du prophète, en fut notamment très contrariée puisqu'elle pensait, comme certains dignitaires de l'Islam, que la succession revenait de droit à son mari, Ali, le propre cousin du prophète (le fils de ce fameux oncle qui le

soutenait à ses débuts). Ali contesta donc l'élection et forma un groupe contestataire, la chi'at 'Alî, le groupe des partisans d'Ali, ou les chiites. Ils finirent cependant, pressés par les Archanges qui avaient d'autres chats à fouetter avec la guerre contre le Conseil, par accepter la nomination d'Abû.

Celui-ci eut le temps de se nommer un successeur avant de mourir, Quraych lui aussi : Umar. Ce dernier, quant à lui, voulut revenir au principe de l'élection, pensant que le calife devait être choisi par les dignitaires de l'Islam. Pour tout dire, c'était une idée d'Hassan, qui y voyait un gage de liberté, de légitimité et de paix. La chûrâ était de toute façon une vieille tradition arabe qui consistait à consulter



les principaux individus du groupe quand un dirigeant avait à prendre une décision. Umar réunit une demi-douzaine de convertis de la première heure et ceux-ci élirent Uthmân à la tête de l'état musulman. Ce dernier était un Quraych, mais il faisait partie de la maison la plus puissante de la tribu, les Ommeyades, des mecquois qui s'étaient radicalement opposés à Mahomet au début de sa prédication. Il se mit, au bout de quelques années, à favoriser les membres de son clan, leur accordant des faveurs, notamment économiques, et la contestation commença à gronder au sein de l'Islam. Les Archanges musulmans ne se rendirent pas compte de ce qui se passait, trop occupés par la guerre contre les Anges chrétiens, et ne se doutèrent pas un instant que son fidèle conseiller Dajjâl n'était autre qu'un Démon (notre pote Drajel) puisqu'ils n'en avaient jamais vu traîner de par chez eux. Même quand il se mit à exiler des gens ou à faire bastonner des proches du prophète ou quand la population des provinces commença à se plaindre de la dureté des gouverneurs. Ils ne comprirent la situation que quand des groupes d'hommes armés marchèrent sur Médine et campèrent autour de la ville pour tenter de forcer le calife à recevoir leurs doléances. Au bout de 40 jours, Hassan prit les choses en main et ordonna à Uthmân de céder et d'écouter leurs conseils puis de les appliquer. Ce dernier accepta et les laissa entrer dans la ville mais changea d'avis sous les conseils de Dajjâl et refusa de les rencontrer. Ils assiégèrent donc sa maison et Dajjaâl laissa la porte entrouverte, comme ça, pour voir. Le résultat ne tarda pas et le calife fut assassiné...

Ali sauta sur l'occasion pour se faire déclarer calife à la place du calife par ses partisans. Bien entendu, Dajjâl laissa entendre que c'était justement ces partisans qui s'étaient débarrassés d'Uthmân et poussa Talha et Zubayr, deux rivaux soutenus par Aicha, à contester son droit et à réclamer le califat. Le Démon avait bien fait son travail, la guerre civile avait commencé et Ali vainquit ses rivaux en 656, lors de la " bataille du chameau ". C'est alors que Dajjâl mit en piste un nouveau poulain, Muayima, proche parent d'Uthmân, chef des Ommeyades et gouverneur de Damas de son état. En été 657, leurs deux armées, 70 000 hommes en tout, se rencontrèrent à Siffin et se mirent sur la gueule avec entrain jusqu'à ce que Muayima, conseillé par Hassan, fasse mettre des pages du Coran sur les piques de ses lanciers pour arrêter les frais. Les deux rivaux envoyèrent un émissaire pour trancher le conflit selon les règles du Coran. L'arbitrage se fit en défaveur d'Ali, trahi par son représentant, et il accepta la défaite.

Néanmoins, rien n'était réglé : il était toujours Calife en titre, même s'il n'avait plus le pouvoir, et finit par être relégué en Irak tandis que son rival s'assurait la domination de l'empire musulman avec le soutien de Khalid. Ali finit par être assassiné en 661 et son propre fils abdiqua au profit de Muayima qui fonda la dynastie Omméyade qui allait longtemps régner sur l'Islam à partir de Damas. Dajjâl avait en tout cas réussi son coup en divisant la umma (communauté des croyants) et en



minant la cohésion politique de l'Islam pour longtemps. Les schismes se multiplièrent depuis ce temps jusqu'à la fragmentation actuelle du monde musulman (il y a un cadre quelque part dans ce chapitre sur les diverses traditions de l'Islam).

Magog était très content d'être là. Frère de Daniel, il avait un certain goût pour la corruption, la décadence, en bref le Mal, oui, mais qui tache. Du temps d'où il était au Paradis c'était un bourrin, mais sa descente aux Enfers l'avait transformé en pervers de première, une sorte de caricature priapique et vicelatde de Satan lui-même. A se demander ce qu'il foutait au service de Baalberith. Il commença à travailler sur ce qui, à son avis, faisait marcher le monde, c'est-à-dire les pulsions, les bas instincts : bouffer, baiser, taper (comme quoi, on y revient toujours). Il accentua les tensions au sein même de l'Islam à base de " et qui a la plus belle baraque, et qui a la plus belle meuf et qui peut manger le plus de loukoums en trente secondes ?". Et ça marchait très bien, les gens commencèrent à se mettre sur la gueule et à se jalouser, les vieilles rivalités des clans se réveillèrent et on en arriva à contester le pouvoir central. Il donna un bon gros coup de main à son pote Drajel pour envenimer les choses dans la guerre de succession, notamment en dressant les anciennes épouses du prophète les unes contre les autres. De toute façon, cette histoire de polygamie, dès le début, ça ne pouvait être qu'une source d'emmerdements, le Démon l'avait très bien compris.

Il s'intéressa rapidement aux cultes disparus de l'Arabie, vous savez, cette troisième force dont on vous parlait tout à l'heure. Elle n'était pas vraiment très en forme, vu que les Archanges musulmans n'y avaient pas été de main morte alors qu'elle était déjà sur la pente descendante. Et maintenant que tout le monde commençait à adorer un dieu unique avec ferveur, elle commençait à s'étioler lentement, sur sa Marche Intermédiaire perdue. Magog lui fit donc une proposition qu'elle ne pouvait pas refuser : soit il les laissait lentement crever sur leur petit monde mourant, soit les dieux locaux devenaient ses serviteurs. Aussitôt dit, aussitôt fait, voilà les anciennes divinités de la région qui partent en guerre contre l'Islam et commencent un long travail de sape dans les bases même de l'esprit religieux de sa terre d'origine. Magog n'en resta pas là et continua à gagner les anciennes religions à sa cause, s'alliant à elles ou en faisant ses propres serviteurs après qu'il soit devenu lui-même Prince.

Mais sa meilleure idée reste cette petite perversion qui fait bien : les bons Musulmans s'attendent à un paradis bien plus marrant que celui des Chrétiens, un paradis avec des meufs... En effet, le bon Musulman, pour services rendus, doit bénéficier après sa mort de plusieurs dizaines de houris aux gros seins et aux grands yeux, pour le remercier d'avoir été un bon croyant. Et bien Magog décida de les leur offrir là, tout de suite et sur un plateau encore. Il recruta parmi les courtisanes les plus désirées et les plus désirables, les forma pour qu'elles soient encore plus parfaites et qu'elles soient ses servantes puis les utilisa pour pervertir les pontes de l'Islam. Imaginez un groupe de jeunes femmes toutes plus belles les unes que les autres, expertes dans les arts de l'amour et de l'espionnage, au service d'un pervers de première. Si Dajjâl avait fait les choses en grand, Magog lui préférait le travail de fourmi. Et un type important corrompu par là, et un petit meurtre par-ci, il n'y a rien de mieux pour semer le bordel.

Il ne faut pas faire les choses à Poitiers

Nous en étions restés au début de la dynastie des Ommeyades : jusqu'en 749, celle-ci s'étend sur les pays avoisinants, faisant de l'Islam un vaste empire. Ce n'est pas une occupation très dure que l'Islam fait régner sur ses conquêtes, grâce à l'influence pacificatrice d'Hassan notamment. Les pays conquis perdent bien entendu leurs dirigeants qui passent à la casserole, couic, mais rien qui ressemble aux exactions barbares de nos amis les occidentaux. En fait, il ne fait pas si mal vivre sous la domination musulmane, même pour les Chrétiens et les Juifs qui sont des citoyens. De seconde zone, certes, mais des citoyens quand même. Il faut juste qu'ils paient plus d'impôts (le nerf de la guerre) parce qu'ils ne sont pas membres de l'état à part entière. L'Islam n'impose même pas l'arabe comme langue officielle (puisque c'est surtout la langue de la religion) et est bien plus doux avec ses conquêtes que ne le seront les colonisateurs de tout poil des siècles plus tard même si, de temps en temps, Khalid se lâche et se permet un petit bain de sang tranquille. Bref, le monde musulman se stabilise et commence à développer une culture syncrétique impressionnante. Certains historiens de l'Islam, et Khalid, y voient le début de la décadence, le passage d'un Islam conquérant à une religion molle qui se dissout dans les mœurs et coutumes des pays envahis.

Quoi qu'il en soit, le monde musulman va s'étendre de l'Himalaya à l'Atlantique et connaître un véritable âge d'or, que ce soit au niveau politique, religieux, intellectuel ou scientifique. C'est ce cosmopolitisme encouragé par Hassan et réprouvé par l'Archange de la Foi, prenant le meilleur du bassin méditerranéen et de l'Asie, qui va permettre à l'Islam de devenir une civilisation nettement supérieure à celle de l'Europe. Lucifer comprend alors que la bête est lâchée et que cette nouvelle religion, même si elle a été déclarée hérétique par le Conseil Divin, sert les intérêts de Dieu en récoltant un maximum d'âmes. Il se rend compte que le conflit va durer un bail et décide de nommer Magog et Drajel Princes. Ils deviennent alors respectivement Dajjâl, Prince de la Contestation et Majuj, Prince de la Bestialité. Les Anges, quant à eux, sont dans une sorte de statu quo : l'Islam est hérétique mais pas Renégat, puisque les Archanges musulmans ont des pouvoirs et que leurs serviteurs vont au Paradis ; pourtant on a le droit de le combattre par tous les moyens possibles. Ce qui fait un beau bordel. En plus, les forces du Bien n'ont pas les moyens de régler le problème, ils ont déjà suffisamment de mal sur leur propre terrain.

Les Ommeyades vont jusqu'à nommer des Chrétiens à des postes importants et s'inspirent des avancées de tous les territoires sous leur contrôle, de l'architecture byzantine aux traditions locales obscures. Au niveau militaire, la domination des Musulmans est écrasante, puisqu'ils vont conquérir tout le nord de l'Afrique et la quasi-totalité de l'Espagne. La Chrétienté n'en croit pas ses yeux : ces enfoirés de bougnoules sont en passe de leur mettre une branlée historique. Le Conseil panique devant ce spectacle, d'autant que les Musulmans pénètrent jusqu'en France et commencent à monter sur la capitale. Le divorce est définitivement consommé à Poitiers, en 732, où les Archanges donnent les pleins pouvoirs à Laurent, bien décidé à faire la peau à son frère une bonne

fois pour toutes. Le Conseil lance toutes ses forces dans l'assaut mais rien en semble y faire, les Musulmans sont deux fois plus nombreux et décidément trop forts. Au point que Laurent et ses plus fidèles serviteurs sont acculés de toutes parts. Les corps de leurs ennemis sont tellement nombreux que la terre est littéralement rouge de sang. Les Anges sont épuisés et Laurent voit que Khalid dispose encore de force fraîches, qu'il n'a plus une seule chance... C'est le moment que choisit Majûj, qui fout la merde depuis le début du conflit et qui traine sur le terrain de bataille, pour utiliser son pouvoir " Bestialité " (voir en annexe) sur l'Archange de l'Epée. La haine de celui-ci se transforme alors en rage et se communique à ses fidèles serviteurs. Sauf Daniel qui vient de se prendre une flèche perdue et qui vient de remonter au Paradis, alors qu'il venait juste d'apercevoir son frère. Quoi qu'il en soit, Majûj a bien réussi son coup, en terme de jeu il a tiré un " 666 ", et Laurent et ses serviteurs pètent carrément les plombs. Ils tentent une percée et, contre toute attente, réussissent à passer les rangs des forces de Khalid dans une spirale de violence et de haine. Laurent se retrouve face à son frère et se jette sur lui avec la force de la rage. Sa haine est si forte que nul ne peut lui résister aujourd'hui, même pas Khalid qui meurt sous ses coups. Les Musulmans, désorganisés, sont repoussés jusqu'en Espagne.

Les historiens sont d'accord sur le fait que si Poitiers était tombé, l'Islam aurait très bien pu envahir l'Europe. A long terme, cela a fait aussi de Laurent et de ses fidèles (les 1%) une bande de psychopathes affublés de la limitation " besoin de tuer " et d'une sacrée rancune contre l'Islam, comme cela est conté dans le Liber Angelis. Cette haine sera tenace et a encore des répercussions aujourd'hui mais nous en parlerons plus tard. Quoi qu'il en soit, depuis ce jour, l'Archange de l'Epée a vraiment une dent contre les Musulmans et est bien décidé à se venger.

D'autant que la dynastie des Abbassides qui succède aux Ommeyades en 750 continue à asseoir la civilisation musulmane. Les conquêtes ont laissé place à un développement plus subtil, même si elles ne sont pas finies pour autant. Khalid n'insiste pas trop après sa défaite et Hassan et Eli ont pratiquement les coudées franches pendant près d'un siècle. Bagdad est fondée en 762 et l'empire musulman intègre en son sein nombre de Chrétiens ou de perses, qui obtiennent des postes importants et aident au développement de la culture musulmane. Les Archanges musulmans n'ont cependant plus confiance les uns en les autres et l'unité politique de l'Islam devient de plus en plus problématique. Des dynasties indépendantes de Bagdad naissent dès le huitième siècle, Ommeyades en Espagne, Fatimides en Egypte, etc. Chaque fraction fait cependant de sa capitale un centre de civilisation où les Archanges musulmans ont chacun une part d'influence, même s'ils ne contrôlent plus directement le destin de l'Islam, se rapprochant du rôle de leurs homologues chrétiens. En effet, l'empire est maintenant trop vaste et il leur est impossible de le contrôler entièrement, d'autant qu'ils ne sont pas vraiment nombreux et qu'ils ne sont pas non plus de vieux " vampires syphilitiques " tapis dans l'ombre pour y tirer les ficelles comme dirait l'autre. Ils font donc un travail d'Archange normal, plaçant leurs serviteurs à des postes importants, essayant d'influencer le devenir de la société et, pendant un temps tout du moins, c'est Hassan qui s'en sort le mieux, profitant de la relative paix de l'empire.

C'est un véritable âge d'or pour l'Islam, temps des mathématiciens, médecins et juristes, d'Avicennes et d'Averoès ou encore Maimonide. Le travail de titan sur l'arabe permet d'en faire une langue scientifique commune à tout le monde musulman et de faciliter les échanges culturels déjà favorisés par le pèlerinage obligatoire à la Mecque, source d'une grande émulation intellectuelle. C'est aussi l'époque où les intellectuels musulmans traduisent et réfléchissent sur les textes antiques, notamment grecs, latins ou pâlis, ce qui leur permet d'augmenter le spectre de leurs connaissances et les outils pour développer la science, qui progresse rapidement. Médecine, géographie, astronomie, mathématiques, n'en jetez plus, la coupe est pleine. Seulement, malgré la volonté d'Hassan, les dirigeants de l'Islam sont des gens pragmatiques et ne développent que les sciences utiles à affirmer la supériorité de leur religion ou la bonne gestion des états, comme tout chéfaillon qui se respecte, laissant du même coup de côté ce qui est jugé inutile (le théâtre par exemple).

Fumer des chiites

Pendant ce temps, l'Occident chrétien est toujours dans son marasme et Laurent cherche toujours à prendre sa revanche. Surpopulation, apathie politique, guerres de succession, économie en danger, on ne peut pas dire que les Forces du Bien soient en forme et Laurent va avoir une idée de génie : tout ça, c'est la faute aux bougnoules. Dieu les a peut-être laissés se développer dans leur coin mais il a aussi donné l'autorisation au Conseil de les combattre par tous les moyens que celui-ci juge propres. La théorie de Laurent et des Rigoristes du Conseil est que Dieu veut que la Chrétienté prouve sa supériorité sur les infidèles et montre qu'elle est viable politiquement. Il faut donc Lui prouver qu'elle seule peut apporter aux hommes le salut et que les Musulmans sont des imposteurs qui vont bientôt regretter d'avoir marché sur leurs plates-bandes. Les Archanges les plus hardcore profitent donc de l'ambiance vengeresse et déclarent que tout Chrétien doit être libéré du joug des oppresseurs.

En 1071, les Turcs défoncent les Byzantins et envahissent l'Asie mineure. Les Arméniens et les Grecs appellent à l'aide et le pape Grégoire VII décide de leur porter secours alors qu'objectivement, ce sont des putains d'hérétiques (voyez le chapitre sur le monothéisme pour plus de détails). Celui-ci tente d'organiser une opération de secours et un pèlerinage au Saint Sépulcre mais échoue comme une merde. Urbain II en rajoute une couche en 1095, arguant de la défense des même Chrétiens d'orient et de la libération des lieux saints de ces enfoirés qui sont pas de chez nous, normal c'est chez eux, mais quand même qu'ils dégagent. Il promet d'ailleurs le pardon de tous leurs péchés à ceux qui participeront à la croisade. Des bandes de pèlerins décident d'y aller tout de suite, en profitant pour cogner et piller les Juifs d'Allemagne pour faire bien, comme quoi, à l'époque, on pouvait déjà être antisémite et anti-arabe. Mais le gros de la croisade part du nord de la France, du midi, d'Italie méridionale et du centre de la France. Ils reprennent les villes que les Turcs avaient prises et les rendent aux Byzantins, arrivent jusqu'en Syrie, puis à Jérusalem, et se font l'armée



égyptienne à Ascalon en 1099. L'Allemagne, la Bourgogne, le Poitou et la Lombardie marchent alors sur Constantinople, mais se font déchirer la gueule. Dans le même temps, les Génois, Pisans, Vénitiens et autres Norvégiens, passés par la mer, arrivent sans problème en Terre Sainte, où eux aussi peuvent massacrer les Musulmans et occuper les villes de la côte pour la plus grande gloire de Dieu.

Eugène III proclame la deuxième croisade en 1144 en réaction à la chute d'Edesse et Louis VII et Conrad III partent en guerre. Le premier aura plus de chance que le second puisqu'il arrivera jusqu'à Antioche. Le Prince leur demande alors de lutter contre les conquérants d'Edesse mais les croisés vont assiéger Jérusalem et Damas, prendre une raclée et rentrer en Occident. On commence alors à douter de la croisade, même comme inspirée par Dieu, mais cela ne sera pas suffisant pour enrayer le processus.

Saladin se fait l'armée du roi de Jérusalem et reprend la ville en 1187 et les appels à la croisade sont de nouveaux écoutés. Frédéric Barberousse, le roi de France, et son homologue anglais, s'embarquent pour une nouvelle incursion en Terre Sainte afin d'y libérer les latins d'Orient qui résistent à Saladin. Richard Cœur-de-Lion conquiert Chypre en passant, mais n'ose pas marcher sur Jérusalem. Et c'est là que ça devient un peu compliqué.

D'abord côté chrétien, il y a des petites tensions sympa qui se répercutent jusqu'aux Archanges. Laurent a créé l'Ordre des Chevaliers Teutoniques, une bande de barbares qui pillent et massacrent à qui mieux mieux sous la houlette des 1 %. Michel, quant à lui, est très influent chez les Templiers et ne peut pas s'empêcher de satisfaire à ses vieilles habitudes païennes - amitiés " viriles ", échanges avec les habitants du coin, baphomet et compagnie. Côté musulman, c'est encore pire. Les Archanges et les Princes ont secrètement pactisé contre les Forces du Bien chrétiennes dès la première croisade, de peur que l'Islam ne soit balayé de la surface de la Terre. Bien entendu, c'est interdit et on peut s'étonner que Khalid laisse faire ça, vu sa droiture légendaire. Et bien c'est juste qu'il n'est pas au courant, les deux autres Archanges lui étant passés par-dessus la tête. Les Princes, quant à eux, n'ont pas vraiment le choix, même si Majûj rejette l'offre sans appel et fout la merde sans se préoccuper de garder son poste si l'Islam disparaît - il s'en tape, à la fin c'est lui qui éteindra la lumière. Dajjâl, enfin, est plus intelligent et surtout tient à sa place. Il s'allie donc aux Princes musulmans.

A cette époque, les Ismaéliens nizarites d'Iran se sont brouillés avec la dynastie Fatimide d'Egypte qui a retiré son investiture à un certain Nizar et le maintient en captivité. C'est un courant très spirituel et hostile au légalisme aussi bien qu'aux institutions et qui ne rechigne pas à asseoir ses positions à grands coups de boule. Cela ne peut que plaire à Dajjâl, Prince de la Contestation, qui va prêcher sa bonne parole aux nizarites sous le masque de Hasan al-Sabbah (" le Vieux de la montagne ") et prendre la forteresse d'Alamût qui lui servira de base pour la suite des opérations en 1094. Avec l'accord secret d'Eli et d'Hassan, il fonde l'ordre des Hashishins (ou des Assassins), contrairement à tout ce qu'on vous a pu vous raconter sur le sujet. Ses méthodes sont créatives et efficaces : il fait venir dans sa forteresse de jeunes hommes, les bourre de drogues et de vin et profite de leur sommeil pour les amener dans un lupanar préparé par ses soins afin de ressembler trait pour trait au paradis qui leur est promis dans le Coran. Quand ils se réveillent au milieu des délices et des jeunes vierges (soi-disant) peu farouches, ils s'en donnent à cœur joie et finissent par s'endormir de nouveau, épuisés. Ils sont alors ramenés dans leurs quartiers et on leur explique quand ils s'éveillent qu'ils ont été vraiment au paradis et que pour le retrouver il faut obéir parfaitement. Et le mieux, c'est que ça marche : les Assassins deviennent rapidement les cailleras du coin, notamment grâce à une méthode d'assassinat bien particulière. Les hommes de Dajjâl sont en effet de vrai ninjas, capable d'exécuter n'importe qui, n'importe où, mais ils montrent aussi leur courage avec l'assassinat révélé qui consiste à massacrer son ennemi avec une dague recourbée en or au vu et au su de tous, de préférence sur l'esplanade de la mosquée. Ensuite, l'assassin jette sa dague sur le sol et attend patiemment qu'on vienne le torturer et l'exécuter, il s'en fout, il va au paradis. Rien de mieux pour terroriser les gens. Toujours est-il que quand vient la troisième croisade, ils se sont développés de Syrie en Iran et que c'est le bordel en Terre Sainte, entre les alliances Assassins / Templiers et les conflits avec Saladin - qui ira jusqu'à assiéger Alamut mais renoncera quand Dajjâl lui fera descendre la tête de sa courtisane préférée censée se trouver à des centaines de kilomètres de là. D'autant que Saladin est censé être soutenu par les Archanges musulmans. Que les Templiers sont censés lutter du côté de Laurent. Et que les alliances changent jour après jour. La croisade a donc du mal à trouver ses marques et finit par se disloquer en 1198.

Les Rigoristes ne vont pas se laisser faire comme ça et poussent le pape Innocent III à prêcher une nouvelle croisade. Elle est obligée de traiter avec Venise pour équiper sa flotte, par manque d'argent, et malgré l'interdiction du Pape. Les croisés sont alors forcés d'assiéger Zara, occupée par le roi de Hongrie, pour le compte des Vénitiens. Ils se mettent ensuite au service du prétendant byzantin Alexis IV Ange, contre monnaie sonnante et trébuchante encore une fois et remettent son père sur le trône de Constantinople au lieu d'aller en Terre Sainte. Seulement, il perd rapidement le pouvoir et les croisés, mis en difficulté par cette révolution, tentent de reprendre Constantinople. Ils pillent la ville en 1204 (merci Majûj) et l'empire byzantin est détruit, ce qui fait quand même plaisir au Conseil et surtout à Dominique qui a toujours détesté ces hérétiques.

Innocent III ne se laisse pas abattre, malgré le cuisant échec en 1212 de la croisade des enfants. Il faut dire que celle-ci avait été organisée par Kobal lui-même, ce qui lui permit d'ailleurs de devenir Prince, mais tout cela est raconté dans l'ES2. Le concile de Latran organise néanmoins la croisade à partir de 1215, elle échoua en 1221.

Frédéric II déclenche une nouvelle croisade en 1223 mais tarde à embarquer pour la Terre Sainte avec les croisés qui font tout le boulot sans lui. Le pape Grégoire IX l'excommunie pour lui apprendre la vie, même s'il avait réussi à négocier un accord avec les Musulmans. Cet accord, Hassan et Yves y ont œuvré de tout leur cœur et en 1229 le traité de Jaffa cède Jérusalem, Bethléem et Nazareth aux Chrétiens, ainsi que les routes menant aux villes saintes. Il restera en vigueur près de dix ans. Mais le Pape lance bientôt une nouvelle attaque dirigée par les Ducs de Champagne et Bourgogne ainsi que Richard de Cornouailles et échoue à Gaza. Richard parvient cependant à négocier et obtient une bonne partie du royaume de Jérusalem. Hassan est content, il a la paix. Khalid, lui, est très énervé.

Comme les Francs sont alliés avec le sultan de Damas, serviteur de Hassan, il se tourne vers le sultan d'Egypte. Celui-ci prend Jérusalem en 1244 et les deux Archanges se


TRO



prennent la tête. Ils se brouillent d'ailleurs définitivement et ne s'adresseront plus la parole que dans des situations gravissimes. Le conflit entre les deux Archanges dure depuis ce temps et n'aide pas l'Islam, qui était déjà assez divisé sans cela. Innocent IV appelle à la croisade et obtient le soutien des rois de France et de Norvège ainsi que des barons anglais et du prince de Morée. Le roi de Norvège ne suivra cependant pas et la croisade peine à envahir l'Egypte. Saint Louis est capturé avec ses hommes en 1250 et les croisés doivent abandonner Damiette en plus du paiement d'une forte rançon. Il négocie alors des trêves avec les Musulmans et consolide les positions franques, puis retourne en France en 1254. Alamut est prise par les Mongols en 1256 et Dajjâl n'est pas là pour les sauver, cela fait longtemps qu'il a laissé tombé sa petite secte. Les derniers survivants se réfugient chez un Ange de Khalid du coin et lui demandent protection.

Celui-ci invoque son Archange qui prend la peine de peser le pour et le contre pour une fois, et finit par s'apercevoir que les buts des Assassins sont purs depuis le début. Il s'en doutait déjà puisque quand ils mourraient ils allaient rapidement au Paradis, et n'avait jamais compris pourquoi ils s'opposaient à lui avec une telle vigueur mais avait mis ça sur le vieux conflit entre chiites et sunnites. Toujours est-il qu'il les prend sous son aile et qu'il ne se doutera jamais de l'influence démoniaque que ses serviteurs ont longtemps subis. Aujourd'hui, ce sont ses serviteurs humains préférés et ils lui sont tout dévoués. A noter qu'un Ange musulman peut obtenir des Assassins comme serviteurs, quel que soit son Archange, ce qui n'est pas sans poser de difficultés : ils sont toujours très " motivés " et obéissent d'abord et avant tout à leur sauveur, l'Archange de la Foi.

En 1263, un sultan reprend des territoires aux Chrétiens et le pape Urbain IV déclenche une nouvelle croisade qui envoie un flot d'hommes mettre la Terre Sainte à feu et à sang de 1265 à 1272 pour aider les Francs à garder leurs dernières terres à Acres. Saint Louis assiège Tunis et y meure bêtement de maladie en 1270 et Edouard d'Angleterre arrive à négocier une trêve in extremis. Grégoire X parvient alors à déclencher une nouvelle croisade en 1274 mais celle-ci échoue avant même de partir, à cause de la lassitude des princes d'Europe et des magouilles de Charles d'Anjou. Nicolas IV ne réussira pas à sauvet Acre en 1291 du sultan Qalaoun et c'est la fin des grandes croisades. Celles-ci ont aussi permis aux intégristes du Conseil de se faire un peu tous les païens d'Europe, des Slaves aux Cathares et de repousser les Musulmans à la frontière espagnole.

Elles leur ont surtout permis d'assurer une domination économique des routes marchandes et de faire la peau à un tas de Musulmans. De très nombreux projets de croisades furent élaborés aux treizième et quatorzième siècles qui aboutirent en 1365 à une courte occupation d'Alexandrie. L'occident chrétien lutte alors contre les Turcs, qui deviennent la puissance la plus dangereuse de la région, pour leur sécurité et leur confort mais toutes les nouvelles incursions en Terre Sainte se relèveront être des échecs. Le modèle de la croisade servira jusqu'à la fin du dix-septième siècle pour lutter contre l'Islam en général et les Turcs en particulier, qui prendront Constantinople en 1453 et régneront sur un gigantesque empire.

Fais gaffe fatwâ

Si vous avez bien compté, vous devriez avoir calculé que le monde musulman a subi une période d'environ deux siècles de guerre, d'occupations militaires, de pillages et de massacres divers. Les Chrétiens, contrairement aux Musulmans, n'essaient pas de convertir ou de forcer à la conversion les mahométans : ils se contentent de ségrégation dans le meilleur des cas et de massacres dans le pire. Après tout, ce ne sont même pas des êtres humains... Les Musulmans en garderont d'ailleurs une certaine méfiance, voire une rancœur, à l'égard de la Chrétienté et de l'Occident, allez savoir pourquoi. Après ça, et sans compter les incursions mongoles au treizième siècle, on devrait s'étonner du fait qu'ils n'aient pas connu leur " renaissance " comme en Europe, que l'Islam se soit replié sur lui-même et isolé intellectuellement.

Il y a bien eu pourtant un réformisme dans l'histoire de l'Islam, à partir du dix-huitième siècle. Par exemple en Egypte où Memhet Ali règne dans une volonté résolument modernisatrice. Ou, en Inde avec le soufi Shah Wali Allâh al-Dihlâwî qui voulait synthétiser enseignement islamique et connaissance mystique ; ou encore au Yémen, etc. Le djadidisme (du mot "nouveau ") se crée en réponse à la politique de l'Empire russe envers les communautes musulmanes en Asie centrale et vise à réformer les écoles et développer la vie culturelle. L'Arabie Saoudite est le premier état musulman indépendant, après la décolonisation en 1932, et supporte le mouvement wahhâbite qui prospère à partir de cette époque et fait des émules jusqu'en Inde colonisée. Car si le réformisme avait déjà existé avant, il ne devint vraiment politique qu'en luttant contre l'impérialisme européen. La France, notamment, avait pris Alger en 1830, et le mouvement de la colonisation de l'Afrique du Nord et du Proche Orient suivit. On ne va pas vous faire un cours d'histoire, mais disons que c'était un moyen pour l'économie instable des occidentaux de trouver matières premières et débouchés. Ils s'installèrent un peu partout, faisant subir des régimes racistes aux populations locales et leur imposant leur culture par la violence.

Le petit Satan illustré

L'ami des tout petits

1. Chnstophe
2. Gabriel, chez les Anges et Démons musulmans super aware (Gabi, Gabi, Gabi, Gabi, l'ami, l'ami, l'ami des tout petits)

Mollah molard

1. Ange ou croyant musulman intégriste ou terroriste. Très utilisé par les Démons de Dajjâl.
2. Serviteur de Khalid

Le problème est que le réformisme de l'Islam se pose avant tout comme retour à l'origine : c'est la déviance par rapport au Coran qui est la cause de la décadence de la société. Mais ce retour à Mahomet pouvait aussi bien s'accompagner de réformes sociales ambitieuses et pour ainsi dire modernes, au sens fort du terme. Par exemple, la Turquie abandonna le voile en 1926 et donna le droit de vote aux femmes dès 1934 (pour mémoire, en France, il faudra attendre l'après-guerre).

L'Islamisme trouva une large base dans l'opinion à partir des années trente, très lié aux luttes de décolonisation et de libération nationale, allant du fondamentalisme au modernisme. L'Islam est une religion extrêmement morcelée et chaque fraction de la mosaïque a son réformisme, qui n'a souvent rien à voir avec celui du voisin. Un courant réformiste entre autres prône l'union de toutes les tendances de l'Islam, c'est le panislamisme (bien que personne n'ait jamais songé à nommer la direction de l'église catholique par le Pape panchristianisme). Mais, face à une modernité forcée, l'Islam dut nécessairement se tourner contre la modernité occidentale tout en acceptant le progrès à l'européenne dans une certaine mesure. Quand les états modernes acquéraient leur indépendance au vingtième siècle, c'était après de longues occupations, avec des économies ruinées et pillées et un impérialisme économique toujours vivace, qui permet encore aujourd'hui qu'une grande compagnie pétrolière se permette de déclarer qu'elle ne gagne que 7 000 francs (en tout) par mois dans un pays d'Afrique qui fournit une bonne partie de son pétrole.

Il y a cependant une tendance laïque de la réforme dans le monde musulman, basée sur l'histoire de la religion musulmane et la pensée du Coran comme objet historique, et qui affirme que Mahomet était un simple prophète et que l'Islam ne peut donc pas avoir de vocation politique. Cette tendance est de fait encouragée par Hassan mais combattue violemment par Khalid qui, on pouvait s'en douter, se retrouve plutôt dans l'islamisme hardcore. On s'étonne souvent en occident du fait que religion et politique ne sont toujours pas dissociées dans le monde musulman. On rappellera plaisamment que la France ne s'est elle-même débarrassée des rois et de Dieu qu'il y a à peine deux siècles et que l'occident chrétien a une histoire plus longue d'au moins six siècles, voire de trois millénaires (si l'on considère que nous sommes dans un monde judéo-chrétien)…

L'Islam est donc devenu au vingtième siècle une idéologie et une pensée politique. L'islamisme prône un retour à la bonne origine donc, à la bonne société musulmane primitive, pensée comme égalitaire et parfaite. Les concepts politiques sont dérivés du Coran et soumis à une influence résolument occidentale, que ce soit du côté des sciences sociales ou du marxisme. Le principe de base est de moderniser les traditions ancestrales, par exemple la prédication qui se fait aujourd'hui par cassettes, vidéos ou Internet. Mais l'islamisme, comme l'Islam (ce qui n'est pas la même chose, on vous le rappelle) souffre aussi de son morcellement. Il n'y a rien en commun entre un islamiste de gauche et un whahabite traditionaliste ou un guérillero chiite. Sans compter qu'il existe quand même des états souverains dans le monde musulman et qu'ils ont des conflits politiques, par exemple l'Irak et l'Iran. De fait, chaque mouvement islamique ou islamiste ne peut être sorti de son contexte social et historico-politique et il serait stupide de réduire l'islamisme et même l'intégrisme à une simple affaire de religion. Celle-ci n'est souvent que la forme discursive que prend la lutte politique - comme les révoltes cathares en France par exemple, qui étaient avant tout une contestation de l'ordre social. Par contre, le fait que la lutte politique adopte le discours, si plastique, de la religion permet tous les engagements possibles, tant il est vrai que ce genre de discours permet de penser le conflit en terme de guerre des races avec des raisonnements extrêmes de types eux ou nous, pouvant aller jusqu'à la volonté exterminatrice.

Toujours est-il que l'Islam a permis au monde musulman de se débarrasser des occupations par l'occident et qu'il sert aujourd'hui à lutter contre son impérialisme économique. Après ce mouvement de libération, le chemin semblait tout tracé pour passer au post-islamisme, un temps de laïcisation des sociétés musulmanes, quel que soit leur degré de fondamentalisme... Même en Iran, des réformateurs modérés sont majoritaires au parlement. Mais la mondialisation heureuse qui a provoqué les derniers événements, a peut-être bien éliminé tout espoir de modernité.

Putain, t'y est intifada toi !

(où CFC vous fait un cours de géopolitique à l'œil)

Mais comment en est-on arrivé à l'imbroglio actuel, qui fait que des kamikazes se jettent sur des tours new-yorkaises, massacrant de pauvres femmes de ménage portoricaines qui n'ont rien demandé à personne, et que le monde occidental se soit lancé dans une " croisade " pour reprendre les termes du président américain ?

Le monde musulman a eu du mal à se relever du colonialisme, c'est un fait. De plus, le néocolonialisme de l'occident, qu'il soit culturel, économique, politique ou militaire, n'a pas vraiment aidé à donner à l'Islam une bonne image de celui-ci. Les sources de conflit sont évidemment multiples et impossibles à résumer dans le mince espace qui nous est imparti. Cependant, il y a quelque pistes qui se laissent facilement discerner, même si cela ne remplacera en aucun cas une étude sérieuse, historique et politique, de la situation.

Le néocolonialisme d'abord : depuis la fin de la période coloniale, l'occident maintient sa pression sur le monde musulman et sur les pays pauvres en général. L'interventionnisme économique, parfois garanti par les armes pour tout arranger, est loin d'être quelque chose de très ragoûtant. Ce sont avant tout les compagnies pétrolières qui sont les acteurs majeurs de cet état de fait : pour maintenir leur domination économique sur les pays producteurs, les occidentaux ont souvent recours à des mesures sympathiques, avec l'aide des services secrets et autres réseaux d'influence. Corruption d'appareils d'état entiers, financement de putschs, ventes d'armes, etc. Et l'argument des compagnies françaises comme américaines est d'avancer que leurs concurrents ne s'en privent pas et que, si elles ne faisaient pas la même chose, cela nuirait à l'économie de leur pays. En effet, qu'est l'installation d'un régime dictatorial (ou son soutien) comparé aux intérêts de la France ? Et on ne vous parle même pas de la honteuse politique des laboratoires pharmaceutiques à propos du sida en Afrique.



Il ne faut pas mettre la charia avant les boeufs

Interpréter le Coran est très problématique, puisqu'il contient théoriquement une infinité de sens. Dès lors, quel sens choisir et qui peut le choisir ?

Les chiites affirment l'interprétation possible par l'institution de l'imamat, la descendance du prophète. Les sunnites, quant à eux, ont déclaré au neuvième siècle la fin de l'interprétation et de l'explication du Coran. Seule une élite savante peut dire la loi en se basant sur les hadith, récits des actes, des paroles et des silences du Prophète et de ses compagnons. De plus, l'Islam est de plus en plus morcelé aujourd'hui et chaque fraction réclame pour elle le droit de dire si le Coran est encore interprétable et de le faire le cas échéant. L'autre problème majeur de l'exégèse coranique est le fait que la Révélation est double, spirituelle et temporelle.

Du point de vue théologique d'abord, la doctrine a mis longtemps à se développer. Le dogme principal reste cependant l'affirmation, contre les pratiques polythéistes arabes, de l'unicité du divin. Néanmoins, Dieu est doté de 99 noms dans le Coran - vous pouvez d'ailleurs les trouver dans le chapitre consacré à Yves dans l'ES1 - qui vont du " Très Miséricordieux " au " Patient " en passant par le " Vivant ", le " Vaste " ou le " Caché ". Comment alors concilier cette multitude avec le caractère unique de Dieu ? Ses attributs étaient-ils de simples adjectifs ou des choses existant en Dieu ? D'autant que si certains de ces termes sont le signe d'une transcendance, d'autres sont clairement marqués par un certain anthropomorphisme. De plus, le Coran a tendance à se contredire (en apparence selon les savants) notamment à propos du destin de l'homme et de ses actes - prédestination ou liberté ? Deux tendances virent alors le jour en théologie musulmane : les tenants d'une méthode dialectique et spéculative voulant démontrer par la raison l'existence et la vérité du divin, et les avocats d'une orthodoxie soucieuse d'une apologie de la Révélation.

Les opposants aux Ommeyyades prétendaient que l'homme était libre de ses actes, que commettre des péchés le vouait à l'Enfer et qu'il fallait donc combattre ce régime corrompu et impie. Au contraire, leurs adversaires prônaient la contrainte divine, c'est-à-dire l'idée que les actes des hommes sont créés par Dieu, qu'ils soient bons ou mauvais. La dynastie Ommeyyade régnait donc par la volonté de Dieu. Une autre doctrine séparait foi et actes et laissait Dieu seul juge de la foi de ceux qui croyaient mais péchaient. Quand les Abbasides prirent le pouvoir, le centre religieux se déplaça vers l'Orient, moins influencé par le christianisme, et plus proche des religions perses et de la pensée grecque. Un grand mouvement de traduction et d'explication de la philosophie grecque se propagea alors dans la culture musulmane sous le regard bienveillant de Hassan.

Les deux écoles majeures de théologie de l'époque s'appuyaient sur la spéculation rationnelle. La principale se plaça bien vite sur le terrain de l'opposition entre usage de la raison et tradition écrite, mettant en doute les haddith. Si les doctrines variaient selon les écoles, le mutazilisme se basait cependant sur cinq dogmes de base. Premièrement, le Dieu unique est transcendant et inaccessible. Les attributs de Dieu ne sont donc que des métaphores et le Coran est chose créée. Deuxièmement, l'homme est libre et responsable de ses actes devant la justice Divine. Troisièmement, le destin de l'homme dépend de ses actions, avoir la foi nécessite aussi l'action juste. Quatrièmement, le pécheur n'est pas un impie et fait partie de la communauté mais, s'il ne se reprend pas, finira en Enfer. Et cinquièmement, la communauté doit proscrire le Mal et prescrire le Bien, s'il le faut par la force. Le califat Abbasside fit subir pendant près de 20 ans une oppression très dure à la société et aux ulemas pour qu'ils se conforment à la doctrine, jusqu'à ce que le calife mette fin à l'épreuve et relâche les prisonniers en 851, interdisant du même coup toute discussion sur le Coran.

Lentement, la tendance s'inversa et les mutazilites perdirent leur influence pour finir par devenir les victimes de ce qu'ils avaient fait subir à leurs adversaires, sans être réhabilités avant le dix-neuvième siècle. L'acharisme devint douloureusement la religion des savants. Elle se basait sur le Coran et les haddith, niant la possibilité de connaître la volonté divine par la raison. Cependant, elle conserva longtemps des méthodes spéculatives qu'on pourrait définir comme une herméneutique des haddith, à mi-chemin entre tradition et rationalisme. Le Coran était incréé en tant que parole divine, mais créé par l'expression de cette parole. Ils affirmèrent la réalité des attributs divins, mais que ceux-ci ne peuvent être vus que dans l'au-delà. Sa volonté est éternelle et il veut donc que les choses mauvaises arrivent, mais la seule responsabilité en revient aux hommes. Ainsi, un pecheur reste bien un croyant et il peut demander pardon à Allah, qui accepte ou non. A son apogée, au onzième siècle, l'acharisme consolida donc, apportant la dernière pierre, l'orthodoxie sunnite. Ali y est d'abord déclaré illégitime puis réhabilité, devenant le quatrième calife " bien dirigé ". Au niveau théologique, le système se ferma sur lui-même et toute discussion devint du domaine de l'hérésie.

Au niveau politique, il existe la même tension entre rationalisme et traditionalisme. Le droit musulman (fiqh) vient de la charia qui est loi sacrée et révélée mais qui doit être interprétée, entre principes et pratique. Elle est immuable, idéale et éternelle mais ne se donne que dans la production du fiqh. Ce droit se sépare lui-même en deux branches : la pratique et la méthodologie.

Selon la tradition, c'est au prophète et à ses compagnons que revient l'origine de cette science qui se base sur les haddith. Historiquement il semble que ce soit là une construction après coup destinée à soutenir les fondements du droit Islamique, même si la Constitution de Médine reste exemplaire au titre de construction juridique réelle par le Prophète. Le Coran lui-même comporte cinq cents versets qui donnent aux hommes les lois Divines et certaines peines punissant certaines infractions : rituel, aumône, propriété, orphelins, héritage, usure, adultère, mariage, héritage, vol, meurtre et compagnie. La punition est néanmoins tournée vers la vie après la mort et il reste au pécheur la possibilité de se repentir et d'obtenir le pardon Divin.

Historiquement, la société musulmane continua pratiquement à se conformer au droit local (en l'adoucissant nettement parfois, notamment en ce qui concerne les femmes, et oui...) et Gabriel n'a jamais révélé que des prescriptions éthiques, sans véritable recherche d'un système juridique. Et c'est d'ailleurs à partir de ces lois coutumières que les premiers juristes élaborèrent le fiqh tout en y apportant le fruit de leurs réflexions personnelles. Le modèle devint bien vite la vie du Prophète telle que racontée par les haddith, qui constitua ainsi rapidement la seule source de jurisprudence du droit islamique. C'est de là que naquit la notion d'ijtihâd, si chargée d'amalgames et de contresens. Littéralement le terme veut dire " effort d'établissement des normes juridiques " pour que les croyants puissent s'y conformer ou plutôt les imiter. Cette interprétation du Coran pour y trouver des normes juridiques dura jusqu'à la fin du seizième siècle et provoqua d'ailleurs une forte résistance du côté des conservateurs et des Anges au service d'Hassan. Au dix-huitième siècle, des juristes se mirent à revendiquer le droit de pratiquer eux aussi cette effort, bientôt suivis par les mouvements réformistes.

Le mot jihad vient de la même racine et remonte aux coutumes guerrières de l'Arabie pré-islamique : joutes rituelles guerrières ou poétiques, razzias, etc. On évitait de toute façon de faire couler le sang pour ne pas provoquer un engrenage vengeur. Les revenus des Musulmans leur venant des razzias contre la Mecque, Mahomet reçut en Révélation le droit de faire la guerre aux polythéistes, même pendant le mois sacré où ils ne combattaient pas. La doctrine orthodoxe du jihad oppose le monde de l'Islam à celui de la guerre. Le devoir des croyants est de combattre les polythéistes et les impies. Les Juifs et les Chrétiens, quant à eux, peuvent être des " protégés " de l'Islam. Cette notion de jihad est historiquement défensive puisqu'elle a servi à lutter contre les croisades et la colonisation mais peut être connotée offensivement, comme ne manquent pas de le faire les intégristes de chez Khalid. Reste que le jihad ne peut être prononcé que par une autorité légitime, ce qui est compliqué vu la division actuelle de l'Islam. Une autre acception du terme est celle d'un effort moral, d'une guerre à mener contre soi-même pour le salut. Certains penseurs y voient le jihad " majeur " et ne voient dans le Coran que des appels à la paix. Ainsi, le jihad est effort pacifique pour convertir les infidèles et n'est guerrier que de manière défensive. Les extrémistes ont répondu avec leur vision de l'effort spirituel en prônant la chasse à la corruption au sein même de la société musulmane. Encore une question d'interprétation, quoi...

Mais revenons au droit islamique. Après une période de dispersement des théories, il a fini par se concentrer dans quatre grandes écoles de pensée appelées madhhab. Au onzième siècle débuta la période classique du droit où de nombreux traités furent rédigés, reprenant les travaux antérieurs, et se consacrant à l'application du fiqh. Les traités sont généralement divisés en deux parties. La première énonce les obligations du croyant envers Dieu : pureté rituelle, ablution, pèlerinage, prière, jeûne, aumône et pratiques funéraires. La seconde énonce les obligations au sein de la communauté : droit commercial, droit de la propriété, droit de la famille, droit de la guerre. Y est aussi développé l'ensemble des dispositions pénales, délits et sanctions, selon ce que l'on en dit dans le Coran. Elle énonce de même les interdictions alimentaires, la judicature et les procédures judiciaires. Si le droit musulman est apparemment fixe, il connaît tout de même des évolutions avec l'apparition de nouvelles normes ou l'émission de fatwâ par les jurisconsultes. Pour émettre une fatwâ, il faut être musulman, honorable et docteur dans la science juridique ; de plus celle-ci n'est qu'une réponse, qui n'a pas de pouvoir de contrainte, à une question de droit spécifique. Le corpus de ces décisions quant à des problèmes nouveaux (par exemple Internet) est impressionnant. La différence entre les écoles a longtemps été peu importante et il est toujours possible de passer de l'une à l'autre mais un long travail d'orthodoxie les a encore rapprochées pour ne pas afficher de divergences dans un souci à la fois oecuménique et traditionaliste même si, aujourd'hui, la diversité des points de vue est acceptée par ceux qui ont un cerveau. Depuis une quarantaine d'années, donc, les juristes musulmans se sont attachés à démontrer la grande diversité de leurs écoles. Certains ont d'ailleurs insisté sur le fait que si la charia est un idéal unitaire, son expression pratique peut avoir une grande pluralité.

La méthodologie juridique moderne connaît elle aussi nombre de moyens dont les quatre grands axes sont majoritairement la classification des normes (obligatoire, recommandable, licite, répréhensible et interdit), les " indices probants " qui permettent de déduire ces normes (basés sur le Coran, l'exemple du Prophète, le consensus et le raisonnement analogique), les conditions de l'extraction de ces mêmes normes (tirées de la linguistique et de la rhétorique et fonctionnant de manière dialectique) et les formalités de l'itijihad (c'est-à-dire la définition des compétences nécessaire à la pratique et au métier juridique).

Pratiquement, la possibilité d'interpréter la charia de manière multiple peut permettre une modernisation des sociétés musulmanes. Seulement, chaque fraction de l'Islam ne se développe qu'en fonction d'un contexte historique et social qui a souvent freiné les réformes. Prenons l'exemple sensible des femmes. On a déjà vu qu'en Turquie celles-ci avaient obtenu des droits politiques très tôt, avant même certains pays dits modernes. De plus, quand Mahomet a écrit le Coran, celui-ci était bel et bien une avancée sociale considérable pour les femmes : cette histoire d'héritage, par exemple, qui fait toujours bien rigolé puisqu'une gonzesse compte pour la moitié d'un homme. Et bien, à l'époque, c'était loin d'être évident puisqu'elles n'avaient aucun droit à l'héritage dans la société pré-islamisée et que cette décision de Mahomet lui a valu les foudres de la société traditionnelle. Aujourd'hui, les pratiques locales sont très disparates puisque l'Arabie Saoudite pratique une sorte de ségrégation, la Tunisie une égalité formelle des droits (comme en France donc) à part pour l'héritage, que l'Iran s'engage sur la voie d'une lente émancipation malgré le long chemin qui reste à faire. En Indonésie, par contre, après une période de libération où les femmes ont enfin eu accès à la politique notamment (le pays est dirigé par une femme), l'islamisation a fait reculer les progrès. Quant à la Turquie, le parlement a hué une député pour avoir porté le voile avant de la déchoir de sa nationalité et des journalistes se sont vues retirer leur carte de presse pour les mêmes raisons. Il faut dire que la Turquie est une république laïque, ce qui ne l'empêche pas d'être autoritaire et de faire crever, à petit feu, ses prisonniers politiques dans des geôles obscures. Comme quoi...





Le conflit israélo-palestinien n'arrange rien à l'affaire. Là encore, on ne va pas vous résumer un conflit qui dure depuis cinquante ans, d'autant que, selon notre humble avis, jouer un lanceur de pierre ou un militaire de tsahal est une très mauvaise idée. Néanmoins, cette situation semble-t-il inextricable a bien une influence dans le sentiment musulman d'être persécuté par l'occident. A la fin de la seconde guerre mondiale, ce sont six millions de Juifs qui ont été exterminés dans les camps de concentration, soit les deux tiers de la population juive mondiale. Après un traumatisme d'une telle ampleur, dont l'occident est directement responsable, personne n'irait contester le droit aux Juifs d'avoir un pays propre. Historiquement, la terre d'origine du peuple juif est la Palestine, où existe depuis de nombreuses années des implantations de communautés juives, souvent dans des conditions difficiles. Le seul problème est qu'un peuple y vit depuis au moins aussi longtemps, les Palestiniens. Quand l'état d'Israël est créé se pose la question de sa viabilité. En effet, soit l'état s'appuie sur un droit du sol, avec à terme la certitude que les Juifs y seront en minorité, soit il choisit un droit basé sur la religion et le sang. C'est cette deuxième possibilité, loin des états modernes à l'occidentale, qui prévaut alors, portant déjà en elle les germes du conflit. Quoi qu'il en soit, Israël est créé dans un état latent d'hostilité, puisqu'il faut dire que les états arabes de la région ne veulent pas d'un état juif à côté de chez eux. Dans une belle réaction paranoïaque bien compréhensible (le génocide et l'impression d'un antisémitisme bien réel chez les états voisins), Israël va alors commettre l'irréparable. Profitant de sa supériorité militaire et du soutien des USA et de l'URSS, l'état juif va remporter la guerre de 1948. Il ratifie le 12 mai 1949, avec les états arabes, le plan de partage des Nations Unies et le droit au retour des réfugiés mais ne le respectera jamais, maintenant l'occupation militaire et s'opposant au retour desdits réfugiés. Les historiens israéliens actuels affirment qu'entre 700 000 et 900 000 Palestiniens ont été contraints à l'exil pendant la guerre israélo-arabe et ce dès l'installation de l'état israélien. Ces déportations ont été clairement choisies par le jeune état et ponctuées de massacres démonstratifs visant à faire fuir les Palestiniens par la terreur. C'est que les Juifs de Palestine sortent des camps d'extermination et qu'ils sont persuadés de continuer à lutter pour leur survie, ce qui est loin d'être faux : les états arabes ont rejeté le plan de partage de l'ONU et ils n'ont pas conscience du rapport de force en leur faveur. S'il n'y a pas de volonté systématique et organisée à l'avance d'épuration, il existe de fait un climat dont les dirigeants israéliens ont profité pour avoir le moins d'Arabes possibles sur leur territoire.

Et la situation s'est envenimée jusqu'à présent. Montée du nationalisme et de la religiosité d'un côté, antisémitisme bien réel et poussée islamiste de l'autre. La seule arme palestinienne est depuis longtemps le terrorisme, arme des faibles par excellence. Il n'y a d'ailleurs aucun exemple d'occupation militaire qui n'ait pas provoqué des actes terroristes, de la France résistante à l'Algérie. Mais il n'y a aucun exemple non plus de victoire politique et militaire autre que ponctuelle remportée à l'aide de cette arme. Seulement, confrontés à la colonisation en marche, aux provocations et aux meurtres extrajudiciaires de nombreux palestiniens, que peut-on attendre de mieux de ceux-ci ? En France, il y a quelque chose d'étrange dans la façon dont est vu le conflit. D'abord, l'antisémitisme français (qui est érigé en tradition de par chez nous) a longtemps poussé l'opinion à pardonner sans réserves les actes palestiniens, ou tout du moins à les expliquer et les comprendre, et cela jusqu'à l'extrême gauche, sans faire le chemin inverse quand des Israéliens innocents sont les victimes. Une sorte de réflexe conditionné qui pousse certains à trouver la mort de cinq enfants palestiniens sautant sur une mine israélienne absolument monstrueux (et ça l'est) mais à invoquer immédiatement la répression, bien réelle certes, subie par les Palestiniens quand ce sont plus d'une vingtaine de jeunes Israéliens qui explosent lors d'un attentat en se rendant en boîte de nuit. D'accord, se rendre en boîte de nuit est criminel, mais qui va chercher à savoir si les Israéliens ne se sentent pas eux aussi un peu menacés par la situation, pris en otage par les extrémistes des deux camps comme les palestiniens ? Cependant, ces derniers temps, la junte journalistique s'étant encore une fois rangée dans le camp américain, à la grande joie de la communauté sioniste (pas juive, sioniste) française que même les Israéliens trouvent cinglée, le phénomène inverse semble lui aussi se produire. Depuis que la ridicule idée d'un terrorisme unitaire et lié à la civilisation musulmane a vu le jour dans l'esprit tordu des intellectuels occidentaux, ceux-ci ne sont même plus capables de voir la différence entre un jet de pierre et un tir de missile sol-sol ou de qualifier, objectivement, les territoires palestiniens d'occupés.

Et les Américains, qui soutiennent largement Israël depuis sa création, notamment financièrement (3 milliards d'aides contre 700 millions pour tout le continent africain, Egypte exclue puisqu'elle est un allié de poids des USA dans la région) alimentent ce ressentiment arabe qui s'islamise de plus en plus. Au point d'aller jusqu'à nier le judéocide commis pendant la seconde guerre mondiale, les cons. A mesure que les deux camps s'identifient de plus en plus à ce discours sur la guerre des races dont nous parlions plus avant, le conflit s'enrage et son issue devient de plus en plus hypothétique. D'autant que, du côté des dirigeants politiques des deux camps dont la guerre est le fond de commerce - et on vous parle de Sharon autant que du Hamas là - il n'y a clairement pas de volonté de faire la paix. Quoi qu'il en soit, tant qu'il y aura un frère ou un cousin ou un ami massacré par les bombes israéliennes ou déchiqueté par un attentat, il y aura toujours quelqu'un à venger et la guerre ne pourra pas finir. C'est ce que Hassan se tue à répéter à Khalid, mais cela fait longtemps que ce dernier n'écoute plus...

La situation iranienne est un beau bordel elle aussi. En 1979, l'Iran était lancée sur la voie de la modernisation forcée, par un roi considéré comme despotique et un système corrompu. La volonté de s'industrialiser et de s'occidentaliser s'oppose cependant à la société traditionnelle qui se jette alors dans les bras du clergé musulman. C'est justement cette modernité à l'occidentale dont on nous rebat les oreilles que les Iraniens ne veulent pas, puisqu'elle semble coïncider avec un archaïsme qui nous est propre : cette tendance à augmenter l'inégalité qu'ont nos sociétés et à se baser sur ses inégalités mêmes pour fonctionner. Cela, les Iraniens n'en veulent pas, ils rêvent de la société égalitaire musulmane dont nous avons déjà parlé. Lourde erreur puisqu'ils auront la révolution iranienne, l'ayatollah Khomeyni et une chape de fer sur leurs épaules jusqu'à la mort de ce dernier. Ils ont rêvé de la loi juste du prophète, ils ont la dictature des " gardiens de la révolution " armés de kalachnikov. Rapidement, les relations s'enveniment avec l'occident et particulièrement les Américains puisque le régime iranien prend en otage cinquante-deux de ses ressortissants. La tentative de sauvetage est un échec : un hélicoptère des Marines et un avion de l'USAF sont abattus par un groupe d'Anges au service de Khalid - les Américains prétendront qu'ils se

sont percutés en plein vol pour sauver la face. Cela ne les empêchera pourtant pas de traiter avec l'Iran, entre autres pour financer la guérilla anti-sandiniste au Nicaragua, achetant des armes grâce à l'argent de la drogue venu d'Iran... même s'ils mèneront une politique anti-Iran jusqu'à nos jours.

Un des facteurs importants de la haine anti-américaine est aussi la guerre contre l'Irak. En 1991, le Koweit est envahi, provoquant un vif émoi dans la communauté internationale. Il faut dire que le Koweit est un pays qui produit énormément d'hydrocarbures et qu'il est, dans la région, un point clé du dispositif stratégique de l'occident, en particulier des Américains. Incapables de se mobiliser pour les Kurdes qui subissent l'oppression du régime irakien (entre autre) depuis des années, l'occident se réveille, terrifié qu'on s'attaque à ses chers puits de pétrole. Inutile de vous rebattre les oreilles avec la guerre qui s'ensuit et avec, encore une fois, la collaboration active (pour ne pas dire le collaborationnisme) des médias. Les Etats-Unis mènent un nouveau genre de guerre, dans un mépris complet du droit international mais avec l'autorisation tacite de l'ONU. Quoi qu'il en soit, les Musulmans du monde entier auront toujours du mal à comprendre qu'une directive des Nations Unies soit appliquée avec tellement de force, alors que celles qui concernent les territoires occupés occasionnent au mieux quelques remontrances polies. Surtout que cette guerre n'est toujours pas finie puisqu'Américains et Anglais continuent régulièrement à frapper l'Irak, avec ce bel entrain qu'ils ont oublié de manifester quand Sarajevo croulait sous les bombes. Il faut dire qu'il n'y avait pas de pétrole en Yougoslavie et que les Bosniaques sont musulmans... Pire, c'est l'invention d'un nouveau régime de la conflictualité qui permet à un état de mener une guerre sans même la déclarer, en la présentant sous la forme d'une action de police internationale au nom des droits de l'homme. Le petit problème est qu'auparavant une guerre se faisait avec un objectif et des limites, qui permettaient que le conflit se régule tant bien que mal. Les deux premières guerres mondiales avaient inventé la guerre totale, sans principe pour enrayer la violence, ce qui a mené à ce que l'on sait (des gaz de combat à Hiroshima). Ce conflit a, quant à lui, inventé la post-guerre qui, ne se disant plus comme guerre justement, peut tout se permettre au nom d'un concept flou et de valeurs définies par le plus fort.

Ouikka ? C'est d'la bombe bébé !

(où CFC vous rappelle que le 11 septembre il avait piscine)

Mais les Américains n'ont pas toujours été anti-arabe puisque l'Arabie Saoudite fut au nombre de ses alliés pendant la guerre du Golfe. Il fut même un temps où, à Washington, on se piquait de défendre l'Afghanistan de l'impérialisme, soviétique il va sans dire. Dès 1979, les Américains ont armé les moujaheddin, allant jusqu'à leur offrir (et leur apprendre à les manier) des missiles stinger sol-air. A l'époque, le concept stratégique de base n'est pas encore le " choc des civilisations " mais la lutte anti-communiste. En 1988, la CIA peut crier victoire puisque l'Union Soviétique se retire de l'Afghanistan, chassée par les combattants armés, financés et formés par l'Amérique. Seulement, pour faire plaisir à son allié le Pakistan, celle-ci joue un jeu trouble et empêche les hommes de Massoud, qui ont pourtant remporté la victoire militaire et semblent avoir une légitimité populaire, d'installer un régime stable. C'est que le Pakistan n'a pas tellement envie d'un régime fort à ses portes et l'Afghanistan sombre dans la guerre civile.

Les talibans sont pour la plupart d'origine pachtoune, l'ethnie majoritaire, et reviennent des camps de réfugiés pakistanais. Ces étudiants des écoles islamiques veulent rétablir la paix, la loi et l'ordre, mettre fin au règne des seigneurs de guerre locaux et imposer la charia. En 1998, ils conquièrent une grande partie du nord du pays et ont cantonné l'opposition (l'alliance du nord) à l'extrémité septentrionale du pays. Conquête saluée comme une " avancée positive " par Madeleine Allbright, on ne rigole pas. L'Iran apporte son soutien à l'alliance et mobilise ses troupes à la frontière en réaction à l'oppression que font subir les talibans, sunnites de leur état, aux chiites minoritaires alors que, jusqu'alors, l'Islam afghan a toujours été certes conservateur mais aussi très tolérant envers les minorités religieuses hindoues, sikhs ou juives. De nombreuses organisations musulmanes condamnent fermement le régime qui utilise le jihad pour tuer d'autres musulmans.

Le Pakistan qui les soutient est très heureux, d'autant que sa situation est plus que fragile entre la junte militaire, les divisions ethniques et le conflit avec l'Inde. De plus, les talibans (et le réseau Ben Laden) soutiennent la lutte pakistanaise pour reprendre le Cachemire à l'Inde - conflit qui risque d'ailleurs à tout moment de nous péter à la gueule, puisque les deux ennemis se sont dotés, au nez et à la barbe de la CIA, de la bombe... Les talibans entretiennent en outre de très bonnes relations avec les mouvements dissidents islamisés en Iran, en Irak et jusqu'en Chine.

Oussama Ben Laden, quant à lui, est un des principaux leaders des militants islamistes qui luttaient dans les années 80 contre l'armée rouge. Il bénéficia donc de l'aide et de la formation des services de renseignement américains. Car il fut bel et bien un temps où le régime taliban avait l'heur de plaire aux Etats-Unis, qui tenaient à la construction d'un oléoduc entre le Pakistan et l'Asie centrale passant par l'Afghanistan, notamment dans le cadre de leur politique anti-Iran, accusé de financer le terrorisme international. Ce qui est d'autant plus marrant, vu que les alliés des Américains dans la région, Pakistan et Arabie Saoudite en tête, sont notoirement connus pour abreuver lesdits mouvements terroristes de pétrodollars et que les talibans furent les alliés objectifs de Washington jusqu'en 1996. Seul le retour de leur ancien protégé Oussama Ben Laden en Afghanistan en 1996 a fait réfléchir les stratèges américains. Ce dernier a en effet acquis une influence de plus en plus importante sur le fameux mollah Omar, qui a adopté son discours contre les USA, l'Arabie Saoudite, l'ONU et pour le panislamisme. Les Etats-Unis ont donc décidé de retirer leur soutien à Kaboul et ont demandé aux Nations Unies d'ordonner au régime de leur livrer Oussama Ben Laden. Trop tard...

Les Américains avaient déjà été frappés par l'islamisme radical en 1993. Six personnes avaient été tuées et un millier d'autres blessées dans un attentat au World Trade Center. Le Cheik Omar Abdel Rahman et quatorze autres personnes avaient été arrêtés pour cet attentat et la suspicion d'en préparer d'autres dans Manhattan puis, en 1995, la tête pensante du réseau, Ahmed Youssef, avait été extradé du Pakistan (au hasard comme par hasard) après





une opération plus que douteuse de la CIA et du FBI. En tout cas, le concept de " choc des civilisations " allait se faire une place au soleil à force d'amalgames et de mauvaise foi.

La théorie du grouillot universitaire à la mode, est que les conflits au cours de l'histoire se globalisent de plus en plus et opposent maintenant des civilisations n'ayant rien en commun. Le monde occidental est donc menacé par l'Islam et les confucianistes (si, si) et un seul d'entre eux survivra. C'est beau mais c'est surtout de la science-fiction puisque les mondes occidentaux et musulmans, pour ne citer que ceux qui nous intéressent, ont certes des divergences énormes mais aussi de larges sujets d'accord. De plus, notre ami le scribouillard semble identifier les valeurs de l'occident avec les bonnes valeurs et se range du côté de ceux qui prétendent que l'Islam est la cause politique de la misère des pays où il est érigé comme religion d'état. Bien sûr, il ne nous explique pas pourquoi les pays d'Afrique noire non musulmans sont eux aussi miséreux. En tout cas, le spectacle de deux avions passant à travers le World Trade Center et de la riposte américaine a dû lui faire mouiller son caleçon...

Que dire de plus à ce sujet sans tomber dans la caricature ? Et bien d'abord que c'est un acte purement humain et que les Forces du Bien et du Mal n'ont rien à y voir. Notre ami Ouikka, nommé Prince Démon en 1988, et qui est le seul Prince à officier des deux côtés de la chose a bien essayé de tirer la couverture à lui mais sans grand succès. Vous êtes déçus, hein ? Vous auriez bien aimé une explication rocambolesque mettant en jeu une conspiration occulte et millénaire, Yves et Kronos, les ley lines et la MRC ? Et bien non : encore une fois, l'horreur est humaine, et la créature la plus dangereuse qui peuple notre belle planète se tient sur les pattes arrière et s'appelle Roger, ou plutôt Bob et Mouloud dans le cas qui nous occupe. C'est juste une bande de tarés qui ont décidé d'attaquer l'Amérique à eux tout seuls, avec des cutters et Flight Simulator©, persuadés que le meurtre ignoble de yuppies, de militaires et d'innocentes femmes de ménage allait faire triompher leur cause et faire ravaler son arrogance aux USA.

On peut dire qu'ils ont commis une petite erreur tactique puisque l'occident s'est rangé comme un beau troupeau de mouton derrière l'Amérique armée pour aller peter la gueule au plus de bougnoules possible. Ah, les bombes à fragmentation alternées avec les rations humanitaires. Oh, le massacre d'enfants innocents pour éliminer les barbus. C'est beau, on dirait du Baudelaire. L'occident bien entendu pleure avec amertume les quelques milliers d'Américains morts. Il pleure toutes les larmes qu'il n'avait pas réussi à verser sur le sort des centaines de milliers d'enfant irakiens morts de l'embargo que leur fait subir l'Amérique.

Au niveau du droit, c'est encore plus n'importe quoi qu'avant, puisque les Américains ont déclaré qu'ils se passeraient de l'accord de l'ONU s'ils ne l'obtenaient pas. Heureusement, ils l'ont obtenu et peuvent donc mener en toute impunité leur petite opération de police là où ils ne bénéficient d'aucune légitimité. Et sans déclarer la guerre encore, puisque le réseau Ben Laden n'est pas un pays. En caricaturant, c'est un peu comme si je cachais un assassin dans mon garage et que la famille de la victime venait chez moi le récupérer en me faisant la peau au passage et, pour faire bonne mesure, celle de toute ma famille, oui, oui, même ma mère en fauteuil roulant, faut pas déconner... De plus, le discours que nous sert la diplomatie américaine n'est pas si innocent ou risible que ça. Réinvestir les concepts de " croisade " et autre " guerre du Bien contre le Mal " est extrêmement dangereux. Surtout venant d'un pays imbibé de religion, puisqu'il invoque Dieu en toute occasion et proclame sa foi sur ce qui a le plus de valeur à ses yeux (le billet de banque).

Et même si l'on nous exhorte à ne pas penser le conflit en terme de " choc des civilisations ", la répétition du terme le fait entrer dans nos têtes et permet de mobiliser ce fameux discours de la guerre des races dont nous parlions plus avant. Au point que les Américains ont inventé le concept de " justice sans limite " puis de " liberté immuable " : la notion d'infinité et de but absolu que contiennent ces termes mêmes permet tous les extrêmes (on parle déjà de continuer la guerre contre les " états voyous ", accusés de soutenir le terrorisme - de l'Iran à la Corée du Nord (sic) en passant par le Liban) sans possibilité d'adoucir le conflit. A buts infinis, moyens infinis. C'est bizarre mais, historiquement, quand on commence à parler de situation et de droit d'exception, on en vient souvent à un régime d'exception. On se croirait à Weimar, tiens...

Mes Vacances à Tora Bora

Le Conseil Divin a rapidement réagi, les Rigoristes en tête. La Chrétienté et l'Islam étaient en guerre larvée depuis la prédication de Mahomet mais la situation était plutôt floue.

En effet, même si l'Islam a été depuis longtemps condamné par les Forces du Bien, Dieu a toujours refusé de déclarer Renégats les Anges musulmans et leurs Archanges. Il y a même eu des moments où Chrétiens et Musulmans se sont alliés contre des ennemis communs, par exemple en Afghanistan, pour lutter contre le communisme. Dès que l'attentat du 11 septembre a été attribué à l'Islam et que la machine de guerre américaine s'est ébrouée, Laurent a demandé à Dominique de convoquer un Conseil Extraordinaire. Ce dernier a fait des petits calculs et s'est rendu compte que, en cas de vote, il risquait bien de perdre, d'autant que Laurent proposait carrément de déclarer l'Islam Renégat sans l'accord de Dieu. Il a donc monté sa cellule de crise avec ses petits camarades (Laurent, Joseph, Walther) et a fourni son soutien plus qu'actif aux Américains.

On y est : les Archanges les plus durs du Conseil ont déclaré la guerre totale à l'Islam, comme à sa naissance, et leur objectif avoué est sa destruction pure et simple. Ordre est donc donné à tous les Anges des Archanges nommés ci-dessus de se comporter avec les Anges musulmans comme si ceux-ci étaient des Démons. Bien entendu, cette décision a été prise dans la plus grande discrétion, pour ne pas se faire gauler par les autres Archanges, et Dominique a adopté un ton plus que modéré à propos de l'Islam, parlant de " nécessaire lutte contre le terrorisme " et prétendant croire que celui-ci est d'origine Démoniaque. Il n'en a pas moins continué ses magouilles pour persuader les Anges de base que les Forces du Bien sont en train de gagner le Grand Jeu.


ITRO



Néanmoins, il a délégué plusieurs agents du Labyrinthe pour coordonner des unités de lutte anti-Islam dirigées par des 1 % au service de Laurent. Ça va chier...

Aujourd'hui, les Musulmans sont plus de 1,2 millards dans le monde, dont 20 % qui peuvent encore être considérés comme des " Arabes ". Les autres sont surtout répartis au Proche Orient, au nord de l'Afrique et en Afrique centrale. La plus grande communauté musulmane se trouve en Indonésie et compte 175 millions de personnes. La France compte quant à elle à peu près 6 millions de Musulmans (soit presque autant et proportionnellement bien plus que les Etats-Unis) qui pratiquent leur religion dans des conditions déplorables. En effet l'implantation des mosquées est en-dessous des besoins de la population musulmane et le simple fait de prier devient problématique. D'où la prolifération de lieux de prière assez glauques (parkings et caves) qui n'aident en rien à ce que les jeunes Musulmans se sentent acceptés dans la société française et qui sont des viviers pour les recruteurs islamistes de tous poils et de tous les bords.

Ce rejet de l'Islam et le racisme de la société, si ce n'est de l'état, s'ajoute encore à l'histoire trouble que la France entretient avec l'Algérie. Colonisée en 1830, elle a pu se libérer dans les années 60, non sans subir un néocolonialisme politique et économique jusqu'à nos jours. Le traumatisme reste encore vivace, des tortures pratiquées par l'armée française au massacre de centaines d'algériens en octobre 61 en passant par le sort fait aux harkis. Il ne faut pas s'étonner que l'Islamisme radical recrute dans une population issue de l'immigration, ghettoïsée et ostracisée. Les banlieues pauvres sont un terreau fertile pour la religion, où elle trouve colère, frustration et rancœur. Parfois c'est pour le mieux, l'Islam permettant à certains de s'en sortir, de trouver d'autres valeurs que la loi de la jungle qui prévaut dans les ghettos. Souvent c'est pour le pire et l'on se retrouve embrigadé, cerveau lavé, dans un camp d'entrainement.

La peur du bougnoule est renforcée par des discours sécuritaires, qui tendent à identifier immigration et criminalité, et par l'amalgame entre Islam et islamisme. Les attentats de 1995 dans le métro parisien n'ont pas détendu l'atmosphère... En tout cas, l'avantage avec les attentats, c'est que ça permet de voter des lois sympa : le plan vigile pourrave n'a jamais été désactivé et il a encore repris de la vigueur depuis le 11 septembre, les nouvelles mesures décidées par le gouvernement nous lançant dans une belle course avec la peur. La plus marrante reste la possibilité d'aller en prison pour avoir fraudé dans le métro dix fois dans l'année. Il faut dire que le sécuritarisme ambiant est inspiré du modèle new-yorkais prôné par Guliani (ce facho qui a transformé sa ville en état policier et qui est devenu tout à coup homme de l'année aux USA) qui prétend que " les gens qui fraudent dans le métro sont ceux qui commettent des crimes ". On a d'ailleurs vu à quel point ces mesures avaient servi à protéger l'Amérique des attentats islamistes.

A ce petit jeu, la terreur court toujours plus vite et le programme occidental d'éliminer le terrorisme est tout bonnement impossible à réaliser, puisqu'il y aura toujours quelqu'un capable de tenir un cutter pour se venger de tout cela.

Heaven and Hell

Quel est le quotidien d'un Ange ou d'un Démon musulman en France aujourd'hui ? D'abord, il faut préciser que la situation de l'Islam est un peu compliquée. L'umma, cette communauté des croyants idéale, est depuis longtemps dispersée et fragmentée. La religion musulmane se divise actuellement en nombreuses sectes concurrentes et parfois ennemies et il n'y a pas, contrairement à la religion catholique, d'autorité centrale plus ou moins légitime pour dire le dogme. D'où la débilité profonde de déclarer le jihad quand on est une simple petite organisation perdue des fin fonds d'on ne sait où.

Les Anges sont organisés en firqa, c'est-à-dire en petits groupes indépendants composés d'Anges, de serviteurs et autres soldats d'Allah. Ces groupes sont implantés de manière locale, souvent autour d'un local de prière quelconque, chargés de faire de nouveaux adeptes et de veiller à ce que ceux qui sont déjà musulmans puissent pratiquer leur religion tout en respectant les préceptes d'Allah. Chaque firqa est dirigée par un grade 2 et plusieurs firqa se regroupent pour former une communauté plus large, dirigée par un grade 3 et basée dans la mosquée la plus importante de la région.

La France est découpée en 7 communautés musulmanes plus ou moins importantes ayant pour centre Bordeaux Lille, Lyon, Marseille, Nantes, Paris et Toulon. Ces communautés gèrent chacune une vaste région et empiètent rarement sur le territoire d'une autre, vu qu'elles ont déjà du mal à gérer le leur propre.

En plus du groupe d'Anges, de croyants et de serviteurs de base qui constituent la base de chaque firqa, celles-ci ont généralement trois à dix groupes d'intervention à leur disposition. Ceux-ci sont bien entendu des groupes d'Anges opérant sur le terrain et accomplissant des missions comme en ont l'habitude vos joueurs. Chaque groupe est dirigé par l'Ange le plus gradé ou ayant le plus de PP, de manière beaucoup plus directe que pour les Anges chrétiens. C'est en effet lui qui est récompensé ou puni à la fin de chaque mission et qui choisit s'il répercute les bénéfices ou les limitations sur chaque individu de son équipe, ce qui n'est parfois pas sans créer de tensions.

C'est la châra nationale qui détermine la répartition des postes et des dirigeants de chaque firqa. Elle est composée de l'ensemble des grade 3 d'un pays et n'a de comptes à rendre qu'aux Archanges musulmans eux-mêmes. Ceux-ci ne s'occupent donc pratiquement pas de l'organisation de leur religion ou de l'attribution des missions. L'Islam est en effet trop morcelé pour qu'une administration centrale soit possible et ce sont donc les agents sur le terrain qui décident souvent de leurs priorités, bien que les Archanges puissent à tout moment leur faire accomplir une mission dans leur intérêt. Souvent, c'est la firqa elle-même qui va prendre l'initiative de s'intéresser à un problème donné, sans même passer par les grade 3 et il vaut mieux ne pas échouer puisqu'il est classique d'être plus sévèrement puni quand on prend des initiatives.

Pour les bénéfices propres à chaque grade, c'est un peu comme chez leurs homologues chrétiens, en moins bien parce que l'Islam est moins puissant en France. Les serviteurs sont corvéables à merci et reversent tous leur revenus à la communauté, qui leur redistribue juste le nécessaire vital, le reste passant en frais administratifs. Les

grade 0 ont un seul droit, celui d'obéir aux ordres. Les grade 1 peuvent donner un ordre à n'importe quel humain au service d'Allah, du moment que cela ne contredit pas ses préceptes, une mission en cours ou un ordre d'un supérieur. Les grade 2 bénéficient souvent d'une place au soleil dans la communauté musulmane et d'un salaire conséquent (en effet, les serviteurs aware des Forces du Bien musulmanes mettent tous leurs revenus en commun et ceux-ci sont ensuite redistribués) avec les avantages en nature qui vont avec et la possibilité de déléguer ses tâches aux Anges de grade inférieur. Quant aux grade 3, ils ont souvent des revenus obscènes garantis par la communauté et peuvent donner des ordres à tout le monde, tout le temps et tu obéis, connard, ou tu vas voir ta gueule. Ils passent leur temps à magouiller entre eux pour faire avancer leurs buts personnels ou ceux de leur Archange et renforcer leur vision de l'Islam.

Les Musulmans peuvent transmettre une information à leur supérieur et en attendre un résultat. Cela suit exactement les mêmes règles que dans les aides de jeu " Vous avez demandé la police ? Ne quittez pas " et " Alea Jacta Est " parus respectivement dans Hell on Wheels et l'ES1 et que nous n'avons pas la place de reproduire ici. Les Archanges musulmans ont donc une caractéristique appelée " Potentiel de Communication " (PC) dans leur description et qui vous servira à utiliser ces aides de jeu.

Quant aux Archanges musulmans justement, ceux-ci ne se voient pas régulièrement et jusqu'à récemment, Eli et Hassan n'adressaient même plus la parole à Khalid. Depuis le 11 septembre, ils sont bien obligés de se réunir, puisque leur religion semble être de plus en plus menacée dans le monde et ont donc commencé à se voir tous les jeudis soirs. Chaque Archange, en cas de décision à prendre dans l'intérêt général, dispose théoriquement d'une voix mais chacun n'en fait généralement qu'à sa tête et cela fait longtemps que plus personne ne vote. Ils se réunissent donc pour s'engueuler dans le petit coin de Paradis qui leur a été octroyé. En effet, les Archanges musulmans sont bel et bien des Archanges, officiellement, et ils ont donc leur place au Paradis. Simplement, comme expliqué dans Heaven and Hell et dans l'ES1, ils sont légèrement décalés. En effet, pour éviter que les croyants de chaque religion ne se télescopent (vu qu'ils n'ont souvent pas la même idée de la félicité), Dieu a décidé de les décaler d'un chouia dans la réalité et chaque paradis possède donc une dimension qui lui est propre. Le seul point de jonction de ces dimensions parallèles serait, selon la théorie bien connue de Kronos, la chambre de Dieu (voir le chapitre sur les Marches). Du point de vue des Archanges musulmans, le Paradis ressemble donc à celui décrit dans le Coran, meufs à poil, palmiers et loukoums, et leur cité céleste est un immense Minaret blanc flottant dans l'éther et divisé en trois parties égales. La porte qui mène à Dieu est depuis longtemps fermée à clé, même si une guérite leur permettait de communiquer avec le Seigneur. Cela n'arrivait pas très souvent quand même, mais Eli prétend avoir entendu Allah lui dire il y a quelques années " bon, j'vais être absent pendant cinq ans, faites pas les malins, je veille au grain, salut les enfants ".

La zone d'influence de Khalid au Paradis ressemble au mont Alamut en plus militarisé encore. Les lieux feraient pâlir Laurent tellement tout est au top de la baston qui tâche. Des endroits pour s'entraîner, s'affronter, se taper dessus, jouer aux wargames. Sympa quoi. Celle de Hassan est une gigantesque bibliothèque. Comme toutes les bibliothèques sont censées être reliée à celle d'Yves et que celle-ci est encore plus proche que les autres, les mauvaises langues prétendent que Hassan et l'Archange des Sources en profitent pour taper le carton régulièrement. Si Jordi savait à quoi ressemble la zone d'influence d'Hassan, il en ferait une jaunisse : en effet, si les animaux sont censés être bannis du Paradis, il y en a pourtant un paquet chez l'Archange de la Création qui a fait de sa zone d'influence un vrai paradis (pouf, pouf) écolo. Il a un secret : ce sont ses propres serviteurs qui prennent la forme d'animaux, lassés du trip " grand et musclé en toge ".

Eli est déconnecté des réalités de ce monde depuis bien longtemps. Quand il s'est aperçu que les choses dégénéraient et que les hommes prenaient un malin plaisir à se taper les uns sur les autres, il s'est tourné vers le reste de la Création : les animaux, les végétaux, les minéraux. Sa capacité à communiquer avec les forces mêmes de la nature en fait un être à part, peu préoccupé des affaires humaines, sauf lorsque cela concerne la défense de la terre. Il a aussi découvert l'existence du peuple fée en discutant avec un dolmen et est entré en contact avec leur Marche Intermédiaire. Il trouve les fées beaucoup plus sympa que les hommes et bien plus en harmonie avec la nature. Il projette donc de les faire revenir sur Terre en utilisant l'énergie de la Pierre Noire de la Mecque. Certes c'est complètement inconscient, mais ça peut marcher...

Hassan, en bon ancien serviteur d'Yves, prône un Islam tolérant. Ce qu'il veut, lui, c'est une grande civilisation libérale, protectrice des arts et des science. Il a vécu la rébellion musulmane dans un grand esprit d'enthousiasme et les premières années de la religion islamique ont été vécus comme un grand bonheur. Et puis, progressivement, sous la pression des Chrétiens et sous l'influence de Khalid, les choses ont dégénéré. L'Archange de l'Unité en a tellement vu qu'il est aujourd'hui à la limite de la dépression et qu'il ne tient que parce qu'il est le dernier rempart contre la folie de Khalid. Il essaie donc, partout où il le peut, de tempérer les ardeurs violentes des hommes et de promouvoir la culture. Il est en rapport avec Yves avec qui il aime encore discuter malgré le tour de cochon (hé, hé) que le vieux leur a joué en toute connaissance de cause.

Khalid est un dur, un vrai. Il est depuis longtemps consumé par la haine et sa rivalité avec Laurent ne les a arrangés ni l'un ni l'autre. En fait, ils sont tous les deux le reflet l'un de l'autre, même si Khalid est un tout petit peu moins fou que son frère ennemi. En tout cas, l'idée de choc des civilisations, il aime bien, et les attentats du 11 septembre sont pour lui le signe que la fin est proche. Il rêve du jour où ses armées et celles de l'Archange de l'Epée s'affronteront à mort jusqu'au dernier. Quand on vous disait qu'il ne va pas bien... Il ne considère les

Le petit Satan illustré

Ascendant balance

1. Joueur ayant tendance à dénoncer ses petits camarades à la fin d'une partie
2. Démon d'Andromalius ou Ange de Dominique sous couverture

Par exemple : "ton Valefor, il est ascendant balance?"



humains que comme des pions dans sa guerre et n'hésite jamais à les sacrifier s'il peut en tirer un avantage. Sa folie ne doit néanmoins pas faire oublier que le bougre se double d'un génie militaire à l'intelligence très fine, ce qui le rend encore plus dangereux.

Reste à noter que les Musulmans vont au Purgatoire comme tout le monde et qu'ils y sont jugés comme tout le monde, sur les mêmes critères. Les machines ne font même pas la différence entre croire en Dieu, en Yavhé ou en Allah, c'est dire. Et si ça vous intéresse, sachez que les Musulmans vont autant au Paradis que les bons Chrétiens (mais moins que les athées quand même), mais que les mabouls intégristes se retrouvent bien souvent à griller en Enfer…

Ah, l'Enfer, justement. Parlons de nos amis les Démons. Si l'organisation Démoniaque chrétienne est plutôt floue, celle de leurs homologues musulmans est pratiquement inexistante. Chaque grade 3 dirige un certain nombre de grade 2, nombre qui varie en fonction de leur efficacité et de leur façon de lécher les bottes de leur Prince. Leurs subordonnés sont chargés de gérer les équipes de Démons sur le terrain et de répercuter les missions, décidées en toute indépendance par les grade 3 et les Princes. Comme tout cela se fait dans un grand bordel constant, les missions se percutent souvent les unes sur les autres et les grade 3 empiètent régulièrement sur les plates-bandes de leurs homologues, pouvant faire assez rapidement dégénérer les choses, parfois jusqu'à une sorte de guerre civile.

La base du travail démoniaque est de mettre des bâtons dans les roues de leurs adversaires angéliques surtout musulmans mais aussi chrétien. Ce qui est marrant c'est qu'ils fondent des groupuscules islamistes intégristes et terroristes, calqués strictement sur les œuvres de Khalid. Mais leur préoccupation principale reste bien sur la perversion des fidèles et l'organisation du business. Comme chaque mission est au fruis du grade 3 (60 %) qui l'organise et du grade 2 qui la répercute (40 %), il est très difficile d'obtenir le moindre renfort ou la moindre rallonge de budget pour une équipe, qui y est donc souvent de sa poche. Ajoutez à cela le fait que les Démons musulmans n'ont pas de QG et se réunissent donc chez eux ou chez leur responsables de mission et vous comprendrez rapidement que leurs objectifs de base sont avant tout de pouvoir assurer leur train de vie. Ils passent donc plus de temps à travailler pour eux-mêmes et à monter leurs petites affaires plus ou moins légales qu'à lutter contre les Forces du Bien.

On pourrait croire que cela gêne leurs supérieurs mais rien n'est moins vrai. D'abord, parce que les Forces du Mal musulmanes fonctionnent un peu comme la Mafia italienne : les serviteurs reversent les 3/5 de leurs bénéfices aux grade 0 et 1 qu'ils servent. Ceux-ci reversent 1/3 au grade 2 qui les dirige et ce dernier repasse 60 % au grade 3 in charge. Résultat, tout le monde y gagne. En plus, les Princes trouvent cela carrément plus efficace qu'une lutte un peu idiote contre les Forces du Bien, puisque cela pervertit des pans entiers de la société humaine. Et, enfin, tant que leurs serviteurs sont occupés à gagner leur croûte, les grade 3 sont tranquilles et ne risquent pas de se faire piquer leur place puisque les actions d'éclats sont plus rares.

Les Musulmans peuvent transmettre une information à leur supérieur et en attendre un résultat. Cela suit exactement les mêmes règles que dans les aides de jeu *Vous avez demandé la police ? Ne quittez pas* et *Alea Fellata Sunt* paru respectivement dans Hell on Wheels et l'ES2 et que nous n'avons pas la place de reproduire ici. Les Princes musulmans ont donc une caractéristique appelée " Potentiel de Communication " (PC) dans leur description et qui vous servira à utiliser ces aides de jeu.

Quant à leur place en Enfer, elle est strictement la même que celle des Princes " chrétiens ". En effet, contrairement au Paradis, toutes les religions sont mélangées en Enfer, pour bien foutre la rage aux damnés, surtout les intégristes qui se rendent compte qu'ils avaient tort depuis le début. Les damnés ne sont donc pas classés par religion mais par péché et chacun a un peu son petit enfer personnel. Bien sûr, ce sont souvent des Démons et familiers musulmans qui prennent en charge leurs " croyants " parce qu'ils les connaissent mieux.

Chaque Prince possède donc lui aussi sa zone d'influence bien à lui. Celle de Ouikka est déjà décrite dans l'ES2 et ressemble à un parc d'attractions consacré aux explosifs et autres attentats. Dajjâl a décidé de la jouer à l'envers, puisque son petit chez lui est une magnifique administration bien huilée et bien kafkaienne qui n'est pas sans rappeler Brazil, le Stalinisme ou l'administration angélique. Ce qui est vicieux, c'est que, plus un humain est obéissant, plus il va être puni mais indirectement, en lui faisant croire que les Démons n'en sont en rien responsable. Le seul espoir est donc la rébellion, mais il ne faut pas se faire choper avant un sacré bout de temps si on ne veut pas se retrouver dans le Tartare. Ceux qui parviennent à organiser un réseau secret et efficace et se distinguent par un coup d'éclat ont par contre la joie de devenir des familiers à ses ordres. Majûj, quant à lui, n'a jamais eu d'imagination et sa zone d'influence est un Enfer classique où les pauvres humains subissent les pires sévices inventés par son esprit malade, surtout sexuels en fait. La seule originalité est que les lieux sont patrouillés par des familiers sous la forme de cochons bien montés et que la seule manière d'oublier un peu l'horreur pour les pauvres humains est de picoler : des fontaines de Boulaouane sont à disposition tour en restant interdites et il ne vaut mieux pas se faire gauler…

Dajjâl est un de ces Démons idéalistes qui ont quitté le Paradis pour délivrer les hommes de leur joug. Il vit le Grand Jeu comme une trahison et lutte toujours pour le rêve de liberté qui l'a fait atterrir en Enfer. Et pour ce rêve, il est pratiquement prêt à tout. Il essaie de provoquer le maximum de rébellion dans les pays musulmans, entre autres contre l'arrogance de la domination occidentale. Son ennemi principal est à l'intérieur même de l'Islam : c'est cette connerie d'intégrisme qui vient lui bouffer toute sa bonne révolte pour la transformer en nouvelle domination. Il a moyennement apprécié le trip iranien par exemple et lutte donc aujourd'hui contre toutes les formes de fondamentalisme religieux, n'hésitant pas à donner un petit coup de mains aux Anges et à Hassan si le besoin s'en fait sentir.

Majûj est un gros dégueulasse. C'est le type même du Démon qui n'a pas compris qu'on devait faire le Mal avec classe. Non, définitivement, sa version à lui c'est le Mal qui tâche, tronçonneuse, torture et p'tites pépées… Il est le propre frère de Daniel et entretient avec celui-ci des relations plutôt tendues, vu que l'Archange de la Pierre lui a collé une bonne raclée dans le métro au début des années 90. Il cherchent donc depuis ce temps-là un moyen de se venger, sans succès. Il a aussi écopé de tous les déchets d'Andrealphus à la création de l'Islam : tous les pervers, les violents et les Rocco de supermarché. Et Majûj les adore… Il a toujours de bonnes relations avec son ancien Prince, Baalberith, qui le supporte dans le but évident de le manipuler dans sa croisade démente. Et le gros nul ne s'en rend même pas compte.

Ouikka est décrit par le menu dans l'ES2. En résumé, il est complètement nihiliste et voudrait bien faire la peau à Satan lui-même et mettre fin au Grand Jeu, et puis à l'Univers, même, tant qu'à faire. Autant dire que l'Islam est un terrain de jeu qu'il prise fort, puisqu'il infiltre un peu toutes les organisations terroristes, même celles dirigées par des Anges. Il s'en fout, il est là pour tout faire péter. Il est un peu dégoûté de ne pas être le commanditaire des attentats du World Trade Center et passe son temps à sous-entendre à la Cour Démoniaque qu'il n'est pas responsable, dans le but évident qu'on croit qu'il l'est effectivement et qu'il puisse le nier pour protéger ses arrières. Tordu, non ?

A part Ouikka, qui est en quelque sorte bi-classé, les Princes musulmans ne participent donc pas vraiment aux jeux politiques de la Cour Démoniaque, ce qui leur octroie une sorte d'indépendance mais les frustre aussi, puisqu'ils ont l'impression de ne pas vraiment jouer dans la cour des grands. Ils ne répondent de leurs actes et n'obéissent qu'à Lucifer lui-même et sont dans une situation difficile depuis que celui-ci est en vacances. En effet, la Cour les méprise et Andromalius se permet de leur faire des remontrances et de fouiner dans leurs affaires. Il était bien évidemment entendu dès le début que sa juridiction s'étendait aux Princes musulmans pour tout ce qui est Renégats, entorses au Grand Jeu ou non respect des principes démoniaques. Mais depuis que Satan n'est plus là, le Prince du Jugement prend de plus en plus ses aises avec les Musulmans et ceux-ci le supportent de moins en moins. D'ici à ce que Ouikka foute des bombes jusqu'en Enfer, il y a du chemin à faire mais la tension est chaque jour plus grande...





Création d'un Ange musulman

Les Anges mahométans sont créés exactement de la même manière que leurs homologues chrétiens, à quelques différences près. Certains pouvoirs sont en effet trop typiques de la Chrétienté et sont donc remplacés par leurs équivalents à la sauce musulmane (qui, on vous le rappelle, est bonne comme là-bas) et sont décrits ci-dessous. La seule autre différence est bien entendu l'obligation de servir un des trois Archanges musulmans, à savoir Eli, Hassan ou Khalid.

Feu (131-132) - remplace " Jet d'eau bénite "

Type : physique.
Coût : 1PP.
Caractéristique : précision.
Défense : esquive.
Portée : variable (x5).
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de projeter un jet de flammes. Les effets d'une telle attaque sont résumés ci-dessous.

Niveau	Puiss.	Préc.	Portée	Capacité spéciale
1	+2	-	2 mètres	-
2	+2	-	5 mètres	Attaque groupée (2/+1)
3	+3	-	5 mètres	Attaque groupée (2/+2)
4	+3	-	10 mètres	Attaque groupée (3/+3)
5	+4	-	10 mètres	Attaque groupée (3/+3)
6	+5	-	15 mètres	Attaque groupée (3/+3)

Que l'attaque soit réussie ou non, une langue de feu est toujours projetée. Un effet annexe de ce pouvoir est qu'il peut enflammer tout ce qu'il touche.

Croissant (531) - remplace " Croix "

L'objet magique prend la forme d'un Croissant et non d'une Croix, symbole peu approprié pour un Ange musulman. Cet objet suit les mêmes règles que celles présentées dans la troisième édition d'INS/MV.

Lampe (533) - remplace " Rameau d'olivier "

L'objet magique prend la forme d'une Lampe à huile, comme celle d'Aladin, et non d'un Rameau d'olivier. Cet objet suit les mêmes règles que celles présentées dans la troisième édition d'INS/MV.

Mosquée (546) - remplace " Eglise "

Tous les pouvoirs possédés normalement par une église peuvent être possédés par une mosquée. Le pouvoir " Son ", normalement produit par les cloches de l'église est ici produit par le muezzin.

O.L.P. (561) - remplace " Greenpeace "

Le personnage est un haut responsable de l'O.L.P. ou de toute autre organisation œuvrant pour la " cause arabe " dans le monde. Cela n'ira pas sans contradiction, puisque l'organisation aura la paix comme objectif avoué mais devra composer avec les intégrismes et terrorismes de rigueur.

Association antiraciste (566) - remplace " Scouts d'Europe "

Le personnage est un haut responsable d'une association de ce genre. Elle est surtout fréquentée par des jeunes issus de l'immigration, souvent très énervés.

Serviteurs de l'Islam (621-626) - remplace " Serviteurs de Dieu "

Ces serviteurs ont les mêmes caractéristiques que les " Serviteurs de Dieu " mais œuvrent pour la plus grande gloire de l'Islam et cela de façon ouverte (s'ils sont dans un pays musulman) ou de manière discrète.

Jihad Islamique (621-646) - remplace " Soldats de Dieu "

Ces serviteurs ont les mêmes caractéristiques que les " Soldats de Dieu " mais font partie d'une des nombreuses organisations sympa (FIS, GIA, Hamas, etc.) prônant, en vrac et dans le désordre, la destruction du Grand Satan américain, celle d'Israël et celle des vignes du Lubéron, l'application de la chariah et le port du voile. Ils bénéficient du même mode de création et des mêmes avantages que les Soldats de Dieu " chrétiens ", notamment la Volonté supranormale que l'on oublie trop souvent.

Assassins (641-642) - remplace " Section lourde "

Ce sont les derniers représentants de l'ordre du même nom, créé au onzième siècle pour défendre la Terre Sainte contre les Chrétiens et décrit plus haut. Ils sont créés avec 12 points à répartir entre leurs caractéristiques. Le niveau maximum d'une caractéristique est de 3. Un Assassin est créé avec 8 points de talents à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un talent au niveau 2 et 4 points donnent un talent au niveau 3. Le niveau d'un talent ne peut en aucun cas dépasser celui de la caractéristique associée. Ils possèdent aussi deux pouvoirs au niveau 1. Le niveau maximum de ces pouvoirs est limité par la caractéristique associée bien entendu. Ils disposent aussi du pouvoir de Volonté supranormale au niveau 2 (sans aucune dépense de PP) et les talents suivants (en plus de ceux choisis avec leurs points de création) : Arme de contact (3), Discrétion (6). Si le niveau de ce dernier talent dépasse la caractéristique associée, c'est que les Assassins sont les chouchous de Khalid. Les Assassins se battent au contact avec leurs fameuses dagues recourbées (puissance +1, précision +0) mais peuvent posséder n'importe quel type d'arme (même s'ils évitent le matériel américain ou israélien).

Assassins

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

Talents : Esquive (3), Course (2), Arme de poing (1), Arme de contact (3), Discrétion (6).

Pouvoirs : Esquive acrobatique (1), Attaques multiples (1).

Milice Islamique (651) - remplace " Miliciens "

Ces véritables groupes armés n'existent généralement que dans les pays musulmans. Dans un pays occidental, ce sera un petit noyau d'intégristes préparant dans l'ombre des attentats qui font boum. Ce pouvoir permet de disposer de 20 humains ayant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

Milice Islamique

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

Talents : Esquive (1), Arme de contact / de poing (2), Démolition (1), Voiture (1), Survie en milieu rural / urbain (1).

Intégristes

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

Talents : Discrétion (1), Esquive (1), Discussion (2).

Lascars (653) - remplace " Skinheads "

Les sauvageons ne sont pas tous pervertis par le Démon. Certains adoptent une éthique de vie inspirée de leur foi en l'Islam et respectent les préceptes de celui-ci. Cela ne les empêche pas, bien entendu, de faire leur petit business dans leur coin ou de caillasser les cars de la police, faut pas déconner non plus. Ce pouvoir permet de disposer de 20 scarlas ayant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

Lascars

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

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Course (1), Arme de contact (1).

Intégristes (654) - remplace " Commando anti-IVG "

Une bande de mabouls fanatiques et faciles à manipuler, qui se promènent en robe avec des barbes, ce qui n'est pas très sérieux. Ce pouvoir permet de disposer de 20 barbus ayant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils sont remplacés à raison d'un par semaine).

Groupe de hip hop (656) - remplace " Royalistes "

Ces serviteurs font partie d'un posse qui regroupe un groupe de rap, des breakers, des tageurs et des potes plus ou moins louches. Contrairement à certains groupes de hip hop intelligents (donc athées), ils ne sont pas très malins et véhiculent des idées pour le moins tranchées : homophobie, sexisme, racisme. Par contre, contrairement aux groupes de raps athées et cons (qui existent aussi, voire sont plus nombreux), il ne touchent ni à la drogue ni à l'alcool, ne font pas ça pour la thune et prônent le message de l'Islam dans leurs chansons.

Ce pouvoir permet de disposer de 20 jeunes ayant les caractéristiques suivantes (s'ils meurent, ils sont remplacés à raison d'un par semaine) :

Groupe de hip hop

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

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Course (1), Talent artistique (rapper, mixer, scratcher, tager, danser, etc.) (1).







Création d'un Démon musulman

Les Démons mahométans sont créés exactement de la même manière que leurs homologues " chrétiens ", à quelques différences près. Certains pouvoirs sont en effet trop typiques de la Chrétienté et sont donc remplacés par leurs équivalents à la sauce musulmane (qui, on vous le rappelle, est bonne comme là-bas) et sont décrits ci-dessous. La seule autre différence est bien entendu l'obligation de servir un des trois Princes musulmans, à savoir Dajjal, Majûj ou Ouikka. Pour ne pas avoir l'impression de me répéter, il reste à préciser que même si ce dernier est aussi un Prince " chrétien ", ses serviteurs musulmans sont sujets aux mêmes changements de pouvoirs.

Hip hop Superstar (312) - remplace " Rock-Star "

Le corps d'incarnation est celui d'une pointure de la musique hip hop, ou de Raï. En tout cas, quelqu'un dont les textes sont suffisamment offensants envers la religion musulmane pour justifier le caractère démoniaque de ce pouvoir. Comme pour le pouvoir " chrétien " correspondant, le personnage obtient un talent supplémentaire au niveau 2, qui doit être artistique et ne peux dépasser la caractéristique associée.

Croissant (531) - remplace " Croix "

L'objet magique prend la forme d'un Croissant et non d'une Croix, symbole peu approprié pour un Ange musulman. Cet objet suit les mêmes règles que celles présentées dans la troisième édition d'INS/MV.

Mosquée (546) - remplace " Eglise "

C'est une mosquée pervertie, dont les occupants légitimes auront au préalable été virés à grands coups de machette.

Caillera (642) - remplace " Trasher "

Eunuque (643) - remplace " Grosse brute "

Dealer (644) - remplace " Punk "

Caillera

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

Talents : Arme d'épaule (2), Esquive (2), Course (2).

Pouvoirs : Griffes (grandes) (1), Absorption de douleur (1), Peur (1).

Eunuque

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

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

Pouvoirs : Choc électrique (1), Champ de force (1), Détection du Bien (1).

Dealer

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

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

Pouvoirs : Choc électrique (1), Champ de force (1), Détection du Bien (1).

Umma ma mia

Djinns

Les Djinns, dans l'Arabie pré-islamique, inspiraient les poètes et étaient censés demeurer entre le monde des mystères et celui des hommes. Le Coran ne décrit pas précisément leur nature et leur statut. Ils y sont présentés comme des créatures nées des flammes, alors que les hommes viennent de la boue et les Anges de la lumière. Ils sont doués d'intelligence et sont créés pour adorer Allah, comme les hommes, ce qui veut quand même dire que c'est pas gagné d'avance. Il est même parfois sous-entendu qu'ils peuvent s'associer aux Démons et ont des rapports avec eux en tout cas.

Cela tient au fait que les Djinns sont avant tout des serviteurs de Gabriel et que la mission de celui-ci était à la base de protéger l'Islam. Quand il se prit sa raclée par Laurent, les Djinns continuèrent donc le travail, restant cachés, mais portant assistance aux Anges comme aux Démons de manière discrète. Depuis que Gabriel est revenu aux commandes, ils sont de plus en plus actifs, surtout en ces temps troublés.

Djinns

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	3	4	5	4	19

Talents : Discrétion (4), Esquive (2), Tous les talents d'arme (2), Arabe (2).

Pouvoirs : Tourbillon de feu (1), Immunité au feu, Invisibilité (4), Vol (1), Vitesse (4), Anaérobiose, Tornade de feu* (2), Tornade de vent* (2).

Les pouvoirs des Djinns

Ces deux pouvoirs spéciaux ne sont valables que pour les Djinns et leurs sont directement accordés par Gabriel.

Tornade de feu

Type : physique.
Coût : 2 PP.
Caractéristique : force.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet au Djinn de se transformer en une tornade de feu. Cela lui coûte 2 PP et dure autant de temps qu'il le désire, si le jet de pouvoir est réussi. Tant qu'il sera sous cette forme, aucune attaque physique ne pourra l'affecter et il ne pourra être attaqué qu'avec des pouvoirs mentaux. Il acquiert aussi, pendant le temps que dure la transformation, les pouvoirs suivants : Tourbillon de feu (5), Vol (4). La transformation prend un tour de jeu.

Tornade de vent

Type : physique.
Coût : 2 PP.
Caractéristique : agilité.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir permet au Djinn de se transformer en une tornade de vent. Cela lui coûte 2 PP et dure autant de temps qu'il le désire, si le jet de pouvoir est réussi. Tant qu'il sera sous cette forme, aucune attaque physique ne pourra l'affecter et il ne pourra être attaqué qu'avec des pouvoirs mentaux. Il acquiert aussi, pendant le temps que dure la transformation, les pouvoirs suivants : Attaque télékinétique (5), Vol (4). La transformation prend un tour de jeu.

Note : les Djinns divisent les dommages par 3. S'ils meurent, ils disparaissent et certains murmures qu'ils montent directement au Paradis, hanter les appartements condamnés de Gabriel.

Le petit Satan illustré

Hardcore

1. Dur
Par exemple :
" Dominique c'est un Archange hardcore " ou
" Et là, je me trouve au milieu de dix soldats de Dieu "
- " putain, hardcore " mais aussi
" t'es aware hardcore en science hardcore ? ")
Contraire : soft, peace (" Novalis il est un peu soft ")

J'vous l'avais bien dit

Ou " CFC se prend pour un prophète "

Les impératifs éditoriaux étant ce qu'ils sont, ce chapitre a été écrit il y a quelque temps déjà. Dans l'intervalle, on a pu croire que la situation allait s'améliorer avec la victoire américaine en Afghanistan et le plan de paix saoudien au Proche-Orient. Mais comme j'ai toujours raison il n'a pas fallu attendre longtemps pour voir que les Etats-Unis ne comptent pas s'arrêter là et font n'importe quoi, qu'on compte les morts civils par milliers, que les chefs de guerres Afghans mis au pouvoir sont aussi des fachos et que le Pakistan est toujours soutenu par le State Department. Du côté de la situation israélo-palestinienne, c'est de pire en pire, vous pouvez le constater tous les jours en regardant la télévision. Sharon mène une politique tellement cinglée que son pays est en état de guerre et d'exception en permanence au point que certains jeunes militaires commencent à déserter (c'est un peu le seul point positif). On peut s'attendre à une occupation militaire des anciens territoires autonomes qui va durer et Arafat est de plus en plus près de la retraite imposée. Côté palestinien, ces enfoirés du Hamas cachent des bombes dans les ambulances, ce dont Sharon peut les remercier puisqu'il a maintenant toutes les excuses pour faire tirer sur les convois médicaux. Ce n'est pas très étonnant, c'est même un simple retour d'ascenseur puisqu'il a réalisé gracieusement pour eux une partie de leur programme politique : enterrer les accords d'Oslo. De là à dire que ce sont des alliés objectifs qui se foutent pas mal de la vie de leurs peuples respectifs tant leur pouvoir est basé sur la guerre et la mort…

Et le pire, c'est que ça déborde chez nous : on peut se faire tabasser dans la rue si on porte un keffieh et les attentats contre les synagogues se multiplient. Et nos journalistes de classer les attaques contre les juifs dans les catégories bien utiles de l'antisémitisme et de la délinquance. C'est d'ailleurs assez marrant de penser les états qui entourent Israël comme antisémites puisqu'il faut bien l'avouer, plus sémitiques qu'eux tu meurs. Et on ne vous parle même pas des juifs Sépharades qui sont loin d'êtres des sémites et que certains juifs Ashkénazes considèrent encore comme des bougnoules sous le prétexte qu'ils chantent fort, qu'ils n'ont pas trop été exterminés pendants la guerre et qu'ils ne parlent même pas le Yiddish. D'ailleurs, ils leur ont fait clairement comprendre quand ils sont venus s'installer en Israël pour la première fois. Enfin, ça sert surtout à faire oublier que l'antisémitisme est typiquement occidental et même européen et à dissimuler le fait que les incendies stupides de lieux de cultes (stupides parce qu'il faudrait brûler en vrac les églises, les mosquées, les ashrams et autres temples de diverses sectes pour faire bonne mesure) sont aussi des actes politiques. De toutes façons, plus rien ne peut se dire sur le mode politique de nos jours, circulez, y'a rien à voir : forcenés, délinquants, anormaux de tous poils mais surtout pas de politique s'il vous plait. C'est ne pas voir qu'il existe quelque chose comme une communauté musulmane qui puisse s'identifier au peuple palestinien comme le CRIJF s'identifie à Israël dans ses mots d'ordres de manifestations. C'est d'ailleurs surtout ça la politique : un jeu de subjectivation impossible et nécessaire comme, par exemple, les militants contre la guerre au Vietnam qui s'identifiaient aux vietnamiens et ne pouvaient pas s'identifier à leur propre nation (" pas en notre nom "). Et on nous ressort le modèle républicain, on en appelle à l'homogénéité du peuple français et on refuse de voir que la république à longtemps su faire la différence entre les communautés et pratiquer la ségrégation, demandez aux femmes… En tout cas ça me fait mal de voir les institutions juives de France faire des bisous à cet enfoiré de Madelin qui, je vous le rappelle, est un gros facho et à longtemps dirigé Occident, groupuscule soixante-huitard d'extrême droite, où il maniait la barre de fer avec un talent certain. Mais c'est plus simple de dire que c'est la faute à ces salauds d'immigrés qui causent l'insécurité et de penser que le rôle de la république est d'empêcher que les communautés réellement existantes par-delà l'ordre établit ne s'affrontent. C'est ce que dit Megret…





Eli
Archange de la Création

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	6	3	5	5	59

Talents : Zoologie (6), Biologie (6), Minéralogie (6), Esquive (4), Discussion (4), Séduction (4), Écologie (6), Discrétion (4), Survie en milieu hostile (tous) (4).

Pouvoirs : Esquive acrobatique (4), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Volonté surnaturelle (2), Régénération (2), Invisibilité (6), Détection du Mal (4), Détection du futur proche (2), Détection des ennemis (2), Détection des créatures invisibles (1), Détection du mensonge (2), Télépathie (1), Dialogue mental (1), Lire les pensées (1), Lire les sentiments (2), Téléportation (2), Contrôle des animaux (6), Communication divine (6).

Récupération :

Par heure de repos en présence d'animaux (au moins 3 de la taille d'une souris) +1

Par heure en présence de gros animaux (au moins 12 de la taille d'un lapin) +1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Esquive acrobatique
2	Invisibilité
3	Talent scientifique
4	Talent de ruse
5	Contrôle des animaux
6	Communication divine

Promotion : Eli est passé Archange quand Dieu a décidé de créer l'Islam en 622.

Possibilités d'intervention : 1

Potentiel de communication : 1

Ce qu'il pense...

Des êtres humains : une des nombreuses créations de Dieu, ils doivent être protégés.

Des animaux : ce sont des enfants de Dieu, comme les plantes et les minéraux. Ils doivent être protégés, comme les plantes et les minéraux.

De la violence : seulement pour survivre. Les plantes se battent rarement et les minéraux jamais.

De la politique : elle m'indiffère et je la transcende. Les plantes et les minéraux vivent très bien en harmonie sans elle.

De l'ordre et la discipline : la nature est un chaos organisé. Nous devons agir de même.

Des serviteurs : nous sommes les gardiens de la création, des hommes et des animaux. Et des plantes et des minéraux, aussi.

La Chrétienté : elle fait partie de la vision de Dieu mais elle ne respecte pas assez les plantes. J'ai entendu dire qu'elle ne respectait pas non plus les minéraux.

Le Grand Jeu : seule la protection et l'épanouissement de la création m'importent.

Le Mal : il fait partie de la création mais notre rôle est de le combattre.

La troisième force : elle fait partie de la création, même si elle a choisi la voie de l'ignorance. Certaines d'entre elles respectent pourtant les plantes et les...

Hassan : il est notre lumière sur le chemin de la foi. Ses paroles sont du miel et son sourire est un parfum. Dommage qu'il ne s'intéresse pas plus aux plantes et...

Khalid : il met toute la création en folie avec sa soif de guerre et de gloire. De plus, il ne s'intéresse pas...

Distinctions accordées par Eli

Serviteur des animaux : ce pouvoir permet de détecter tous les animaux d'au moins la taille d'une souris dans un rayon de 10 mètres.

Ami des plantes : ce pouvoir permet de bénéficier du talent " baratin " au niveau 6 pour toute conversation ayant trait à l'écologie ou à la défense de l'environnement.

Maître des minéraux : ce pouvoir permet d'être en accord avec la nature ambiante et de récupérer ainsi 1PP par heure passée en milieu naturel (parc, jardin, campagne, désert et même un zoo si les animaux y sont bien traités).

Note : Les caractéristiques données sont celles de Moussa, avatar d'Eli.

Hassan
Archange de l'Unité

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	6	6	2	3	5	54

Talents : Discussion (6), Baratin (6), Connaissance de l'art (6), Arts (tous) (6), Savoir-faire (4), Séduction (4).

Pouvoirs : Charme (6), Faiblesse (4), Calme (4), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Volonté supranormale (6), Régénération (2), Invisibilité (4), Détection du Mal (4), Détection du futur proche (2), Détection du danger (2), Détection des ennemis (2), Détection des créatures invisibles (1), Détection du mensonge (6), Télépathie (6), Dialogue mental (4), Lire les pensées (1), Lire les sentiments (3), Téléportation (2), Tolérance (6).

Récupération :

Par conflit (verbal) évité	+1
Par conflit (physique) évité	+2
Par œuvre d'art ou découverte qu'il inspire	+2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Faiblesse
3	Calme
4	Volonté supranormale
5	Télépathie
6	Tolérance

Promotion : Hassan est passé Archange quand Dieu a décidé de créer l'Islam en 622.

Possibilités d'intervention : 4

Potentiel de communication : 4

Ce qu'il pense...

Des êtres humains : ce sont les créatures de Dieu et elles doivent être respectées.

Des animaux : ce sont les créatures de Dieu et elles doivent être respectées.

De la violence : on ne conquiert pas l'âme d'un peuple par l'épée. Elle ne règle jamais les problèmes, bien au contraire.

De la politique : un instrument utile dès lors que l'on comprend que son essence est la recherche de la paix.

De l'ordre et la discipline : ils sont parfois nécessaires, surtout pour être son propre souverain, mais ne doivent jamais être un but en soi.

Des serviteurs : ce sont les plus précieux joyaux de l'Islam.

La Chrétienté : c'est notre sœur en Dieu. Les Archanges devraient comprendre que nous pouvons nous entendre et que l'Islam est la volonté de Dieu.

Le Grand Jeu : c'est la volonté de Dieu.

Le Mal : notre pendant. Nous devons le combattre avec l'amour. C'est la mission qui nous a été assignée.

La troisième force : il faut leur apprendre à se tourner vers le vrai Dieu.

Eli : son âme est une pierre précieuse. Dommage qu'il ne se mêle pas des affaires des hommes, il pourrait si bien faire.

Khalid : il est pur, peut-être trop. Comme le diamant, cela implique qu'il soit dur. Il faut qu'il comprenne que la guerre ne peut nous mener qu'à notre perte.

Distinctions accordées par Hassan

Serviteur de la tolérance : ce pouvoir permet de connaitre la religion à laquelle appartient son interlocuteur. Note : l'athéisme est considéré comme une sorte de " religion ".

Ami de l'alliance : ce pouvoir permet de montrer aux Anges chrétiens, et à eux seuls, une aura qui dit, sans prononcer aucun mot, " je suis venu en ami ".

Maître du lien éternel : ce pouvoir permet de créer une sorte de communauté d'idées entre plusieurs personnes consentantes. Elles pourront discuter plus facilement et sans s'énerver et bénéficieront d'un bonus de 4 colonnes à tout jet de " Discussion " si elles tentent d'utiliser ce talent sur une tierce personne.

Note : Les caractéristiques données sont celles de Aziz, avatar de Hassan.





Khalid
Archange de la Foi

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	5	4	4	2	3	54

Talents : Tous les talents d'arme (6), Esquive (6), Tactique (5), Stratégie (5).

Pouvoirs : Attaques multiples (4), Esquive acrobatique (4), Peur (6), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Volonté supranormale (2), Régénération (6), Invisibilité (2), Détection du Mal (6), Détection du futur proche (2), Détection des ennemis (4), Détection du danger (4), Détection des créatures invisibles (1), Détection du mensonge (2), Télépathie (1), Dialogue mental (1), Lire les pensées (1), Lire les sentiments (3), Téléportation (2), Colère de Dieu (6).

Récupération :

Par infidèle tué	+1
Par Démon tué	+2

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Attaques multiples
2	Esquive acrobatique
3	Peur
4	Talent de combat
5	Assassins
6	Colère de Dieu

Promotion : Khalid est passé Archange quand Dieu a décidé de créer l'Islam en 622.

Possibilités d'intervention : 2
Potentiel de communication : 3

Ce qu'il pense...

Des êtres humains : ils ont tous reçu le message de Dieu. Ceux qui l'ont rejeté méritent la mort.

Des animaux : ils sont respectables mais je n'ai pas que ça à faire.

De la violence : la violence est nécessaire pour purifier le monde et affirmer notre force. La violence inutile et le sadisme sont à proscrire.

De la politique : c'est un art noble qui doit compléter ou précéder le travail de l'armée de Dieu.

De l'ordre et la discipline : toute armée en a besoin. C'est primordial.

Des serviteurs : ils sont purs et sont la main armée de Dieu.

La Chrétienté : c'est une religion de faibles qui ne mérite que le mépris. Elle opprime notre peuple et doit être combattue par tous les moyens. Laurent, surtout, est ridicule - chef bouffon d'une armée défaite.

Le Grand Jeu : ce n'est pas un jeu, c'est une guerre au nomde Dieu.

Le Mal : il doit être anéanti, éliminé, éradiqué dans le monde comme au fond de l'âme des hommes.

La troisième force : elle doit être détruite, c'est une insulte à la face de Dieu.

Eli : il est trop mou et perdu dans ses pensées.

Hassan : son pacifisme m'écœure, n'a-t-il donc pas compris que l'heure est à la guerre ?

Distinctions accordées par Khalid

Serviteur des gardiens de la foi : ce pouvoir permet de savoir si " Colère de Dieu " peut être utilisé par un individu à portée de vue.

Ami des Musulmans : ce pouvoir majore l'apparence et la volonté de l'Ange de 1 point lors d'une discussion avec un Musulman pratiquant.

Maître de la colère divine : ce pouvoir augmente la puissance de " Colère de Dieu ". Les dommages sont alors multipliés par 3 (au lieu de 2).

Note : Les caractéristiques données sont celles de Karim, avatar de Khalid.

Dajjâl
Prince de la Contestation

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
6	1	3	6	3	1	48

Talents : Lancer (6), Arme d'épaule (4), Arme de poing (4), Démolition (2), Baratin (6), Discussion (6), Esquive (2).

Pouvoirs : Charme (6), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Volonté supranormale (6), Régénération (2), Invisibilité (6), Détection du futur proche (2), Détection des ennemis (2), Détection du danger (2), Détection des créatures invisibles (1), Détection du mensonge (6), Télépathie (4), Dialogue mental (4), Lire les pensées (2), Lire les sentiments (3), Téléportation (2), Révolte (6).

Récupération :

Par conflit (verbal) déclenché	+1
Par conflit (physique) déclenché	+2
Par 10 islamistes intégristes tués	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Charme
2	Volonté supranormale
3	Contact avec un politicien
4	Talent de communication
5	Augmentation permanente de Volonté
6	Révolte

Promotion : Dajjâl est passé Prince quand Lucifer a décidé de prendre la menace Islamique au sérieux en 680.

Possibilités d'intervention : 2

Potentiel de communication : 4

Ce qu'il pense...

Des êtres humains : ils sont faibles et si faciles à manipuler.

Des animaux : rien à branler.

De la violence : pas toujours nécessaire mais utile de temps à autre.

De la politique : un passionnant terrain de bataille, qui sert bien mes propos et mes buts.

De l'ordre et la discipline : ils peuvent être utilisés comme armes des deux côtés de la barrière.

Des serviteurs : il m'aident à tout foutre en l'air.

La Chrétienté : une bande de bouffon, qui a perdu il y a longtemps.

Le Grand Jeu : je ne rêve que de le faire voler en éclats.

Le Bien : une idée de perdants, dès le début.

La troisième force : utile ou dangereux selon les cas.

Majûj : trop vulgaire et trop braillard, mais je m'y suis fait.

Ouikka : il est encore plus nihiliste que moi, c'est dire...

Distinctions accordées par Dajjâl

Chevalier de la rébellion : ce pouvoir permet de détecter le niveau d'intégrité religieuse de tout individu que le Démon regarde dans les yeux et ce quelle que soit sa religion.

Capitaine de l'anarchie : ce pouvoir accorde au possesseur 4 colonnes de bonus à tous les jets de " Baratin ", " Discussion " et " Séduction " au milieu d'une assemblée d'au moins 20 personnes.

Baron du nihilisme : le pouvoir permet d'utiliser " Révolte " sur toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres en payant 1 PP de plus que le coût de base par personne en plus de la première.

Note : Les caractéristiques données sont celles de Omar, avatar de Dajjâl.





Majû
Prince de la Bestialité

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	5	5	3	4	5	53

Talents : Corps à corps (6), Esquive (6), Course (4), Séduction (4).

Pouvoirs : Dents (6), Langue (6), Griffes (6), Cornes (6), Armure (4), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Volonté supranormale (1), Régénération (6), Invisibilité (1), Détection du Bien (1), Détection du futur proche (1), Détection des ennemis (1), Détection du danger (6), Détection des créatures invisibles (1), Détection du mensonge (1), Télépathie (1), Dialogue mental (1), Lire les pensées (1), Lire les sentiments (3), Téléportation (1), Barbarie (6).

Récupération :

Par vrai croyant détourné des préceptes de l'Islam	+3
Par 10 innocents tués	+1

Pouvoirs privilégiés

1d6	Pouvoir
1	Dents
2	Langue
3	Griffes
4	Cornes
5	Armure corporelle
6	Barbarie

Promotion : Majûj est passé Prince quand Lucifer a décidé de prendre la menace Islamique au sérieux en 680.

Possibilités d'intervention : 4

Potentiel de communication : 1

Ce qu'il pense...

Des êtres humains : une sacré bande de petits vicieux.

Des animaux : un exemple à suivre.

De la violence : Cool !

De la politique : Bleuâââârgh... Permettez-moi de vomir.

De l'ordre et la discipline : hein ? Quoi ? Tu veux un coup d'tête ?

Des serviteurs : un de ses jours, on fera une super partouze tous ensemble et ça va vraiment être la fête.

La Chrétienté : une bande de pédés.

Le Grand Jeu : c'est un peu comme une tournante en fait...

Le Bien : Ah, ah, ah, laissez-moi rigoler ? Ça existe encore ça ?

La troisième force : franchement, je m'en bats les couilles.

Dajjâl : il se la pète trop ce connard.

Ouikka : sympa et plutôt déconneur.

Distinctions accordées par Majûj

Chevalier de la vulgarité : ce pouvoir oblige l'interlocuteur de Démon à exprimer exactement ce qu'il voulait dire mais d'une manière ordurière pendant toute la conversation.

Capitaine des pulsions inavouables : ce pouvoir permet au Démon de connaitre les pulsions primaires d'une personne qu'il regarde dans les yeux.

Baron des vices cachés : le pouvoir permet d'utiliser " Barbarie " sur toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres en payant 1 PP de plus que le coût de base par personne en plus de la première.

Note : Les caractéristiques données sont celles de Saddam, avatar de Majûj

Ouikka
Prince des Airs

Les caractéristiques de Ouikka sont présentes dans la troisième édition et ce qu'il pense d'un tas de trucs est révélé par le détail dans l'ES2. Voilà ce qu'il pense en rapport avec l'Islam :

La Chrétienté : pour moi, tout ça c'est bonnet blanc et blanc bonnet. Un Chrétien explose de la même manière qu'un Musulman.

Dajjâl : il est très efficace et c'est un plaisir de travailler avec lui. Il invente toujours un nouveau prétexte pour que je fasse sauter les gens.

Majûj : sympa mais un peu trop relou de temps en temps.

Pouvoirs spécifiques

Communication divine (Eli)

Type : mental.
Coût : 5 PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : vue.
Description : ce pouvoir permet de converser avec un animal, un végétal ou un minéral comme s'il s'agissait d'un être humain pendant (niveau) minutes. Il peut également servir à traduire ce que dit un humain qui ne parle pas la même langue. L'être interrogé n'est pas obligé de répondre et peut posséder des intérêts propres (un animal peut avoir faim, une plante peut vouloir plus de soleil). Le meneur de jeu devra interpréter la créature contactée en gardant à l'esprit ce que peut être la psychologie (sic) d'une pierre ou d'un arbre et la façon dont ils perçoivent les choses (la différence entre un homme et une femme n'est par exemple pas évidente à cerner pour un bout de granit).

Tolérance (Hassan)

Type : mental.
Coût : 5 PP.
Caractéristique : apparence.
Défense : volonté.
Portée : 50 mètres.
Description : ce pouvoir permet de rendre sa victime tout à coup beaucoup plus tolérante. Elle oublie son éventuel intégrisme et devient en un mot plus " gentille ", ne pouvant pas engager de combat physique. Si elle y est forcée, elle aura un malus de 6 colonnes à toutes ses actions offensives. Ce pouvoir dure (RU) heures et ne fonctionne que sur un humain normal.

Colère de Dieu (Khalid)

Type : physique.
Coût : 3 PP.
Caractéristique : force.
Défense : esquive.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir ne peut être utilisé qu'avec une arme de contact. S'il réussit, les dommages normaux de l'attaque sont doublés. Ce pouvoir n'affecte que les non-musulmans et Démons de tous poils, en aucun cas les objets.

Révolte (Dajjâl)

Type : mental.
Coût : 5 PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 50 mètres.
Description : ce pouvoir sème le doute dans les convictions les plus profondes de la victime pendant (RU) minutes. Elle en vient à douter de son rôle dans la société et se conduit tout à coup de manière je-m'en-foutiste, à la limite du nihilisme. Un policier, par exemple, ne réagira pas face à un délit ou un crime commis sous ses yeux.

Barbarie (Majûj)

Type : mental.
Coût : 10 PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 10 mètres.
Description : ce pouvoir permet de rendre dément la victime pour (RU) minutes pendant lesquelles elle se laissera envahir par ses pulsions primitives et ne pourra pas s'empêcher d'y donner cours. On peut citer en vrac le meurtre, le viol ou la torture. La victime se souvient parfaitement des actes qu'elle a commis et peut devenir folle ou se suicider à l'issue d'une expérience aussi traumatisante.



Mindstorm

" C'était une sombre perspective. Et, en cette occurrence, son talent de cognitif ne l'aidait nullement. L'issue était incertaine, à mi-chemin entre une foule de causes et d'effets qui s'annihilaient réciproquement.

- Tu n'es pas capable d'occuper ce poste, dit-il. (...)

Mais un jour elle apprendrait ; cela, il le prévoyait clairement. Elle était jeune et débordait d'un talent inné. Tout ce qui lui manquait pour devenir son égale - et il était le meilleur de la corporation -, c'était quelques années d'expérience. "

Philip K. Dick, Le Dieu venu du Centaure



" Signal détecté, on y va... "

C'était un vieil immeuble désaffecté de Brooklyn sud. Les murs de pierre se lézardaient un peu partout et avaient pris une couleur jaune sale, recouverts de poussière. De nombreuses fenêtres, notamment celles du rez-de-chaussée avaient été condamnées par des briques et du ciment. On dit que les fenêtres d'une maison sont ses yeux. On dit aussi que les yeux sont les fenêtres de l'âme.

Dans ce cas, cet immeuble n'avait plus d'âme.

Des forces de police étaient amassées dans la rue humide de cette soirée d'automne. Les lueurs des gyrophares jouaient à cache-cache avec les néons clignotants de l'éclairage municipal. Les policiers en uniforme attendaient patiemment, calmement, tout en restant sur le qui-vive. Reflets sur les visières des casquettes. Café dans des verres en plastique. Quelqu'un qui hurle un ordre.

" Cible repérée, Lieutenant. L'individu n'a pas l'air armé, nous allons procéder à l'arrestation.

- Soyez quand même prudents, les gars, je vous rappelle que le suspect doit être considéré comme armé et extrêmement dangereux. "

C'est le moment qu'avait choisi la berline noire aux vitres teintées pour se garer devant l'édifice délabré. Deux hommes en étaient sortis : costumes noirs, cravates, rasés de frais, bien coiffés, parfumés, lunettes de soleil. En pleine nuit ? Halte au sketch... Ils se dirigèrent vers l'officier in charge en faisant la gueule, comme d'habitude.

" Merci messieurs, vous pouvez rentrer au commissariat, nous prenons l'affaire en mains.

- Et puis quoi encore ? J'en ai rien à foutre de votre juridiction spéciale à la con ! Mes hommes sont déjà à l'intérieur et on va appréhender votre fameux suspect - il n'a aucune chance : il n'est pas armé et j'ai une demi-douzaine de types triés sur le volet là-haut. A l'heure qu'il est, ils doivent déjà lui avoir passé les menottes.

- A l'heure qu'il est, pauvre imbécile, vos hommes sont déjà morts. "

Le Sergent Svatovski raconterait cela en ces termes, dans son rapport, avant d'être mis en retraite anticipée à l'âge avancé de 28 ans : " On est entrés dans la pièce et on l'a vu, de dos. Il avait l'air d'un type pas très grand et pas très costaud, assis face à un ordinateur portable. Il a mis les mains sur sa nuque et c'est là que je me suis rendu compte que c'était une fille : ses ongles étaient longs et peints et puis aussi, ma torche a accroché le reflet de son dos et elle portait un truc sexy, genre latex. On lui a dit de se mettre à genoux entre la chaise et le petit bureau et c'est là que c'est parti en couilles. Gandolfini a tiré la chaise en la braquant avec l'autre main et elle a reculé avec lui très lentement. Elle s'est accroupie, les mains à terre et là, sa jambe est partie en arrière et l'a frappé en plein dans la gorge. On a entendu un gargouillement et il s'est écroulé. Elle s'est relevée et a envoyé deux autres types au tapis sans qu'on ait eu le temps de réagir. On s'est mis à tirer un peu au hasard. Mais impossible de la toucher, elle bougeait trop vite. Elle a mis un coup de coude à Matéi. J'ai vu son nez exploser et ses yeux se révulser quand il est tombé. J'étais couvert de son sang et mon flingue m'a glissé des mains. J'ai essuyé le sang qui coulait dans mes yeux et elle était en face de moi, ma propre arme pointée sur mon front. Et elle portait des putains de lunettes de soleil. Là, j'ai cru que j'étais mort. C'est alors que ces deux enfoirés des services spéciaux sont entrés dans la pièce et ont balayé au pistolet mitrailleur. Putain, ils m'ont sauvé la peau mais ils auraient aussi bien pu me loger une balle dans le dos, ils en avaient rien à foutre. Elle s'est barrée en courant et ils se sont lancés à sa poursuite. "

Sur les toits.

Elle court. Vite. Plus vite. Trop vite. Et eux sont à sa poursuite, ne la perdant pas de vue, lancés dans un sprint irréel. Le bord du toit est proche, si proche. Elle prend son élan. Le sang bat dans ses tempes. Adrénaline pompée par le système nerveux. Trop vite...

Elle saute, tous muscles tendus. Un saut inattendu, impossible. Il faut se concentrer pour bien gérer l'atterrissage, rouler sur l'épaule comme un judoka en perdant le moins de vitesse possible pour pouvoir se remettre immédiatement à courir.

Sauf qu'un éclair la fauche en plein dos et l'envoie s'écraser trente mètres plus bas.

On n'est pas dans Matrix.

Il fut un temps où les dragons foulaient encore la Terre et où les hommes adoraient les puissances de la nature qu'ils ne comprenaient pas, vous vous souvenez ? D'ailleurs, les hommes ont toujours eu tendance à adorer des trucs et des machins, dès l'origine des temps, sans qu'on sache vraiment pourquoi, alors qu'ils auraient pu être libres. La théorie de Satan, qui à l'époque s'appelait encore Samael, c'était qu'ils étaient libres, certes mais qu'ils avaient surtout peur. C'était une époque où, si vous vous coupiez le pied en marchant dans le désert (on n'avait pas encore inventé les tongs), vous mourriez d'une infection. Si vous buviez de l'eau d'une mare un peu croupie, vous creviez d'une maladie. Et le pire, c'est que quand vous veilliez vos morts, vous saviez que, pendant qu'ils devenaient tout verts, vous pouviez tomber malade aussi et les rejoindre... La théorie de Samael, c'était donc que les humains étaient terrifiés. Terrifiés d'être massacrés par les bêtes sauvages, emportés par un rhume à la con, ou écartelés par leurs voisins. Et sans y vraiment comprendre quoi que ce soit.

C'est pour ça qu'il fit sa petite proposition à Dieu : allier le peuple Divin à l'humanité naissante (ou plutôt mourante) pour en faire une race forte bénéficiant des avantages des deux espèces cumulés, à savoir la puissance et la liberté. C'était sans doute une bonne idée, néanmoins Dieu envoya balader son chouchou sans que l'on sache vraiment pourquoi mais certainement pour une bonne raison, de l'ordre de l'ineffable bien entendu. L'Archange de la Lumière repartit la queue entre les jambes mais finit par outrepasser les ordres pour descendre sur Terre avec certains Anges qui partageaient son point de vue. Ils apprirent à l'humanité à enterrer leurs morts pour ne plus choper de maladies, leur donnèrent des rudiments de médecine, leur montrèrent les bonnes plantes et les mauvaises et le résultat fut celui que Samael avait espéré : l'espérance de vie fit un bond. On pouvait désormais vivre jusqu'à trente ans, presque quarante des fois. Ce qui n'était pas grand chose, certes, mais toujours mieux que rien.

Par contre, les hommes ne cessèrent pas d'adorer leurs idoles à la con. Ils ne comprenaient toujours rien et avaient toujours peur, même de ces étrangers qui leur avaient apporté l'espoir mais qui avaient quand même tendance à se faire les plus belles meufs et à s'énerver si on les leur disputait. Alors, ils se mirent à adorer Samael et les siens. Celui-ci aurait très bien pu leur dire qu'il ne fallait pas, qu'ils pouvaient se débrouiller tout seuls maintenant et leur apprendre tout ce qu'il y avait à savoir. Il ne le fit pas et se laissa adorer, un tout petit peu mais quand même. C'est peut-être d'ailleurs ça, la faute qu'il a commise à cette époque, cet orgueil qui a causé sa Chute. Et tout ça pour des filles...

Samael se fait donc jeter du Paradis avec ses fidèles, on ne va pas vous le ressasser cent mille fois non plus. Sur Terre, les hommes sont tout seuls et font ce que les humains aiment bien faire de toute éternité : bouffer, se taper sur la tronche, baiser... Dieu se dit que, quand même, ils n'ont pas vraiment fait dignes de L'adorer à se comporter comme des gouniafiers de cette façon. Mais peut-être que si quand même, alors Il décide de faire une petite expérience. Il se dit que, peut-être, c'est toute cette pression et cette peur qui font que l'homme fait n'importe quoi de sa vie. Il prend deux individus de type humanoïde et de sexes opposés qui traînaient dans le coin, leur vide la tête d'un grand coup de gomme cosmique et leur fabrique des conditions de vie idéales : c'est le Paradis terrestre. Vous me direz que c'est un beau gâchis quand même que de s'être embrouillé avec son plus puissant Ange et d'en être venu à virer la moitié de ses employés pour finalement faire une expérience pour savoir s'ils avaient raison. Que la jouer à l'envers aurait été plus intelligent, l'expérience d'abord et ensuite on voit. Vous avez sans doute raison mais Dieu, Lui, a toujours Ses Raisons.

D'une pensée, hop, Il crée sur Terre un endroit paradisiaque, si j'ose dire. Un petit jardin parfait où il est impossible d'entrer (ou de sortir d'ailleurs) et où l'on ne peut pas mourir. La gazelle et le lion se font des câlins, tout ça, et c'est proprement dégoûtant. Le jardin d'Eden est situé à la croisée de quatre fleuves : le Tigre, l'Euphrate, le Pichôn et le Gihôn, le tout en basse Mésopotamie. Les plus calivés d'entre vous ainsi que ceux qui ont subi quelques années de géographie doivent se dirent qu'ils n'ont jamais entendu parler des deux derniers cours d'eau susdits. C'est normal. L'autre question, c'est de savoir pourquoi Dieu a choisi d'installer son bazar chez les peuples sémites et pas en Afrique ou chez les Esquimaux. Comme d'habitude... alors que, comme dirait Bruno Lepen, mon charcutier, ce sont rien que des bougnoules. Il ne dit pas ça méchamment (c'est un grand enfant, comme Pinochet : et oui, dans Pinochet il y a " hochet " je vous le rappelle - merci Pierre) mais c'est vrai que Dieu est quand même vachement philosémite. Toutes Ses grandes religions viennent du même coin et ce n'est pas seulement parce que c'est là qu'existe la civilisation la plus avancée de l'époque (pas très avancée quand même, donc) ou que c'est plus facile de faire croire des trucs à des gens qui passent leur temps dans le désert et voient des mirages tous les quarts d'heure. Ni même parce que, dans le désert, on peut se former un concept de l'infini, loin là-bas, où le sol et l'horizon semblent se confondre dans la lumière du crépuscule et qu'on aperçoit la courbure de la Terre...

Adam et Eve, puisque ce sont eux, se retrouvent comme des cons à glander au Paradis Terrestre. Dieu a été très clair là dessus : on mène sa petite vie peinarde, sans problème et on L'adore sans chercher à comprendre. Comprendre d'où ils viennent, ce qu'ils foutent là, ce qu'ils sont, ce qu'ils pourraient être, à quelle heure passe le bus, etc. Tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes (comme meilleur des mondes, le jardin d'Eden se pose un peu là quand même) et Dieu est content. Pour le montrer à ses deux chouchous, il change leur structure génétique. Il les avait déjà rendus immortels, ils sont maintenant pratiquement invincibles, plus beaux, plus forts, plus intelligents, plus mieux (" Il peut le faire, Il en a la technologie "). En gros, il leur offre une parcelle de Son Pouvoir, comme il l'a fait avec Samael après sa Chute.

D'ailleurs, celui-ci est un peu vénèr (comme Lucifer, c'est le cas de le dire) et décide de montrer à Dieu que tout ça c'est des conneries. D'abord c'était son idée à lui, ensuite c'est un peu trop facile de désamorcer la liberté et la peur qui caractérisent l'Homme en trichant comme ça. Il va Lui montrer que les humains ne sont pas juste là pour L'adorer, qu'ils peuvent faire preuve d'indépendance et qu'un jour ils n'auront plus besoin de Lui. Il s'introduit donc dans le Jardin d'Eden. Si vous avez révisé votre caté, vous savez qu'après avoir foutu dehors Adam et Eve, Dieu met des sentinelles pour qu'ils ne puissent pas revenir en Eden et que ces sentinelles sont censées être armées de " l'épée flamboyante et tourbillonnante ". Si vous connaissez bien votre background, vous savez sûrement aussi que les épées en feu, c'est un peu le signe distinctif de Gabriel, Archange du Feu. Et bien oui : c'est encore lui qui s'y colle et pas seulement après le départ du couple mais dès le début, pour empêcher que quelqu'un n'entre. Sauf que, quand Samael arrive, camouflé en





serpent, pour aller faire son coup d'éclat, Gabriel regarde ailleurs et ne le voit pas se glisser dans le Jardin. Là, on se dit qu'il y a plusieurs solutions. Soit Gabriel a laissé passer son frère (oui, ils sont frères) en souvenir du bon vieux temps et pour voir ce que ça aller donner, parce que Dieu avait sans doute une idée derrière la tête déjà quand il l'a envoyé au sous-sol. Soit, Dieu a vraiment une idée derrière la tête et empêche Gabriel de voir le serpent pénétrer dans son antre. Soit c'est un coup d'Yves, comme d'habitude, qui a une grande influence sur l'Archange du Feu et qui aime bien avoir des idées derrière la tête lui aussi, surtout en ce qui concerne l'humanité.

Vient le coup de la pomme : celle-ci se trouve au centre du Jardin, sur l'Arbre de la Vie et est en fait ce qui permet au charmant petit écosystème de fonctionner selon ses lois aberrantes. C'est l'accroc dans la réalité qui crée cette zone de magie, le centre du pouvoir, le nœud de ley lines, en un mot le réservoir de PP. Lucifer tente Adam et Eve et il n'a pas grand chose à faire pour les pousser, surtout Eve qui s'emmerde sévère et qui en a marre de ressentir comme un trou à la place des souvenirs. Adam est plus timoré, c'est normal, c'est un mec, mais il se laisse convaincre lui aussi. Ils croquent dans la pomme et tout leur revient : leurs souvenirs, la connaissance d'eux-mêmes, la peur et à quoi peut bien servir le bazar entre leurs cuisses. Ils s'énervent très fort et commencent à piquer une crise à Dieu en lui disant que tout ça, c'est pas cool. Le coup de se planquer et de commencer par nier, ça a été rajouté après pour faire plus sérieux et montrer que le savoir, c'est mal. Ça et l'histoire d'Eve créée à partir de la côte d'Adam qui sert quand même surtout à la punir - et toutes les femmes après elle, Dieu est rancunier - d'avoir engrené son mari, na !

Normalement, arrivé à ce point, Dieu a l'habitude de tout effacer, hop, comme ça : plus de Jardin, plus d'humanité, plus rien. Comme avec les dinosaures. Curieusement, cette fois-ci, il ne casse pas son jouet ; à croire que, quelque part, ça lui plaît ces êtres ambivalents et libres, et que ce faire adorer par eux peut être un vrai défi. D'autant que Lucifer s'y intéresse depuis le début, lui, et que l'idée d'un conflit avec sa plus puissante création lui plaît. Quant aux pauvres humains, on leur laisse leur liberté mais pour l'immortalité et les fruits qui pendent partout des arbres ils peuvent se brosser, il va falloir en chier pour retrouver le Paradis - bienvenue dans la première phase du Grand Jeu.

L'étincelle Divine

Bon, vous vous dites sûrement que tout ça c'est sympa mais qu'on ne voit pas trop le rapport avec nos amis les psioniques. Patience, j'explique. Dieu a peut-être retiré leur immortalité à Adam et Eve mais il n'a pas pu s'empêcher de leur laisser un peu de ce pouvoir qu'il leur avait donné. On ne sait pas s'Il le fait exprès ou s'Il a encore un problème de gomme magique, mais le fait est que le couple se retrouve au milieu du reste de l'humanité et qu'il reste différent. Comme on disait plus haut : plus beaux, plus forts, plus intelligents, plus mieux. Du genre à vivre très, très vieux ou à blaster son voisin d'une pensée. Oui, ça s'appelle des pouvoirs psioniques... La différence entre un psi et un humain dit normal se trouve quelque part au niveau du code génétique. Un truc en rapport avec un ADN capable de retraiter l'énergie magique ambiante et à se brancher sur les ley lines pour pouvoir influencer la réalité, comme ça, d'une pensée. Bien sûr, c'est un peu plus compliqué que ça : il faut de l'entraînement et une grande concentration, mais les résultats sont impressionnants. En tout cas pour Adam, Eve et leur descendance directe. Au bout de quelques générations, le potentiel Divin se dilue et cela donne des humains tout à fait normaux. Mais il arrive que, par une combinaison de gènes qui vont bien, cette étincelle se retrouve dans un individu quelque part dans le monde et que celui-ci développe des pouvoirs. Il est moins balaise qu'Adam et Eve (qui possèdent tous les pouvoirs psis décrits dans la partie technique) mais il est quelqu'un d'unique et de très puissant.

Toujours est-il qu'à l'époque, la famille d'Adam et Eve commence à régner en maître, à grands renforts de pouvoirs psis, sur la région. Pas au début bien sûr, du temps de Caïn et Abel mais, au bout de quelques dizaines d'années, les expulsés d'Eden et leurs enfants se sont taillés la part du lion dans le coin. Et ils ne sont pas contents pour autant. Dieu a effacé le Pichôn et le Gihôn de la surface de la planète pour qu'on ne puisse plus retrouver le Jardin d'Eden et Gabriel a ordre de blaster quiconque tenterait d'y pénétrer. De plus, Il a effacé le souvenir de l'emplacement du Paradis Terrestre du cerveau d'Adam et Eve et les a bougés d'une bonne centaine de kilomètres pour être sûr. Ils n'ont vraiment pas de bol : ils ne sont même pas encore des Hébreux et ils subissent déjà un déplacement de population. Toujours est-il qu'ils enseignent à leurs enfants comment il faut se méfier de Dieu et tout ça, qu'Il essaye d'asservir l'humanité et que le plus important c'est la liberté. Les enfants écoutent bien sagement, surtout l'aîné, Seth, qui ressemble beaucoup à son père. Et ils leur parlent d'Eden, de l'air limpide, des eaux claires, des gazelles et des lions qui se font des bisous.

Alors, chaque nuit, ils rêvent du Paradis terrestre dont Dieu les a chassés parce qu'ils avaient simplement voulu être à nouveau complets. Ils rêvent d'un monde qu'ils ne reverront jamais, parce qu'ils ont été injustement punis.

Et leurs rêves sont puissants.

L'Eden se dédouble donc assez rapidement sur la Marche des Rêves et des Cauchemars. Un jour, après un rêve particulièrement réaliste, Adam et Eve se souviennent du chemin qui pourra les mener au Paradis terrestre de nouveau. Ils débattent longtemps de ce qu'il faut faire et Eve n'est pas d'accord avec son époux, elle pense que tout ça ne sert à rien, que leur vie est sur Terre maintenant et qu'il n'est pas question d'y retourner. Ils s'embrouillent tant et si bien qu'Eve se casse et ne reviendra jamais. Elle fera la carrière qu'on lui connait, c'est-à-dire qu'elle devient successivement Démeter dans le panthéon Romain, puis Catherine Archange des Femmes en 500 pour finir par être le premier Archange renégat à bénéficier de la bienveillance de Dieu... Quand on vous disait que c'était ses chouchous. Adam, quant à lui, part à l'assaut du Jardin d'Eden et tente de se faire Gabriel, qui le noie dans l'Euphrate. Ses enfants, loin là-bas, ressentent la mort de leur père et Seth, aîné, renie Dieu, hurlant sa haine dans le désert sans beaucoup d'effets : pas même un châtiment, rien... Il faut dire que, dans le désert, personne ne vous entend crier. Un autre qui fait la gueule, c'est Lucifer. Il avait préparé une place bien au chaud et des monceaux de tartes aux pommes pour Adam et Eve et personne n'arrive. Adam a tout simplement disparu. Heureusement, ses tartes ne seront

pas perdues (c'est une métaphore) et il en resservira quelques tranches à Kénan un bon millénaire plus tard (voir le chapitre sur la Kabbale, qui batifole quelque part sous cette couverture).

Seth et ses petits camarades s'entrainent et réfléchissent à un plan pendant ce temps-là et, un beau jour, ils sont prêts. Et quand on dit " un beau jour ", c'est plutôt d'une nuit qu'on parle. Le plan de Seth est simple : Gabriel est





imbattable sur son propre terrain, alors on y va à sept et on le contourne en envahissant Eden par la MRC. Et ça marche, l'Archange du Feu se fait éclater même s'il y aura toujours des rumeurs pour dire qu'il le fait exprès et patati, et Yves et patata. Seth et ses frères et sœurs s'emparent de l'Arbre de la Vie et mangent la Pomme. Leur âme accueille tellement de puissance qu'il y en a deux qui meurent sur le coup, comme ça, et que les autres sont changés à jamais. Leur pouvoir est tel qu'ils deviennent les égaux des Anges de Puissance qui règnent sur le ciel et Seth est terrifié par les possibilités que cela leur offre. En gros, on peut dire qu'ils sont branchés en permanence sur l'énergie de la MRC, ne me demandez pas pourquoi, sans doute quelque chose à voir avec les rêves de Dieu et cette histoire de créer l'Eden d'une pensée. Toujours est-il que Seth fait prêter un serment aux survivants, leur faisant jurer qu'ils mettront leurs pouvoirs au service de l'humanité. Et c'est à l'âge canonique de 912 que Seth décide d'abandonner le plan terrestre pour le monde des Rêves avec sa petite famille. Ils décident alors de veiller sur leur descendance, leur peuple - les psis donc - mais aussi sur l'humanité entière, pour la libérer du Mal, du Bien, de l'autorité et de la mort tant qu'à faire...

Dieu, de son côté, décide d'attendre pour voir quel résultat ça va donner. Par contre, il enlève les derniers restes du Jardin d'Eden sur Terre. Il a déjà viré deux fleuves, il ne va pas s'arrêter en si bon chemin : c'est le Déluge. Il sauve Noé et ses enfants, comme il est dit dans la Bible, faisant encore une fois montre d'indulgence pour les psis, mais Eden est à jamais rayé des cartes et se contente désormais d'exister sur une petite Marche Intermédiaire collée à la MRC.

Histoire du peuple psi

A l'époque, les psioniques sont des individus isolés, qui ont souvent une place importante là où ils vivent et dont l'existence est assez tranquille puisque les Forces du Bien et du Mal ne connaissent même pas leur existence. Seulement ça ne va pas durer longtemps : il y a d'abord " l'affaire Jacob ". Ce petit salopard surdoué, petit-fils d'Abraham et bardé de pouvoirs psis qui lui ont quand même bien servi pour piquer les droits d'aînesse et la bénédiction qui revenaient à son frère.

Et ça continue avec son fils, Joseph, que ses frères abandonnent lâchement dans le désert, tout ça parce qu'ils sont jaloux de ses pouvoirs psis. Il se retrouve vendu comme esclave en Egypte mais finit par gagner la confiance du Pharaon qui en fait son Conseiller préféré. Joseph est content, il fait venir sa famille et son clan, le peuple d'Israël, en Egypte. Mais, assez rapidement, les pouvoirs psis, ils commencent à en avoir ras la casquette, les Egyptiens. D'autant qu'ils se souviennent encore d'une histoire bizarre d'il y a longtemps, du temps de l'unification de l'Egypte par Ménes (le nom grec du pharaon Narmer). Celui-ci, qui adore Horus, un dieu du panthéon égyptien pas vraiment très balaise à l'époque, qui eut à lutter contre le dieu du delta, un certain Seth, et les siens. S'il y parvient, c'est grâce à l'aide de Dominique qui veut se payer Seth pour lui faire comprendre qu'avec lui, ces histoires de libre arbitre, ça ne prend pas. Généreux, Dominique laisse au panthéon égyptien un bout de pomme que Seth abandonne dans sa fuite, ce qui permettra audit panthéon de devenir très puissant. Mauvais calcul Dominique, mauvais calcul.

Toujours est-il que le peuple d'Israël commence à énerver les Egyptiens qui en ont marre de " tous ces étrangers qui prennent tous les bons postes " et qui ont des pouvoirs bizarres qui rappellent un temps où les dieux étaient mis en cause. L'ambiance commence à sentir le roussi pour le peuple d'Israël qui finit par réussir à se casser un peu avant 1500 avant notre ère, avec à sa tête le gentil Moïse, encore un psi. L'Exode n'est pas très marrant mais, après 40 ans à errer dans le désert et les épisodes des tables de la loi et du veau d'or que vous connaissez tous, le peuple élu et ses psis reviennent à Canaan où ils exterminent tout le monde, histoire de montrer qu'ils sont revenus, faut les comprendre, ils sont énervés. En tout cas, avec ces histoires de peuples élus, les Anges et les Démons fourmillent autour du clan d'Israël et cela devient un peu tendu pour les psis qui sont obligés de cacher leurs pouvoirs s'ils ne veulent pas être déclarés hérétiques et pendus par les roubignoles. Ils en garderont bizarrement une certaine rancœur envers les Forces du Bien et du Mal, sans qu'on sache vraiment pourquoi.

Mais l'histoire du peuple psi ne se réduit pas à celle du peuple élu. Les frères et sœurs de Seth survivants, soit deux garçons et deux filles, suivent chacun leur voie. L'un d'entre eux se rend en Grèce, à l'époque mycénienne, et commence à massacrer tous les gros monstres baveux qui restent encore dans le coin. Il devient rapidement un héros et les auteurs Grecs s'inspirent un peu de son histoire quand ils décrivent le combat de Zeus contre Chronos. Quand le panthéon grec s'installe sur Olympe, le frère de Seth lui fausse compagnie et décide d'aller vivre sa vie de manière un peu plus rock n' roll que se cacher sur la MRC : il devient le roi des dieux de l'Olympe, comme ça, et commence à se faire toutes les gonzesses du coin et à mener la grande vie. Il aura le destin qu'on lui connait (voir à ce sujet le chapitre sur les Romains) puisqu'il se fera éclater pas sa propre fille sur les conseils de sa propre mère...

Ailleurs, une des sœurs de Seth se reconvertit elle aussi puisqu'elle aide à fonder la religion brahmanique en Inde. Et oui, le système de caste n'existe de fait que pour une seule et bonne raison : le fait que les brahmanes soient plus souvent des psis que les autres et que l'interdiction de l'exogamie serve à concentrer le matériel génétique pour " fabriquer " le plus de psis possibles. Elle s'y fera adorer sous le nom de Shiva pendant un bon moment, jusqu'à ce que le panthéon Indien, qui n'avait jamais été très puissant du fait de la structure des croyances religieuses de l'Inde, s'écroule sur lui-même. En effet, en Inde, les dieux n'ont jamais été très puissants puisqu'ils ne sont qu'une forme imparfaite d'incarnation du Brahmau, le Souffle de Dieu qui leur a donné la Parole. L'occupation par l'Angleterre achèvera d'achever les dernières velléités du panthéon hindou qui se dissoudra dans la MRC sans rien en laisser. Après tout, sans s'en rendre vraiment compte, ils adoraient déjà Dieu, le Vrai, l'Unique, alors cela n'a pas été si compliqué. Shiva quitte donc le plan terrestre et va s'installer au Purgatoire, où elle est encore aujourd'hui, s'occupant de ses petites affaires... Il y aura d'autres psis importants dans la culture philosophique et religieuse indienne, à commencer par Bouddha.

Le Grand Jeu

La naissance de Jésus apporte un nouvel espoir aux psis qui étaient restés bêtement méfiants envers les Forces du Bien. Seth va voir le nouveau Messie pour écouter son enseignement et lui demande son aide. Jésus, trop défoncé aux champignons, ne comprends rien et Seth se casse, un petit peu énervé. Autant pour les espoirs de paix d'ailleurs. Le Grand Jeu leur tombe sur le coin de la gueule et ils y font souvent office de dommages collatéraux. Les psis tentent bien de créer leur religion à eux et de s'unir contre le nouvel ordre mondial en train de naitre, c'est la Gnose, une hérésie para-chrétienne avec des influences égyptiennes, grecques, iraniennes, juives, hindoues. Leur conception du monde est celle d'une nature matérielle imparfaite et pervertie par sa physicalité même : un monde dans lequel règne l'injustice, la douleur et la mort à cause de la folie de son créateur. Le seul moyen de s'en sortir est de chercher la Connaissance et de se créer une Âme. Initiatique et amorale, leur philosophie est extrêmement complexe et les pratiques oscillent entre ascèse et sensualisme, le but étant de développer son Âme et de s'arracher de la matière pour pouvoir l'influencer puis la quitter. Au 4ème siècle, les Séthiens, comme ils s'appellent, s'installent à Nag Hammadi en Egypte à quelques kilomètres de l'endroit où l'Archange Alain avait enterré le bout de pomme qu'il avait réussi à reprendre au panthéon égyptien avant de l'éliminer (voir le chapitre sur l'Egypte). La secte psi le découvre et le planque avec ses textes sacrés avant de se faire massacrer par les Forces du Bien. Celles-ci décident d'ailleurs de se débarrasser de toutes les sectes gnostiques existantes tant qu'à faire : c'est une époque de persécution où les adeptes de Seth seront accusés de mille maux tous plus délirants les uns que les autres avant de manger du plomb fondu. Les mêmes accusations resserviront d'ailleurs contre toutes les hérésies qui fleuriront en Europe au Moyen Âge. Non que ce soient des psis qui soient à l'origine de ces hérésies mais plutôt qu'ils ont toujours aimé se mêler de foutre le bordel dans la Chrétienté. Je ne sais pas si vous avez remarqué d'ailleurs que, dans le monde de INS/MV, ce sont souvent les humains qui ont les idées, tout seuls, comme des grands, et qui se font parasiter par tout ce que l'univers peut compter de forces surnaturelles.

Bref, l'époque est sombre pour les psis qui se retrouvent divisés, traqués, isolés. Ils perdent pour la plupart toute trace de leur histoire collective et de leurs origines pour devenir des sortes de monstres aux yeux de la société humaine, obligés de se cacher pour ne pas mourir à cause de leur différence. Certains tentent toujours de libérer les frères humains du joug de la religion en devenant penseurs, médecins, savants, mais la plupart se servent de leurs pouvoirs avec parcimonie et individualisme, se rapprochant en cela des psis modernes.

Renaissances

S'amorce à la Renaissance un mouvement qui va changer radicalement le monde. Les psis ne sont pas pour rien dans les avancées de la science qui se produisent à cette époque. Seth, quant à lui, parcourt l'Europe pour fonder sociétés secrètes et autres sectes qui fleurissent en ce temps : même des esprits " éclairés " comme Descartes passent leur temps à essayer de contacter les Roses-Croix. D'ailleurs, on se demande si l'auteur du " Discours de la Méthode ", toxicomane et écrivant ses livres après des rêves chelous, n'était pas un peu psi sur les bords. En tout cas, il est symptomatique d'une époque, comme un Newton qui branlotait des horoscopes en menant ses recherches. Les hommes se détachent progressivement de Dieu et cherchent de plus en plus à connaitre le monde, les questions politiques agitent le petit univers des savants et la philosophie découvre l'expérience, le sujet, la pensée libérale. Parallèlement, au 17ème siècle, on commence à enfermer les fous et autres déviants et la société se discipline de plus en plus. Il y a dans les Lumières un double mouvement d'autonomisation et d'assujettissement qui va donner naissance à la dynamique de la modernité.

Quand les hommes décident de se débarrasser de leurs rois au 18ème et que la révolution française va jusqu'à trancher le lien organique entre la société et Dieu en coupant la tête de Louis XVI, de nombreux psis pensent que leur moment est arrivé. Ils y voient l'accomplissement d'un processus libérateur annoncé et développé par les Lumières. On ne va pas faire ici un cours d'histoire des systèmes de pensée, vous n'avez qu'à lire Kant tiens, ça vous fera les pieds, mais on peut résumer cela par le slogan suivant : " les Lumières, c'est la sortie de l'homme hors de l'état de tutelle dont il est lui-même responsable " (comme dit le vieux de Königsberg). Ou de manière plus abrupte : " Aie le courage de te servir de ton propre entendement ! ". Pour les psis, qui ont participé au mouvement, c'est le signe certain de l'émancipation. Malheureusement, cela ne s'est pas passé entièrement comme ils le croyaient et une nouvelle forme de domination a remplacé la précédente. Avec pour notable différence que, cette fois, les psis font partie de la classe dominante.

Des sociétés secrètes et autres Conspirations commencent à regrouper les psis dans des groupes d'influence toujours plus puissants. Quand le capitalisme industriel en vient à dominer toutes les autres formes de productions, les psis sont intégrés à tous les niveaux de la société et forment les premiers trusts. C'est d'ailleurs à cette époque qu'une sorte de schisme va se produire au sein du peuple psi, même si le terme est impropre puisque cela fait longtemps qu'il ne sont plus un ensemble organique mais bel et bien des individus isolés dans la société, et qui tentent d'y obtenir ce que tout le monde cherche : le pognon, euh, non, le bonheur. Une partie d'entre eux va chercher à se servir du système pour en profiter un maximum. D'autres, sous la houlette de Seth la plupart du temps, continueront le combat libérateur. Quoi qu'il en soit, tous sont à la pointe de ce qui se fait de mieux dans la science, l'art ou l'économie, pensant changer le monde de l'intérieur. Autant dire que ça n'a pas trop marché puisque le début du 20ème siècle est une grande désillusion. Les centaines de milliers de morts de la première guerre mondiale, déchiquetés par les bombes ou massacrés dans les tranchées à grands coups de gaz sonnent le glas d'un espoir de libération par la science puisque celle-ci semble être de nature à servir la mort. Certains psis se fourvoient dans la révolution russe et, même si on n'ira pas jusqu'à dire que Raspoutine était un psi (on n'est pas dans un jeu White Wolf), il est clair que l'influence de la communauté psi a d'abord été importante sur l'URSS, tout du moins jusqu'à ce que Staline décide de faire des petits pogroms sympas pour éliminer tous ses opposants et ses sympathisants tant qu'il y était, sans parler des Juifs.





Dans la famille " pas d'bol ", le peuple d'Israël se pose un peu là puisque le moustachu hystérique du troisième reich tentera lui aussi de les éliminer. Et le bougre est un peu plus efficace que Staline puisqu'il va industrialiser le processus et mener une véritable politique de disparition bien plus efficace que les bidouillages soviétiques. La libération par la science et le savoir, qui était un credo d'à peu près tous les psis, en prend encore un coup, des fours crématoires à Mengele, et la dynamique de la modernité s'effondre sur elle-même devant l'horrible évidence que la culture la plus " éclairée " d'Europe n'a pas pu empêcher un génocide d'une telle ampleur et d'une telle sophistication. Et, pour un petit laïus sur l'antisémitisme qui motiva cet acte de barbarie, retrouvez notre cours de tolérance dans le chapitre consacré au Judaïsme.

Youth of today

Quoi qu'il en soit, cela a eu un effet sur les psis, au moins quantitatif mais surtout philosophique. Seth fonde une large organisation qui veut se débarrasser de cette logique de mort qu'est devenue la modernité et la nomme Malum (" pomme " en latin). L'épreuve du désastre se conjugue avec la découverte du site de Nag Hammadi qui fait redécouvrir aux hommes la pensée gnostique et l'indépendantisme égyptien : un passage s'ouvre à travers les Marches Intermédiaires entre l'Eden et la vallée du Nil. Les Forces du Bien et du Mal sont déstabilisées par la guerre et ses suites. Dominique ne se rend compte que du retour des dieux perdus d'Egypte (amorcé par l'affaire Nasser) et Seth en profite pour convaincre le plus de psis possible de se joindre à son combat. Son organisation cherchera à prendre le contrôle de plus en plus d'autres Conspirations, à se renseigner sur les Anges et les Démons, à libérer l'Homme de l'oppression, aussi bien surnaturelle que terrestre.

Ce n'est pas si simple que ça, cependant, et la fracture va se creuser entre les psis qui veulent un monde meilleur pour tous et ceux qui veulent vivre à fond tant que ça dure. A tel point que la propre sœur de Seth (Naama) le trahira à la fin des années 70 : l'échec manifeste de la farce sanglante communiste fait basculer le monde dans un nouveau réalisme. C'est la fin des " grands récits " et le début d'une critique radicale de tout discours émancipateur. La violence politique se voit peu à peu condamnée partout dans le monde, stigmatisée sous les traits du terrorisme ou du crime, à mesure que l'occident riche se constitue comme un espace pacifié où l'histoire peut enfin arriver à sa fin, et cela de manière heureuse. Le libéralisme politique finit par se confondre avec le libéralisme économique et une grande partie des psis est présente au banquet. Ils participent à la révolution idéologique qui va transformer le monde anglo-saxon en patrie du libéralisme et font partie des nombreux lobbies qui ont influencé les années Thatcher et Reagan. En effet, le monde ne s'est pas converti en un seul jour à " la main invisible " qui régit le marché pour le bien de tous, comme il ne s'était pas débarrassé de l'idée de Dieu sans un travail d'intellectuels acquis à la cause. De philosophe des Lumières à apôtre de " la mondialisation heureuse ", le chemin a été long. De l'idéal de départ, il a gardé la liberté mais dans une version complètement pervertie : c'est en fait la liberté du plus fort, un darwinisme social dont certains psis sont l'incarnation parfaite.

Aujourd'hui, la sœur de Seth est à la tête d'une organisation secrète concurrente qu'elle a appelée le Syndicat, sans doute ironiquement quand on sait le rôle qu'ont eu les premiers gouvernements néo-libéraux en Angleterre et aux Etats-Unis dans le démantèlement du syndicalisme (ou peut être bien en hommage à Mage ©, mais chut...) L'organisation prône l'individualisme dans une sorte de grand fatras idéologique libéralo-libertaire (ce qui consiste à peu près à faire travailler des enfants dans les usines mais à légaliser le cannabis). Elle prétend que l'homme est un animal qui passe des contrats qui garantissent sa liberté et son bonheur (ressortant le contrat social Rousseauiste à la sauce de Hobbes de derrière les fagots), et qui est régi par le marché. Et cela sans rigoler ni se poser la question d'un contrat qu'on ne choisit jamais de signer. Le marché est une sorte d'auto-organisation spontanée et naturelle du monde qui garantit que les inégalités profitent à tous le monde.

De l'autre côté, l'organisation de Seth se perd dans une ingénierie sociale à la sauce marxiste : l'idée d'un élevage de l'homme par lui-même dans le but de son auto-émancipation. Par une partie de l'humanité (les psis) prenant en main son destin et celui de l'humanité entière, sans vouloir savoir si celle-ci veut entrer en combat contre le monde et contre Dieu d'ailleurs. Cette expérience de l'homme sur lui-même permettrait de le libérer de l'aliénation et de produire un homme nouveau. Ce que Seth ne conçoit pas, c'est la part de tyrannie qu'il peut y avoir à vouloir produire quelque chose comme une humanité nouvelle, ce que la fabrication de l'homme par une élite peut porter de dangereux. Son grand problème est la mobilisation infime qu'il incarne, cette négation absolue qui le pousse à considérer l'homme comme une fin en soi, et à croire que, libéré de Dieu, l'homme pourra se libérer de lui-même.

The Big Apple

Cependant, en 1998, les deux organisations concurrentes se sont alliées dans une tentative commune de délivrer l'humanité. Ou plutôt, Naama s'est ralliée à son frère dans son combat pour la création d'une humanité psionique. Le projet était ambitieux et il a bien failli changer le monde pour le meilleur ou pour le pire. Les pouvoirs des psis leur viennent de leur nature génétique comme nous l'avons dit plus avant. Et bien les psis ont depuis longtemps mené des recherches sur le corps humain et leur petite différence. Avec le progrès des biotechnologies et un début de compréhension de la manière dont le génome fonctionne, il est devenu possible de modifier la nature humaine elle-même. Actuellement, les chercheurs en génétique ne sont pas capables de faire grand chose de leurs découvertes : même s'ils ont réussi à décoder le génome humain, loin s'en faut pour qu'ils exercent un contrôle sur l'espèce, quoi qu'ils prétendent. C'est un peu comme si, en découvrant l'alphabet cyrillique, vous prétendiez pouvoir parler russe.

Le psis, eux, ont toujours eu de l'avance. Dès les premières recherches sur le génome, ils ont compris le potentiel que celles-ci pouvaient avoir pour leur lutte contre le Bien et le Mal. Que se passerait-il si soudain toute l'humanité se trouvait dotés de pouvoirs psioniques ? Grâce à leur avancées technologiques supérieures et à l'acuité de leurs recherches, notamment " magiques " (quels sont les gènes qui permettent aux cellules d'utiliser leur énergie magique pour rentrer en résonance avec les ley lines et changer

le cours des choses - oups, la crise cardiaque), ils ont pu modéliser l'anomalie génétique qui permet au psis d'utiliser leurs pouvoirs. Quelque chose à propos du chromosome 6. Seth ne voulait pas de bébés blonds aux yeux bleus mais voulait bel et bien créer une surhumanité psionique pour botter le cul de Dieu. Sa sœur a suivi le mouvement et a accepté de joindre ses forces aux siennes en faisant fusionner secrètement Malum et le Syndicat. Le résultat ne s'est pas fait attendre et en août 1998, Seth était à deux doigts de pouvoir créer des psis sur commande. Malheureusement pour lui, les Forces du Bien se sont mêlées de l'affaire et lui ont mis suffisamment de bâtons dans les roues pour qu'il échoue. Pire, le combat titanesque entre Seth et ses adversaires s'est déroulé en Eden (Cf. Habeas Corpus) et celui-ci s'est dissous dans la MRC, entraînant Seth et Naama dans sa chute. Celle-ci s'était d'ailleurs bien gardée d'intervenir en faveur de son frère, puisqu'elle avait d'autres plans. Elle avait notamment fait mener à ses propres fidèles des recherches parallèles sur le génome pour arriver au même résultat que son frère mais par un chemin inverse : la création d'un virus mortel qui reconnaisse l'anomalie chromosomique psionique pour l'en préserver. Leur défaite les a privés d'une grande partie de leur pouvoir et ils sont actuellement réduits à un état de faiblesse sans précédent. S'incarner sur Terre leur est pour l'instant impossible et ils peuvent seulement prendre une forme dans le monde des Rêves. Le contrôle de leurs Conspirations respectives et l'influence de celles-ci a par ailleurs notablement diminué et ils ne sont plus, pour l'instant, une menace pour les Forces du Bien et du Mal. Mais, comme tout grand méchant qui se respecte, il est fort probable qu'ils reviendront un jour et que leur vengeance sera terrible...

Preneur de tête

Mais qu'est-ce que ça veut dire d'être un psionique aujourd'hui ? D'abord il faut souligner l'humanité des preneurs de tête (comme les Anges et les Démons aiment à les appeler) : un psi est un surdoué, un génie parfois, mais il reste un être humain avant tout. Avec ses limitations, ses faiblesses et ses angoisses - la mort et la douleur par exemple. A la naissance, le futur preneur de tête est un enfant comme les autres (c'est-à-dire qu'il passe son temps à produire des excréments et à pleurer) mais, très vite, sa différence deviendra visible, qu'il soit curieux et anormalement éveillé ou solitaire et introverti (les premiers jours de sa vie lui en ayant appris suffisamment pour qu'il s'intéresse à ce qu'il estime plus important : lui-même). Il grandit presque normalement et il y a de grandes chances pour que ses parents ne s'aperçoivent pas de sa nature, obnubilés qu'ils seront à vouloir en faire un enfant " normal ". Le premier choc majeur est le passage par l'école et la socialisation (c'est-à-dire la cohabitation plus ou moins forcée avec d'autres êtres humains). Encore une fois, soit il sera très éveillé, très intelligent et ses professeurs diront que c'est un surdoué, soit il sera atterré par l'infériorité de ses petits camarades et par l'éducation infantilisante pratiquée par ses instituteurs, qui diront alors qu'il est un peu lent, voire à la limite de l'autisme (et des fois par-delà cette limite pour les psis vraiment très doués). Il quittera le système scolaire très rapidement de toute façon, puisqu'il estime en apprendre plus par lui-même ou que l'école lui casse les burnes.

L'adolescence est un passage difficile pour tout le monde, alors autant dire qu'avec, en plus, l'apparition de ses pouvoirs, le psi vivra ce moment comme une véritable torture. D'autant que, généralement, ces pouvoirs apparaîtront à la suite d'un choc psychologique dont les conséquences peuvent être désastreuses ; certains psis ne supportent pas le choc et on les retrouve bavant dans les prisons psychiatriques, schizophrènes et incapables d'utiliser leurs pouvoirs ou de comprendre le monde qui les entoure. Le choc qui provoque l'apparition des premiers pouvoirs a tendance à modeler la façon dont le jeune psi va les utiliser et mener sa vie par la suite. Cela en fera la plupart du temps un individu asocial à cause du complexe de supériorité que peut entraîner l'état de surhomme ou justement parce qu'il ne peut pas l'assumer.

Petit à petit, il commencera à se servir de ses pouvoirs pour atteindre ses buts et cela de manière de plus en plus voyante. C'est là qu'il sera contacté par une Conspiration qui lui proposera " un job intéressant pour un salaire conséquent ". S'il accepte, il deviendra un maillon de la chaîne, un engrenage de la machine. Sans le savoir, il peut très bien servir les intérêts de Malum ou du Syndicat (qui se présentent rarement directement mais plus souvent par organisations prête-noms interposées) ou d'une des nombreuses Conspirations plus ou moins indépendantes. Il est même possible, s'il est un sujet particulièrement doué, que plusieurs d'organisations se disputent son allégeance, ce qui peut le mettre en péril avant même que les choses sérieuses ne commencent. S'il refuse, il est bon pour une bonne petite parano, puisque le petit Monde des Conspirations apprécie moyennement les refus et la possibilité qu'une recrue potentielle aille se vendre à l'ennemi.

Une fois encadré et éduqué par ses nouveaux maîtres, il deviendra de plus en plus puissant et gravira rapidement les échelons. A à peine 25 ans, il brassera déjà des millions de francs et aura des dizaines de personnes sous ses ordres, une situation que nombre d'humains dits normaux considèrent comme l'achèvement d'une vie réussie. C'est là que l'ennui le gagnera et qu'il commencera à comprendre sa place dans le jeu, voire dans le Grand Jeu lui-même. A ce moment-là, n'importe quoi peut arriver. Le psi peut se passionner pour les buts idéologiques de Malum ou du Syndicat, mais nombreux sont aussi ceux qui quittent le monde pourri des luttes interminables entre Conspirations et qui deviennent des " rogues " : des traîtres indépendants pourchassés par leur ancienne organisation comme un petit nouveau qui aurait refusé le système. Seulement, la traque sera plus difficile : un psionique en pleine possession de ses moyens et bien informé peut être quelqu'un de très dangereux, même pour une Conspiration importante.

Ce modèle n'est valable que pour l'Occident riche et les pays qu'il maintient sous sa domination (où les conditions sont à peu près les mêmes), mais de manière plus floue. En Orient, on trouve des individus isolés, tournés vers la sagesse, à côté d'organisations tentaculaires mêlant ésotérisme, business et mafia. De fait, chaque psi est un individu unique dont les convictions, les buts et les rêves sont tout personnels. Certains adoptent une idéologie de type super héros, d'autres sont des requins préoccupés par leur seul bien-être, d'autre encore sont plus méditatifs, des bons samaritains ou de véritables psychopathes. Le seul point commun entre tous les psis est une certaine forme de conscience de leur supériorité bien réelle sur le reste de l'humanité, allant de la condescendance au mépris en passant par la bienveillance. En tout cas, la réalité quotidienne d'un psi, c'est toujours une existence sur le fil du rasoir, à la limite en permanence, et où on a tendance à vivre vite et mourir jeune.





Création d'un preneur de tête

Le système de création de personnages psioniques vous permettra de créer facilement un tel individu. Il suppose une connaissance de base des principes et des règles qui régissent INS/MV. Si vous désirez animer une campagne ou un scénario où les personnages des joueurs sont des psioniques, nous vous conseillons de prendre comme base le psi " moyen ", ou " vétéran " (voir plus loin) si vous souhaitez qu'ils soient un peu plus puissants.

Les caractéristiques

Les psioniques disposent d'un certain nombre de points à répartir dans leurs caractéristiques de base. Cependant, à la différence des Anges et Démons, ce nombre de points varie selon l'expérience du psionique créé. Etant des êtres humains presque comme les autres, leurs caractéristiques ne peuvent dépasser 3, sauf la Volonté qui peut atteindre 5. Pour savoir de combien de points dispose un psionique à sa création, consultez le " tableau récapitulatif ".

Les talents

Un psionique est créé avec 8 points de talents à répartir comme suit : 1 point donne un talent au niveau 1, 2 points donnent un talent au niveau 2, 4 points donnent un talent au niveau 3 et 8 points donnent un talent au niveau 4. Le niveau d'un talent ne peut en aucun cas dépasser celui de la caractéristique associée.

Les pouvoirs psioniques

Il existe six catégories de pouvoirs psioniques : les pouvoirs d'attaque, les pouvoirs de défense, les pouvoirs de déplacement, les pouvoirs de communication, les pouvoirs d'illusion et les pouvoirs utilitaires. Le nombre de pouvoirs dépend de l'expérience du psionique créé. A la différence des Anges et des Démons, les psioniques développent leurs pouvoirs par l'étude et l'entrainement, ils sont donc libres de choisir la catégorie dans laquelle ils vont sélectionner leurs pouvoirs. Pour ce faire, il suffit de jeter un d6 dans la table correspondant à la catégorie sélectionnée. Un pouvoir acquis de cette façon est possédé au niveau 1. S'il est de nouveau acquis suite à un nouveau jet de dé, son niveau augmente de 1 point et ce jusqu'à un maximum égal à la Volonté du personnage créé.

Règles spéciales

Si le psionique fait partie d'une Conspiration (voir plus loin), le personnage peut être doté de n'importe quel type d'équipement. Par contre, s'il travaille de manière indépendante, on estime qu'il possède un compte en banque important (volonté fois 4000 euros) et un salaire d'environ 1000 + (volonté fois 1000 euros).

Tableau Récapitulatif

Type de psionique	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs
Débutant	10	8	4
Moyen	12	8	6
Vétéran	14	8	8
Maitre	15	8	12

Le coup de bol

Comme il n'y a pas de raison que ce soit toujours les mêmes qui trinquent, les psioniques ont eux aussi leur petit nombre fétiche. Ils ne subissent d'ailleurs pas les effets d'un éventuel 666 ou 111. Par contre, si c'est un Ange qui fait 111 ou un Démon 666 dans une situation de conflit, le psionique en subira les désagrements, bien entendu.

Quand un pst obtient un 421 naturel (dans cet ordre : 4 pour les centaines, 2 pour les dizaines, 1 pour les unités), il réussit automatiquement son action avec un RU = 6 (plus les bonus ou malus du aux colonnes de bonus/malus). Dans le cas de l'utilisation d'un pouvoir, le temps de latence (voir plus loin) de celui-ci est ignoré : l'heureux veinard peut le réutiliser immédiatement.

Effets des dommages sur les psioniques

Chaque point de dommage qui n'est pas bloqué par une esquive ou par une armure correspond à 1 point de force perdu. Arrivé à 0 point de force, on tombe dans le coma pour 1d6 heure(s). A -1 point de force, la mort survient. Le combat, surtout contre un Ange ou un Démon sera donc quelque chose de très dangereux et meurtrier, c'est pourquoi un psionique préférera souvent la ruse à l'attaque frontale, surtout que l'utilisation des pouvoirs psioniques est épuisante.

Progression des personnages

Chaque fois qu'un psionique obtiendra une réussite critique lors de l'utilisation d'un pouvoir en situation de crise, il marquera 7 points. Chaque fois qu'il obtiendra une réussite normale lors de l'utilisation d'un pouvoir en situation de crise, il marquera 2 points.

Ces points devront être comptabilisés distinctement avec chaque pouvoir et ne pourront ensuite être dépensés que pour faire progresser ce pouvoir précis. La progression se fait sur le modèle de la table suivante. Le coût indiqué est le coût nécessaire pour augmenter le niveau de son talent de 1 point. Si un personnage souhaite progresser de plusieurs niveaux à la fois dans un pouvoir, il peut le faire : il faut alors additionner le nombre de points nécessaires jusqu'au niveau recherché.

Niveau	Coût pour monter d'un niveau
1	10
2	20
3	35
4	50

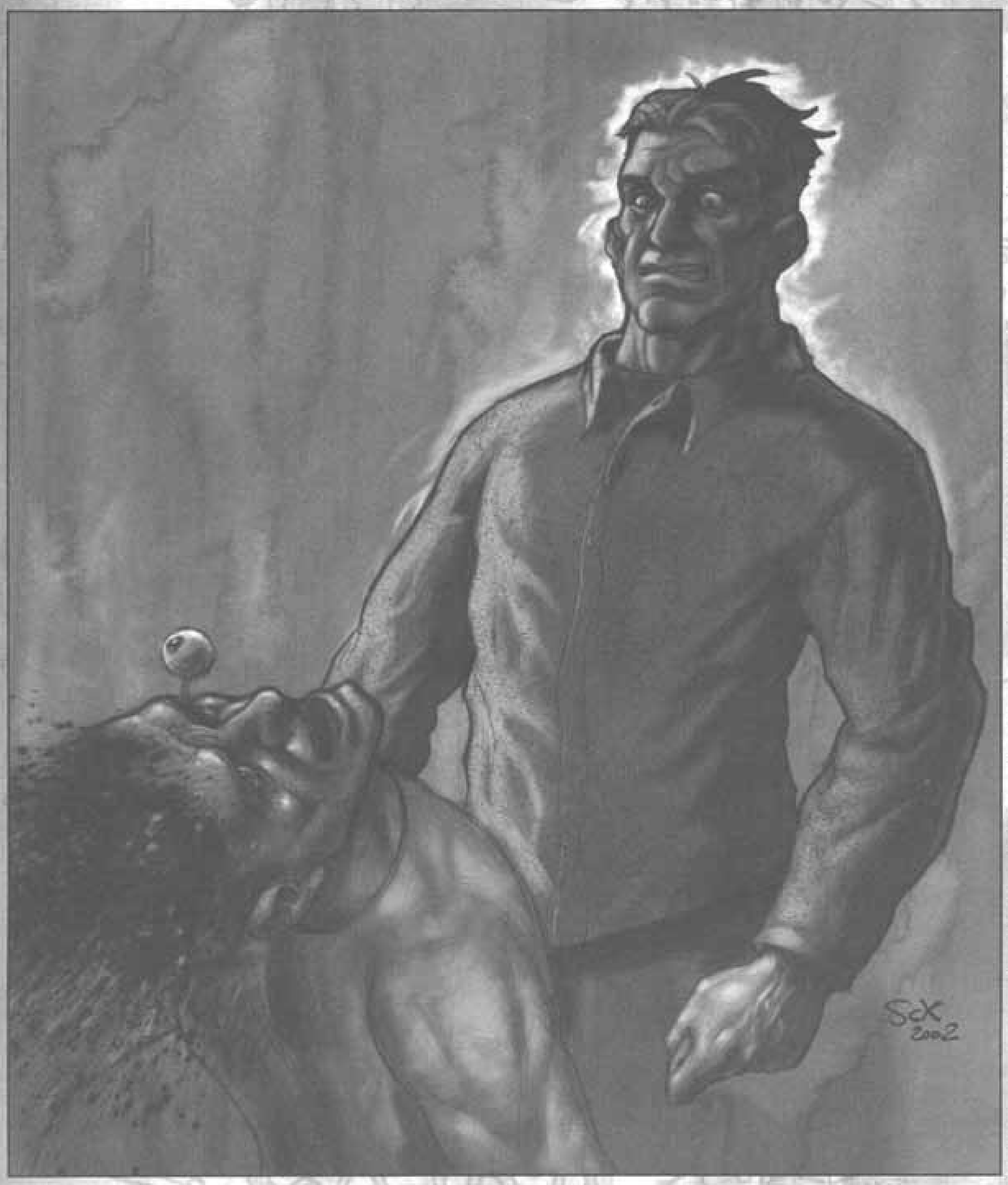
Exemple : un psi possède le pouvoir Arrêt cardiaque au niveau 2. Il désire atteindre le niveau 3, cela lui coûtera 20 points d'expérience. S'il voulait atteindre le niveau 4 cela lui coûterais 55 points d'expériences (20 pour le niveau 3 + 35 pour le niveau 4).

À la différence des pouvoirs des Anges et des Démons, les pouvoirs psioniques sont perfectibles par l'entrainement. Cet entrainement doit être journalier et intensif et accorde des points d'expérience à placer au gré du joueur. La table suivante vous permettra de calculer le nombre de points gagnés de cette manière.

Seul	8 par an
À plusieurs	12 par an
Dans un cadre approprié (monastère tibétain, etc.)	x2
Moins de 8 heures par jour	/2
Avec un maitre	x2

Un psionique peut obtenir un nouveau pouvoir en dépensant 15 points d'expérience. Le pouvoir commence au niveau 1 et doit être tiré de façon semi-aléatoirement (le psionique choisit la catégorie).

Généralement, un psionique ne progresse pas dans ses talents normaux : il passe tellement de temps à perfectionner ses pouvoirs mentaux qu'il n'a simplement pas le temps. Cependant, le meneur de jeu est libre d'accorder l'augmentation d'un talent à un personnage qui l'utilise fréquemment en situation de stress au bout de quelques parties et selon le niveau.





Les pouvoirs

Les pouvoirs psioniques, même s'ils ne sont pas comparables, en terme de puissance de feu, avec les pouvoirs angéliques et démoniaques, peuvent être néanmoins très puissants. Ils ne coûtent pas de points de pouvoir mais sont par contre très fatiguants à utiliser. Le système ci-dessous vous explique de façon précise comment déterminer si un pouvoir psionique fonctionne et quels sont ses effets.

Difficulté d'utilisation d'un pouvoir

Les psioniques étant des humains comme vous et moi (plutôt comme moi en fait), l'utilisation de leurs pouvoirs est plus soumise aux circonstances que celle des Anges ou des Démons et elle demande une grande concentration. Dans des conditions normales d'utilisation, le psionique devra faire un jet sur la table UM en prenant le niveau de son pouvoir comme caractéristique et en lisant son score sur la ligne " moyen ". En situation de stress (combat, poursuite, etc.), le score est à lire sur la ligne " difficile ". Si le personnage est blessé, fatigué ou dans quelque autre situation de détresse physique ou mentale, il faudra se reporter à la ligne " très difficile ". Par contre, s'il dispose de plusieurs heures pour se préparer et méditer, il devra consulter la ligne " Facile ".

Un personnage psionique peut prendre jusqu'à cinq colonnes de malus à toutes ses actions, y compris lorsqu'il utilise un pouvoir pour obtenir une meilleure réussite, comme décrit dans les règles de base. Il a aussi, en plus, la possibilité de se concentrer pour améliorer ses chances de réussite ou la qualité de celle-ci. Il peut passer au maximum 5 secondes de jeu à se concentrer, sans rien pouvoir faire d'autre, pour bénéficier, au choix : soit de colonnes de malus qui amélioreront son RU (en plus des 5 possibles sans concentration), soit des colonnes de bonus qui lui permettront de réussir plus facilement son action (mais qui ne réduiront pas son RU). Si, d'une quelconque manière, le psionique est dérangé dans sa concentration, les bénéfices de ces options sont annulés.

Exemple : un psionique veut utiliser son pouvoir Arrêt cardiaque sur un rival pendant un conseil d'administration. L'ambiance est à la magouille et aux coups fourrés et ils doit donc lire son score sur la ligne " Difficile ". Il possède son pouvoir au niveau 3, ce qui lui donne un score de base de 43. Il décide de se concentrer pendant trois secondes, qu'il passe à regarder droit devant lui dans le vide, pour être sûr de se débarrasser de son petit camarade. Il décale donc son score de trois colonnes vers la gauche, ce qui lui donne un score final de 32. Il devra donc faire moins avec un d666 et le Résultat des Unités sera majoré de trois points. Il aurait très bien pu assurer ses arrières et utiliser cette période de concentration pour avoir un bonus de trois colonnes à son jet. Dans ce cas, son score serait passé à 54 mais le RU aurait été inchangé après le jet. Si sa secrétaire lui avait proposé un café ou si un avion était rentré par la fenêtre pendant sa concentration, celle-ci ce aurait été immédiatement brisée.

Résister à un pouvoir

Il est possible de résister à certains pouvoirs psioniques. Dans ce cas, on utilise la " caractéristique " indiquée dans la description du pouvoir en faisant un jet sur la table UM sur la ligne " très difficile ". Il suffit alors de résoudre le conflit psychique comme l'expliquent les règles de base d'INS/MV.

Il est possible à un psionique de renvoyer la balle à un de ses petits camarades. Deux conditions pour cela : d'abord, qu'il possède le même pouvoir à un niveau au moins égal. Ensuite qu'il se rende compte qu'il est attaqué (que le RU de son jet de résistance soit supérieur d'au moins 2 points à celui de son adversaire). Le personnage attaqué " renvoie " l'attaque avec comme RU celui qu'il a obtenu lors de son jet de résistance. Le personnage attaquant et désormais attaqué n'a droit à aucun jet de résistance.

Exemple : le rival de notre précédent exemple à 4 en Volonté, il doit donc faire un jet inférieur ou égal à 32 pour résister.

Effets des pouvoirs

Chaque pouvoir a un effet qualifié par son degré de réussite, calculé sur le RU du jet de pouvoir. Les degrés de réussite sont les suivants :

- jet raté, résultat des unités supérieur ou égal à 6 : échec critique.
- jet raté, résultat des unités compris entre 0 et 5 : échec.
- jet réussi, résultat des unités compris entre 1 et 5: réussite.
- jet réussi, résultat des unités supérieur ou égal à 6 : réussite critique.

Notons qu'en cas de jet raté, le RU n'est pas augmenté par les colonnes de malus pris en ce concentrant (mais il est normalement modifié pour les colonnes de malus pris sans se concentrer).

Temps de latence

Les psis ne peuvent pas utiliser un même pouvoir plusieurs fois de suite : cela les fatigue trop. Le temps de latence est en fait, la période de repos nécessaire avant de pouvoir réutiliser le même pouvoir : elle est égale au RU (que le jet soit réussi ou raté) associé à l'unité utilisée dans la description de chaque pouvoir. De plus, l'utilisation successive de nombreux pouvoirs mentaux est exténuante. C'est pourquoi un psi qui obtiendrait deux " échecs critiques " de suite, ou 5 " échecs " normaux de suite, ne pourra plus se servir d'aucun pouvoir pendant (RU " temps de latence ").

Description des pouvoirs

Comme vous l'avez sûrement compris, les pouvoirs psioniques sont au nombre de 36 et sont rangés en 6 catégories : les pouvoirs d'attaque, de défense, de déplacement, de communication, d'illusion et utilitaires.

On notera également que certains pouvoirs sont bien plus puissants que d'autres mais les risques encourus en cas d'échec sont proportionnels à cette puissance. Un personnage psionique aura donc tout intérêt à bien calculer les risques. Tous les éventuels calculs sont à arrondir à la valeur inférieure.

Les pouvoirs psioniques sont définis par plusieurs traits importants qui entrent en jeu dans leur utilisation.

Description : ce trait explique le mode d'utilisation du pouvoir et ses effets généraux.

Type : certains pouvoirs psioniques permettent des prouesses physiques mais la plupart sont des pouvoirs mentaux.

Temps de latence : unité utilisée pour calculer le temps de latence.

Défense : caractéristique à utiliser pour un éventuel jet de résistance.

Réussite critique : effets du pouvoir en cas de réussite critique.

Réussite : effets du pouvoir en cas de réussite simple.

Echec : effets du pouvoir en cas d'échec simple.

Echec critique : effets du pouvoir en cas d'échec critique et conséquences pour l'utilisateur malheureux.

Agitation moléculaire

Description : ce pouvoir permet de réchauffer très sensiblement (de l'intérieur) une cible choisie par le psi en accélérant ses échanges moléculaires.

Type : mental.

Temps de latence : secondes.

Défense : force.

Réussite critique : la cible subit (RU-1) points de dommages.

Réussite : la cible subit (RU-2) points de dommages. La température dans un rayon de 2 mètres autour de la cible augmente de (RUx5) degrés.

Echec : La température dans un rayon de 5 mètres autour de l'utilisateur du pouvoir augmente de (RUx5) degrés.

Echec critique : l'utilisateur du pouvoir subit (RU) points de dommages. Oh, la jolie combustion spontanée.

Anaérobiose

Description : ce pouvoir permet au psi de survivre sans avoir besoin de respirer en ralentissant ses besoins en oxygène.

Type : physique.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi n'a pas besoin de respirer pendant RU heures.

Réussite : le psi n'a pas besoin de respirer pendant RU minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi se met à étouffer et subit (RU-5) points de dommages par seconde pendant 1d3 secondes. Il subit pendant ce temps un malus de 3 colonnes à toutes ses actions.

Liste des pouvoirs

Pouvoirs d'attaque
1 - Agitation moléculaire
2 - Arrêt cardiaque
3 - Art martial
4 - Charme
5 - Contrôle
6 - Suggestion

Pouvoirs de défense
1 - Armure
2 - Esquive
3 - Guérison
4 - Immunité aux maladies et aux poisons
5 - Régénération
6 - Résurrection

Pouvoirs de déplacement
1 - Bond
2 - Déplacement temporel
3 - Passe-muraille
4 - Téléportation
5 - Vitesse
6 - Vol

Pouvoirs de communication
1 - Blocage mental
2 - Dialogue mental
3 - Détection du mensonge
4 - Lire les pensées
5 - Précognition
6 - Télépathie

Pouvoirs d'illusion
1 - Illusion auditive
2 - Illusion olfactive
3 - Illusion tactile
4 - Illusion visuelle
5 - Invisibilité
6 - Polymorphisme

Pouvoirs utilitaires
1 - Anaérobiose
2 - Augmentation
3 - Chance
4 - Immortalité
5 - Talent
6 - Transe cataleptique

Armure

Description : ce pouvoir rend la peau très solide et lui permet d'être considérée comme une armure.

Type : mental.

Temps de latence : secondes.

Défense : aucune.

Réussite critique : l'utilisateur du pouvoir possède une armure de RU points pendant RU minutes.

Réussite : l'utilisateur du pouvoir possède une armure de 2 points pendant RU minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : l'utilisateur voit sa peau devenir très fragile. Chaque attaque qui le touchera pendant RU secondes provoquera une hémorragie qui ajoutera 1 point aux dommages.





Arrêt cardiaque

Description : ce pouvoir permet d'arrêter le cœur d'une cible. Inutile sur les morts-vivants bien sûr...

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : force.

Réussite critique : le cœur de la cible s'arrête. Elle subit (RU+5) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Réussite : le cœur de la cible s'arrête. Elle subit (RU+2) points de dommages. Si elle est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Echec : le cœur de l'utilisateur du pouvoir se met à battre très fort et cause un malus de 2 colonnes à toutes les actions entreprises pendant RU minutes.

Echec critique : le cœur de l'utilisateur du pouvoir s'arrête. Il subit (RU+2) points de dommages. S'il est toujours en vie après cela, le cœur repart.

Art martial

Description : ce pouvoir permet au psi de prendre conscience des différentes façons d'utiliser son corps comme une arme.

Type : physique.

Temps de latence : secondes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi possède le talent " Corps à corps " au niveau 6 pendant RU secondes. De plus, ses attaques causent 2 points de dommages supplémentaires.

Réussite : le psi possède le talent " Corps à corps " au niveau 6 pendant RU secondes.

Echec : le psi est pris d'un vertige et subit un malus de 2 colonnes pendant RU secondes.

Echec critique : le psi s'évanouit pendant RU secondes.

Augmentation

Description : ce pouvoir permet au psi d'augmenter au choix une des caractéristiques suivantes - force, agilité, perception.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : la caractéristique choisie augmente de 3 points pour RU minutes.

Réussite : la caractéristique choisie augmente de 1 point pour RU minutes.

Echec : la caractéristique choisie baisse de 1 point (minimum 1) pour RU heures.

Echec critique : la caractéristique baisse de 2 points (minimum 1) pour RU minutes.

Blocage mental

Description : ce pouvoir permet au psi de se concentrer pour développer ses capacités mentales.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi bénéficie de 4 colonnes de bonus à toutes ses actions mettant en jeu sa volonté, pouvoirs y compris, pendant RU secondes.

Réussite : le psi bénéficie de 2 colonnes de bonus à toutes ses actions mettant en jeu sa volonté, pouvoirs y compris, pendant RU secondes.

Echec : le psi est pris de violentes migraines, il subit 2 colonnes de malus à toutes ses actions mettant en jeu sa volonté, pouvoirs y compris, pendant RU secondes.

Echec critique : le psi voit sa volonté tomber à 1 pendant RU secondes.

Bond

Description : ce pouvoir permet au psi de rebondir pendant un certain laps de temps avec son équipement personnel, soit au maximum (niveau fois 10) kilogrammes.

Type : physique.

Temps de latence : secondes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le personnage peut faire des bonds de (RU fois 3) mètres pendant RU secondes.

Réussite : le personnage peut faire des bonds de RU mètres pendant RU secondes.

Echec : le personnage fait un seul bond de RU mètres et se retrouve sur le cul. Il aura un malus de 2 colonnes à toutes ses actions physiques le tour prochain, occupé à se relever.

Echec critique : le personnage fait un seul bond de (RU fois 5) mètres dans une direction aléatoire et se retrouve sur le cul. Il aura un malus de 2 colonnes à toutes ses actions physiques le tour prochain, occupé à se relever.

Chance

Description : ce pouvoir permet au psi d'altérer les probabilités pour affecter le hasard.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le personnage peut refaire 3 jets dans l'heure de jeu qui suit. Si le second jet ne convient pas, il est possible de garder le premier.

Réussite : le personnage peur refaire 1 jet dans l'heure de jeu qui suit. Si le second jet ne convient pas, il est possible de garder le premier.

Echec : la prochaine action importante tentée par le personnage sera obligatoirement ratée. Lancez 1d6 pour déterminer le RU de l'échec.

Echec critique : la prochaine action importante tentée par le personnage sera obligatoirement ratée. Inutile de jeter le dé, le RU est de 6.

Charme

Description : ce pouvoir permet au psi de séduire un être vivant du sexe opposé. Ce pouvoir n'est pas utilisable en situation de combat.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : apparence.

Réussite critique : la cible est sous le charme et fait tout ce qu'on lui dit de faire (sans mettre sa vie en danger) pendant RU jours.

Réussite : la cible est sous le charme et fait tout ce qu'on lui dit de faire (sans mettre sa vie en danger) pendant RU heures.

Echec : la victime se rend compte de la tentative de charme et peut y réagir de manière hostile.

Echec critique : l'utilisateur du pouvoir est sous le charme de la cible et fait tout ce qu'elle lui dit de faire pendant RU heures.

Contrôle

Description : ce pouvoir permet au psi de prendre le contrôle du corps (et seulement du corps) d'une cible en vue, qu'il manipule comme un pantin.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : volonté.

Réussite critique : la cible fait tout ce que lui ordonne le psi pendant RU minutes.

Réussite : la cible fait tout ce que lui ordonne le psi pendant RU secondes.

Echec : la victime se rend compte de la tentative de contrôle et peut y réagir de manière hostile.

Echec critique : le psi est contrôlé par la cible pendant RU minutes.

Déplacement temporel

Description : ce pouvoir permet au psi de s'abstraire du temps et de remonter celui-ci ou de l'avancer d'une seconde.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi se déplace comme prévu.

Réussite : le psi se déplace comme prévu mais est désorienté et subit 2 colonnes de malus à toutes ses actions pendant RU secondes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : Le personnage est envoyé aléatoirement avant ou après le moment où il a déclenché le pouvoir et est assommé pour 3 tours.

Détection du mensonge

Description : ce pouvoir permet au psi de savoir si son interlocuteur lui ment

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : ce pouvoir psi fonctionne pour (RU) minutes.

Réussite : ce pouvoir psi fonctionne pour un temps de (RU/2) minutes.

Echec : rien ne se passe

Echec critique : le psi ne comprend soudain plus rien à ce que son interlocuteur lui dit. Il doit arrêter de parler avec lui pendant au moins (RU) minutes.

Dialogue mental

Description : ce pouvoir permet au psi d'entrer en communication mentale avec un être humain quelconque qui se trouve dans la portée maximale du pouvoir.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : volonté.

Réussite critique : la portée maximale est de (RU fois 100) km. La durée maximale de la communication est de (RU) minutes.

Réussite : la portée maximale est de (RU fois 50) km. La durée maximale de la communication est de (RU/2) minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi rentre en communication avec l'être humain le plus proche pour (RU/2) secondes en croyant que c'est l'interlocuteur prévu à l'origine.

Esquive

Description : ce pouvoir permet au psi d'esquiver des attaques physiques qu'il voit venir.

Type : physique.

Temps de latence : secondes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi esquive automatiquement 2 attaques par tour pendant RU secondes.

Réussite : le psi esquive automatiquement 1 attaque par tour pendant RU secondes.

Echec : le psi est désorienté et subit un 2 malus de colonnes à toutes ses actions physiques pendant RU secondes.

Echec critique : la prochaine attaque touche automatiquement le psi.

Guérison

Description : ce pouvoir permet au psi en posant les mains sur la plaie de faire récupérer des points de force au blessé.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : force.

Réussite critique : le blessé récupère tous ses points de force perdus.

Réussite : le blessé récupère (RU/2) points de force.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le blessé perd 1 point de force supplémentaire.

Illusion auditive

Description : ce pouvoir permet au psi de créer une illusion auditive très réaliste. Il peut, par exemple, imiter des bruits de digestion difficile et faire croire qu'ils proviennent de son voisin.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : l'illusion est exactement comme le désire le psi et est d'un réalisme très poussé. Elle dure RU minutes

Réussite : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU minutes.

Echec : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU secondes.

Echec critique : l'illusion ne ressemble à rien et n'est qu'un amas chaotique de sons indéfinissables. Cet amas chaotique dure RU heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Illusion olfactive

Description : ce pouvoir permet au psi de créer une illusion olfactive ou gustative très réaliste. Il peut, par exemple, faire croire que son voisin de table pue des pieds ou que le bol de soupe à un goût de crotte de troll.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : l'illusion est exactement comme le désire le psi et est d'un réalisme très poussé. Elle dure RU minutes

Réussite : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU minutes.

Echec : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU secondes.

Echec critique : l'illusion ne ressemble à rien et n'est qu'un amas chaotique de goûts et d'odeurs indéfinissables. Cet amas chaotique dure RU heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.





Illusion tactile

Description : ce pouvoir permet au psi de créer une illusion tactile très réaliste. Il peut faire croire, par exemple, que la soupe est froide.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : l'illusion est exactement comme le désire le psi et est d'un réalisme très poussé. Elle dure RU minutes

Réussite : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU minutes.

Echec : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU secondes.

Echec critique : l'illusion ne ressemble à rien et n'est qu'un amas chaotique de matières indéfinissables. Cet amas chaotique dure RU heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Illusion visuelle

Description : ce pouvoir permet au psi de créer une illusion visuelle très réaliste. Il peut faire croire, par exemple qu'il y a un éléphant rose à table.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : l'illusion est exactement comme le désire le psi et est d'un réalisme très poussé. Elle dure RU minutes

Réussite : l'illusion est à peu ptès comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU minutes.

Echec : l'illusion est à peu près comme le désire le psi et sera d'un réalisme important mais pas impossible à éventer. Elle dure RU secondes.

Echec critique : l'illusion ne ressemble à rien et n'est qu'un amas chaotique de couleurs et de formes indéfinissables. Cet amas chaotique dure RU heures et cause 2 colonnes de malus pour toute action tentée à son contact.

Immortalité

Description : ce pouvoir permet au psi de ralentir son métabolisme pour ne plus vieillir.

Type : physique.

Temps de latence : années.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi arrête de vieillir pendant RU années.

Réussite : le psi arrête de vieillir pendant RU mois.

Echec : le psi arrête de vieillir pendant RU secondes (mesquin, non ?).

Echec critique : le psi vieillit immédiatement de RU années en une seconde.

Immunité aux maladies et aux poisons

Description : ce pouvoir permet au psi d'être immunisé contre les maladies et les poisons. Note : le pouvoir ne fonctionne pas contre une maladie ou un poison qui serait déjà dans le système du psi.

Type : physique.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi est immunisé pour RU jours.

Réussite : le psi est immunisé pour RU heures.

Echec : rien ne se passe

Echec critique : le psi est obligatoirement victime de la prochaine maladie ou du prochain poison avec laquelle il sera en contact.

Invisibilité

Description : ce pouvoir permet au psi d'influer sur la perception des membres de son entourage pour qu'ils ne puissent plus le voir.

Type : mental.

Défense : aucune.

Temps de latence : minutes.

Réussite critique : le psi reste invisible pendant (RU fois 10) secondes.

Réussite : le psi reste invisible pour RU secondes.

Echec : rien en se passe.

Echec critique : le psi est assommé pour RU secondes par le choc en retour. Il subit un malus de 3 colonnes à tous ses talents pendant ce laps de temps.

Lire les pensées

Description : ce pouvoir permet au psi de se concentrer pour lire les pensées superficielles de sa cible, située à moins de 5 mètres.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : volonté.

Réussite critique : le pouvoir fonctionne normalement et dure RU minutes.

Réussite : le pouvoir fonctionne normalement et dure RU secondes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : c'est la cible qui reçoit les pensées superficielles du psi.

Passe-muraille

Description : ce pouvoir permet au psi de devenir incorporel et de passer à travers la matière ainsi que son équipement personnel, soit au maximum (niveau fois 10) kilogrammes..

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le pouvoir fonctionne normalement pendant RU minutes.

Réussite : le pouvoir fonctionne normalement pendant RU secondes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : la dématérialisation fonctionne mal et le psi se retrouve avec de la matière étrangère dans son corps, ce qui lui fait subir (RU-5) points de dommages.

Polymorphisme

Description : ce pouvoir permet au psi de tromper les sens de son entourage pour passer pour une autre personne. Il devra garder forme humaine mais pourra changer de sexe ou changer sa taille de 30 cm au maximum et augmenter ou réduire son apparence de 1 point.

Type : physique.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : la forme prise est tout à fait celle voulue par le psi. Le changement prend trois tours et dure (RU fois 3) minutes.

Réussite : la forme prise est à peu près celle voulue par le psi. Le changement prend 10 tours et dure RU minutes.

Echec : la forme prise est à peu près celle voulue par le psi. Le changement prend 10 tours et dure RU secondes.

Echec critique : la transformation est totalement aléatoire, transformant le psi en une sorte de remake d'Elephant Man, réduisant son apparence à 0. Le changement prend 3 tours. La douleur de la transformation lui inflige 4 colonnes de malus à toutes ses actions durant toute sa durée, soit RU heures.

Précognition

Description : ce pouvoir permet au psi de prévoir les actions de ses adversaires pendant un combat. Il peut ainsi agir avant eux tout en sachant ce qu'ils vont faire.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi agit en premier à tous les tours de combat et le meneur de jeu doit lui accorder un bonus de 6 colonnes à ses jets d'esquive et de défense pendant RU secondes.

Réussite : le psi agit en premier à tous les tours de combat et le meneur de jeu doit lui accorder un bonus de 2 colonnes à ses jets d'esquive et de défense pendant RU secondes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi reçoit des informations erronées et aléatoires qui le déstabilisent. Il agit toujours en dernier à tous les tours de combat et subit 6 colonnes de malus à toutes ses attaques et ses défenses pendant RU secondes.

Régénération

Description : ce pouvoir permet au psi de guérir ses blessures, et seulement les siennes, en se concentrant.

Type : physique.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le blessé récupère RU points de force.

Réussite : le blessé récupère (RU/2) points de force.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi subit un point de dommage supplémentaire.

Résurrection

Description : ce pouvoir très puissant mais très dangereux permet de ressusciter un être vivant mort depuis moins d'une heure et dont le corps est à peu près intact.

Type : mental.

Temps de latence : mois.

Défense : aucune.

Réussite critique : la cible revient à la vie avec 1 point de force et en pleine forme.

Réussite : la cible revient à la vie avec 1 point de force mais est très faible pendant (6-RU) jours durant lesquels il subit 6 colonnes de malus à toutes ses actions.

Echec : le psi perd 1 point de force. Il ne le récupère qu'après (RU) semaines de repos.

Echec critique : le psi perd 1 point de force de façon permanente.

Suggestion

Description : ce pouvoir permet au psi d'intimer l'ordre de faire quelque chose contre sa volonté à une personne distante de moins de 20 mètres. L'ordre doit être court sans impliquer le suicide de la victime (qui peut néanmoins être forcée de prendre de gros risques).

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : volonté.

Réussite critique : la victime exécute immédiatement et parfaitement l'ordre donné.

Réussite : après avoir hésité (6-RU) secondes, la victime obéit.

Echec : rien ne se passe

Echec critique : l'arroseur arrosé. C'est le détenteur du pouvoir qui doit exécuter l'ordre.

Talent

Description : ce pouvoir permet au psi d'utiliser un talent qu'il ne possède pas.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi possède le talent choisit au niveau 6 pour RU minutes.

Réussite : le psi possède le talent choisit au niveau RU pour RU minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le contrecoup inflige au psi un malus de 4 colonnes à toutes ses actions pendant RU minutes.

Télépathie

Description : ce pouvoir permet d'envoyer des messages mentaux à un être humain quelconque qui se trouve dans la portée maximale du pouvoir.

Type : mental.

Temps de latence : minutes.

Défense : volonté.

Réussite critique : la portée maximale est de (RU fois 100) km. La durée maximale de la communication est de (RU) minutes.

Réussite : la portée maximale est de (RU fois 50) km. La durée maximale de la communication est de (RU/2) minutes.

Echec : le psi rentre en communication avec l'être humain le plus proche pour (RU/2) secondes.

Echec critique : rien ne se passe.

Transe cataleptique

Description : c'est la version psionique du pouvoir angélique Rêve. Il permet aussi de pénétrer dans la MRC et d'y agir tel que décrit dans le chapitre sur les Marches Intermédiaires. Pendant toute la durée du pouvoir, le corps du psionique est plongé dans un profond sommeil.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi rejoint le monde des rêves au bout de (10-RU) minutes et bénéficie en outre de 1 colonne de bonus à toutes ses actions jusqu'à son réveil (qui se produit quand il le souhaite ou au maximum RU heures plus tard). Il peut remonter dans les souvenirs de sa cible jusqu'à RU jours auparavant.

Réussite : le psi rejoint le monde des rêves au bout de (10-RU) minutes ou jusqu'à son réveil (qui se produit quand il le souhaite ou au maximum RU heures plus tard). Il peut remonter dans les souvenirs de sa cible jusqu'à (RU/2) jours auparavant.

Echec : le psi ne parvient pas à pénétrer dans le monde des rêves malgré ses efforts qui durent (10+RU) minutes.

Echec critique : le psi tombe dans un coma dont rien ne pourra le sortir pendant RU heures.

Téléportation

Description : ce pouvoir permet au psi de se dématérialiser pour se rematérialiser ainsi que son équipement personnel, soit au maximum (niveau fois 10) kilogrammes, dans un endroit qu'il connait. La portée maximum est de (niveau) kilomètres.

Type : mental.

Temps de latence : heures.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi arrive exactement où il le voulait.

Réussite : le psi arrive exactement où il le voulait mais est désorienté. Il subit 2 colonnes de malus à toutes ses actions pendant RU minutes.

Echec : rien ne se passe.

Echec critique : le psi se matérialise aléatoirement à RU mètres de son point de départ. Par contre, il n'est pas arrivé dans l'ordre et perd 1 point de force.

Vitesse

Description : ce pouvoir permet au psi de se mouvoir (mais pas agir) plus rapidement que la normale.

Type : physique.

Temps de latence : secondes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi peut se mouvoir 5 fois plus vite que la normale.

Réussite : le psi peut se mouvoir 3 fois plus vite que la normale.

Echec : le psi a des problèmes de coordination et subit 2 colonnes de malus à toutes ses actions pendant RU secondes.

Echec critique : le psi est totalement paralysé pendant RU secondes.

Vol

Description : ce pouvoir permet au psi de voler dans les airs (pas dans les magasins). Il peut emporter son équipement personnel, soit au maximum (niveau fois 10) kilogrammes.

Type : physique.

Temps de latence : minutes.

Défense : aucune.

Réussite critique : le psi peut voler à une vitesse 3 fois plus rapide que s'il était à pied. (6+Force) x3, pendant RU minutes.

Réussite : le psi peut voler à une vitesse aussi rapide que s'il était à pied, pendant RU minutes.

Echec : le psi peut voler à une vitesse aussi rapide que s'il était à pied, pendant RU secondes.

Echec critique : le psi s'envole dans les airs à la verticale et retombe comme une merde sur le plancher des vaches, ce qui cause 1 point de dommage.

Les Conspirations

Même si les psis sont relativement puissants, autant dire que face à une équipe de Démons, et a fortiori d'Anges, ils ne font pas vraiment le poids. C'est pourquoi ils ont eu tendance à se regrouper dans des organisations, secrètes ou non, depuis la Renaissance. Ils y trouvent protection et puissance : un groupe d'individus œuvrant dans le même but est toujours plus efficace qu'un individu isolé.

Les Conspirations ne sont pas forcément entièrement dirigées par des individus surnaturels mais il y a relativement souvent un nombre important de psis, renégats et autres sorciers qui gravitent dans ses hautes sphères. Voici un ensemble de règles pour définir en termes de jeu ces Conspirations. Elles possèdent 6 caractéristiques chiffrées mais il n'existe pas de système de création de Conspiration, la puissance de celles-ci pouvant varier très largement. Ces caractéristiques chiffrées sont uniquement là pour donner au meneur de jeu une idée de leur puissance effective et de les comparer entre elles.

Potentiel Humain (PH) : cette caractéristique représente le nombre de personnes disponibles pour les divers responsables de la Conspiration à un moment donné.

Potentiel Financier (PF) : cette caractéristique représente la puissance financière de la Conspiration vis-à-vis des autres Conspirations. Exprimer cette valeur en monnaie sonnante et trébuchante serait ridicule et comparer la fortune d'un personnage avec celle d'une Conspiration serait farfelu. Allumez la télé et vous verrez déjà les sommes faramineuses qui s'échangent chaque jour.

Efficacité (EF) : cette caractéristique représente la valeur des individus œuvrant pour la Conspiration.

Loyauté (LO) : cette caractéristique représente la volonté qu'ont les membres de la Conspiration à la soutenir et à l'aider coûte que coûte. Une LO de 6 permet à la Conspiration d'attendre que ses membres se sacrifient pour elle.

Initiative (IN) : cette caractéristique représente le potentiel d'initiative possédé par les membres de la Conspiration et qu'elle accepte (certaines Conspirations n'aiment pas trop que leurs membres aient l'esprit d'initiative).

Affiliation (AF) : cette caractéristique représente le degré d'affiliation à Malum. Le score après la barre représente le degré d'affiliation au Syndicat. À première vue, il peut sembler que ce dernier soit plus puissant que l'organisation de Seth mais rien n'est moins sûr. Malum est en effet beaucoup plus structurée et a des buts plus précis que " kestannafour, tu prends l'pognon ". En outre, nous ne vous proposons ici qu'un échantillon des organisations existantes.

On estime actuellement que le nombre de psis sur Terre tourne autour de 200.000, que 20 % de ceux-ci font partie de Malum (dont près de la moitié sans même le savoir) et que 10 autres % lui sont alliés. Environ 10 autres % feraient partie du Syndicat (dont près des quatre cinquièmes sans le savoir) et que 30 autres % lui sont alliés. Les 30 % restants font soit partie d'organisations indépendantes, soit autonomes (moins de 1% de la population psi globale, pratiquement tous des rogues).

Toutes ces caractéristiques sont notées de 1 à 6 et on peut imaginer les utiliser dans de nombreuses situations pour connaître les réactions des membres d'une Conspiration en cas de coup dur.

- Jet de PH " moyen " pour savoir si le responsable de la sécu a assez d'employés pour faire filer les joueurs 24 heures sur 24. Nombre d'hommes dans une patrouille dans le QG d'une Conspiration.
- Jet de PF " difficile " pour savoir si le conseil d'administration paiera les faux frais (villa, yacht). En doublant le PF d'une Conspiration, on peut connaître le prix maximum d'un gadget qu'il peut avoir les moyens de faire construire, exprimé en NT. On pourra aussi faire un " conflit " entre deux Conspirations en cas de conflit financier (OPA, etc.)
- Jet d'EF " facile " pour savoir si les personnages sont repérés par un employé en planque devant chez eux (cela évite de déterminer ses caractéristiques au passage).
- Jet de LO " difficile " pour voir si un membre de la conspiration résiste à un interrogatoire musclé.
- Jet d'IN " difficile " pour savoir comment vont réagir les tueurs qui sont aux trousses des joueurs lorsque ceux-ci se mettront à blaster des éclairs de partout.
- Jet d'AF " difficile " pour savoir si une information remonte de la Conspiration jusqu'à Malum par exemple. 1 dans cette caractéristique signifie que certains membres travaillent en sous-main pour la Conspiration de Seth et 6 qu'elle n'est qu'un paravent pour celle-ci.

Attention !!!

Les inventions technologiques des psis sont décrites dans la section de Jean dans le **Liber Angelis**



Quelques Conspirations

Apocalypse Now

PH	PF	EF	LO	IN	AF
4	4	2	6	1	1/1

Description : fédération de sectes et autres groupuscules millénaristes, la Conspiration prépare la fin du monde (qui est toujours pour demain matin) en se faisant des couilles en or au passage sur le dos de ses adeptes.

Dirigeants : 20 % de psis, 50 % de Renégats divers (surtout d'anciens Démons aux ordres de Scox), 30 % d'humains.

Idéologie : catastrophiste à tendance cupide.

Moyens d'actions : infiltration d'entreprises normales, porte à porte, diffusion de tracts, manipulations mentales, meurtres, etc.

Sphères d'influence : sectes et milieux défavorisés.

Organisations affiliées : Scientologie, Jéhovah, White Wolf, etc.

E-World

PH	PF	EF	LO	IN	AF
4	5	4	2	4	1/4

Description : fous furieux scientifiques prêts à tout pour faire avancer la recherche. Ils se consacrent surtout aux nouvelles technologies de l'information et du multimédia. Ils mènent actuellement une série d'expériences pour améliorer Internet.

Dirigeants : 50 % de psis, 10 % d'Anges renégats de Jean, 30 % de Démons de Vapula renégats, 10 % d'humains normaux.

Idéologie : internetophiles intégristes.

Moyens d'actions : inventions diverses, hacking, programmation de jeux vidéos, développement de système d'exploitation et de logiciels pourris qu'il faut constamment mettre à jour, espionnage industriel.

Sphères d'influence : milieux scientifiques et militaires, geeks et autres nerds.

Organisations affiliées : IBM, Microsoft, Aol, etc.

Civil Rights

PH	PF	EF	LO	IN	AF
4	2	3	4	4	4/1

Description : organisation regroupant des associations humanistes, humanitaires, philanthropiques. C'est le courant le plus représentatif de l'idéologie de Seth. Ils luttent pour des choses désuetes et utopiques comme les droits de l'homme ou la liberté avec tous les moyens à leur disposition, c'est-à-dire pas grand chose...

Dirigeants : 50 % d'humains, 30 % de psis, 10 % d'égyptiens d'Osiris, 10 % d'Anges divers, renégats ou non, au service d'Archange peace.

Idéologie : gauche molle pacifiste anti-mondialisation contre l'argent méchant et pour l'argent gentil.

Moyens d'actions : entrisme, scandale médiatique, diffusion de tracts, sit-in, " nous avons été débordés par les casseurs ".

Sphères d'influence : gauchistes et utopistes.

Organisations affiliées : Greenpeace, Act-Up, Amnesty International, SOS Racisme, Unicef, Ras l'Front, José Bové.

WTA (World Trade Association)

PH	PF	EF	LO	IN	AF
3	6	3	2	3	1/5

Description : c'est l'archétype de l'organisation créée uniquement pour faire de la caillasse. Ses membres passent leur temps à jouer en bourse et à s'amuser avec l'économie de pays entiers et à se prendre des avions dans la gueule au petit déjeuner. Elle incarne presque parfaitement (parce que moins subtilement) l'idéologie de la plupart des membres du Syndicat.

Dirigeants : 50 % d'humains, 30 % de psis, 10 % de Démons de Mammon, 5 % de renégats de Marc, 5 % de renégats divers.

Idéologie : fasciste à tendance cupide. Time is money.

Moyens d'actions : blocus commercial, faillites, prêts, corruption, magouilles et trafics divers.

Sphères d'influence : milieux économiques et politiques.

Organisations affiliées : Wall Street, la Bourse, DL, Banque Européenne, Réserve Fédérale Américaine, Vivendi Universal, etc.

Quelques Conspirations

Guns Unlimited

PH	PF	EF	LO	IN	AF
2	6	4	3	3	1/4

Description : sociétés de fabrication d'armes à feu en tous genres, mercenaires utilisés pour tester le matériel sur le terrain.

Dirigeants : 20 % d'Anges de Laurent renégats, 20 % de Démons de Baal renégats, 10 % de psis, 10 % de Vikings renégats, 5 % d'humains vétérans de sales guerres, 10 % d'Anges de Jean renégats, 10 % de Démons de Vapula renégats, 10 % de Chevaliers de la Terre Creuse.

Idéologie : fascisante à tendance cupide.

Moyens d'actions : presque uniquement militaires avec quelques soutiens politiques notamment dans les régimes autoritaires et aux USA.

Sphères d'influence : conflits armés, vente d'armes, organisations criminelles, partis de droite " dure ".

Organisations affiliées : NRA, NARA, Beretta, Colt, Matra, Dassault, etc.

RAHOWA (Racial Holy War)

PH	PF	EF	LO	IN	AF
4	2	3	5	2	0/2

Description : organisation raciste disparate regroupant de nombreux groupuscules fiers de la blancheur de leur peau et de la pureté de leur race. Leur seul point commun étant le racisme, cela ne se passe pas sans quelques frictions : quand un nobliau à particule et un prolo beauf de base se rencontrent, il y a de l'électricité dans l'air.

Dirigeants : 50 % de membres de la Terre Creuse, 20 % d'Anges de Laurent renégats, 20 % de psis, 10 % d'humains.

Idéologie : fasciste, raciste, puritaine, intégriste.

Moyens d'actions : infiltration d'entreprises dites " normales ", porte-à-porte, diffusion de tracts, manipulations mentales. Les mêmes que les sectes quoi, avec en plus lynchages, assassinats " politiques ", etc.

Sphères d'influence : milieux racistes, intégristes ou défavorisés. Police, matons et armée.

Organisations affiliées : KKK, GUD, Hammerskin Nation, FNUM, FNMN, etc.

Francs-maçons

PH	PF	EF	LO	IN	AF
4	3	5	3	4	3/1

Description : organisation morcelée existant depuis des centaines d'années, basée à l'origine sur une certaine philanthropie et une entraide active entre ses membres, le tout mâtiné d'ésotérisme déiste de pacotille. La maçonnerie compte 7 millions d'adeptes dans le monde et a été condamnée par l'Eglise dès 1738.

Dirigeants : 50 % d'humains, 30 % de psis, 20 % d'Anges et Démons renégats infiltrés.

Idéologie : républicaine à tendance magouilleuse.

Moyens d'actions : entraide entre membres, entrisme dans les partis politiques et les grandes entreprises.

Sphères d'influence : milieux politiques, médiatiques et intellectuels.

Organisations affiliées : milieux associatifs, partis " traditionnels " (PS, RPR, etc.).

Templiers

PH	PF	EF	LO	IN	AF
2	1	2	3	2	1/1

Description : héritiers de l'Ordre du Temple fondé pendant les Croisades, c'est un groupe de mystiques un peu parano et adeptes de théories du complot toutes plus amusantes les unes que les autres. L'idéologie a changé depuis quelques temps : l'avenir de l'ésotérisme est dans l'informatique et la réalité virtuelle.

Dirigeants : psis, humains et renégats dans des proportions à peu près égales.

Idéologie : confuse à tendance informatico-magique.

Moyens d'actions : entrisme dans les start-up, chasse aux Démons, réunion dans les cryptes pour refaire le monde.

Sphères d'influence : milieux ésotériques, boîtes d'informatique, Chris Carter.

Organisations affiliées : rose-croix, joueurs de jeux vidéos, éditeurs de jeux de rôles, alchimistes, etc.



Renegades of Funk

"(...) this margin walker want a clear view,
this margin walker want a clear shot"
Fugazzi

"Mais qu'est-ce qu'on attend pour foutre le feu ?
Mais qu'est-ce qu'on attend pour ne plus suivre les règles du jeu ? "
NTM



" Saloperie d'imper ! C'est pratique mais pour retrouvet tes clefs au fond de tes poches, y faut se lever tôt... "

Gravir les dernières marches de l'escalier (jamais l'ascenseur), la minuterie de la cage d'escalier qui éteint les lumières, jeter un coup d'œil furtif dans le couloir, trois pas pour rejoindre la porte, trois coups secs avant de glisser la clef dans la serrure.

Juste au cas où.

Sauf que la porte était déjà entrouverte...

Hubert retint son souffle un instant, s'adossa contre le mur et essaya de se détendre. Il fallait lutter contre ce que son instinct lui hurlait de faire. Ne pas se précipiter dans l'appartement à la recherche d'Anne. S'il y avait quelqu'un à l'intérieur, c'est précisément ce qu'il attendait de lui. Sa main glissa sous l'imperméable froissé à la recherche du katana. Il poussa la porte du bout de la lame. L'appartement était plongé dans une obscurité profonde. Pas un bruit. Rien.

Après quelques minutes à entrouvrir des portes et à tendre l'oreille, il constata que l'appartement était vide. Elle avait disparu. Hubert commençait à paniquer. Il s'assit dans le canapé. Se contrôler. Il fallait reprendre son souffle, rester calme et réfléchir.

C'est alors qu'il la vit.

Une grande enveloppe en papier kraft, posée sur la table basse du salon, et sur laquelle était écrit au marqueur rouge, d'une écriture élégante " ouvre-moi ". Il s'assura que ce n'était pas une bombe et en extirpa une cassette vidéo sur laquelle on avait collé un post-it. La même écriture. " Regarde-moi ". Il glissa la cassette dans la fente du magnétoscope et alluma la télévision. L'écran était bleu puis se couvrit de neige avant qu'une image n'apparaisse. Hubert reconnut immédiatement sa chambre à coucher. Et Anne...

Elle est attachée sur le lit. Sur une grande bâche en plastique. Nue. La caméra est cadrée de manière à ce que son entrejambe occupe le centre de l'écran, découpant l'espace de manière obscène. Une voie annonce : " normalement les Anges ne peuvent pas souffrir. Même pas les Renégats. (Je connais cette voix - Je connais cette voix - Je connais cette voix) Mais il existe certaines techniques, ou plutôt certains arts, qui permettent de leur montrer qu'ils ne sont pas si loin que ça des animaux. ". Une forme sombre se déplace le long du lit de manière à ce que l'on ne voie pas son visage et agite un scalpel en direction de l'écran. Anne se tortille en essayant de rompre ses liens. Elle ne peut pas crier. Il y a quelque chose dans sa bouche, quelque chose comme un foulard. Le scalpel s'approche de sa peau blanche, si douce, et contourne le mamelon gauche dans un geste très professionnel. Le sang coule de la plaie béante et elle se met à hurler. Malgré le bâillon. Un cri terrifiant.

Hubert se leva et courut jusqu'aux toilettes. Il lui fallut quelques minutes pour retrouver son calme et revenir dans la pièce. Son visage était déformé par la douleur et la colère. Il arrêta le magnétoscope et se roula en boule dans le canapé. Il lui fallut une heure avant que les larmes ne cessent de couler. Ce n'était pas le moment de craquer. Pas le moment de s'apitoyer sur soi-même. Il avait quelque chose d'autrement plus important à faire pour le moment. Se venger. Après... Il rembobina la cassette jusqu'au début et regarda attentivement les quarante minutes de film, durant lesquelles celle qu'il avait aimée au point de tout quitter se faisait torturer et violer. Il scrutait l'écran de manière toute professionnelle à la recherche d'un indice, de quelque chose qui pourrait le mettre sur la piste de ce salopard. La cassette s'achevait sur la mort de sa compagne, étouffée par ses propres organes génitaux, puis la disparition du corps. Zoom avant sur une feuille, sur laquelle on pouvait lire " attrape-moi ".

C'était Chez Régis. Hubert était passablement saoul et sirotait une énième vodka caramel quand son voisin engagea la conversation. Il avait une trentaine d'années, un sourire chaleureux, un regard doux. Ils avaient parlé un peu et l'inconnu avait commandé une " seize " en lui faisant un clin d'œil. Hubert le lui avait rendu en regardant sa montre. Le cadran marquait vingt-trois heures et sept minutes. " Il est déjà seize heures ? " demanda-t-il en souriant. A partir de là, ils avaient sympathisé et Hubert lui avait raconté sa vie. Sa carrière aux ordres d'Asmodée. Sa rencontre avec Anne au cours d'une mission. Le coup de foudre réciproque. La désertion. La rencontre avec Jil. Leurs problèmes pour adopter un enfant...

C'était lui. Sans aucun doute. Il aurait pu en mettre sa main au feu. La même intonation, le même timbre, avec juste un petit quelque chose en plus : le ton de la folie furieuse.

Tout était de sa faute.

Ça aurait dû le détruire. Faire qu'il se jette par la fenêtre. Mais, à ce moment précis, les vieux réflexes reprenaient le dessus. Il ne ressentait plus aucune émotion. Ou plutôt, il n'était plus que haine.

Quelques heures plus tard, il poussa la porte de la vieille boutique d'occasions anglaises sur les bords de la Seine et monta directement au troisième étage. Les escaliers couverts de livres grinçaient sous ses pieds. Il était bien décidé à secouer le petit vieux dans tous les sens, si celui-ci ne voulait pas cracher le morceau. Rien à cirrer. S'il fallait qu'il se mette toute la Maison à dos pour se venger, il le ferait. Il n'était plus à une désertion près. Le vieil Irlandais lui sourit quand il entra dans la pièce.

La nuit descendait lentement sur la ville et il contempla son reflet dans une flaque d'eau. Son visage n'arborait plus aucune expression humaine et lui faisait l'effet d'un de ces masques utilisés dans les tragédies. Une porte s'entrouvrit dans une façade lépreuse et un homme, enveloppé dans un long manteau noir, sortit en compagnie d'une grande rousse pulpeuse. Ils se dirigèrent vers une petite voiture en forme d'œuf et la jeune femme enfonça la clé dans la portière. Avant qu'Hubert n'ait le temps de réagir, son compagnon avait sorti un pistolet de son manteau et le lui avait collé contre la nuque. " Eh oui, j'en suis aussi, salope. Et maintenant, je vais être le dernier ". Le sang éclaboussa la voiture et quelques éclairs firent exploser les vitres. Hubert se dirigea vers l'homme, le katana à la main. Avant que celui-ci ne comprenne ce qu'il lui arrivait, une arabesque d'acier se dessina autour de son bras, lui faisant lâcher son arme. " Comment est-ce que tu m'as retrouvé ? "

Le petit vieux lui avait dit tout ce qu'il voulait savoir. Il lui avait parlé de ceux qui avaient trahi la Maison dans leur soif de pouvoir. Ils s'appelaient eux-mêmes les Eclairés et s'affrontaient pour voler les pouvoirs de leurs victimes. L'homme qu'Hubert recherchait était l'un d'entre eux, un des pires. Un pervers sadique qui détruisait la vie de ses futures victimes pour avoir un avantage psychologique quand il les affrontait. Et le pire, c'était qu'il était proche de devenir le dernier. Il ne restait plus qu'une poignée d'Eclairés et on murmurait que le survivant de cette lutte sans merci obtiendrait le pouvoir. Ce n'était qu'une rumeur, mais personne n'aurait pu jurer que ce prix n'existait pas. Il lui avait ensuite dit où trouver celui qu'il cherchait, le soir même. Et quand Hubert avait demandé pourquoi il l'aidait comme ça, le vieil homme lui avait répondu qu'on préférait que ce malade ne devienne jamais le dernier. Que Jil n'avait jamais était d'accord avec cette perversion mais qu'il ne pouvait rien y faire. Qu'il ne pouvait même pas agir personnellement.

" Tu ne comprends pas, je suis le dernier. Le dernier ! Je suis invincible "

Le katana décrivit une nouvelle courbe et entailla profondément le torse de son adversaire, qui recula en hoquetant, commençant à comprendre que la vie n'était pas si simple. Il lança un jet de lumière qui manqua Hubert de peu. Celui-ci avança sur son adversaire et lui coupa la tête d'un ample geste de son sabre.

Il y eut un petit crépitement. Un flash.

La puissance se déversa en lui et il se sentit tout à coup plus fort. Et vide.

Il quitta la ruelle pour se retrouver dans une rue plus large, contemplant les voitures qui roulaient trop vite. Il s'engagea sur le passage pour piétons alors qu'une pluie fine commençait à l'envelopper, en petits tourbillons froids. Il s'arrêta de marcher, rejeta la tête en arrière pour que la pluie se mêle à ses larmes, nimbé de lumière. Il savait qu'à cette distance, le douze tonnes n'avait aucune chance de l'éviter.

Il écarta les bras.

Un choc.

Nuit.

De temps en temps, il arrive qu'un Ange ou un Démon craque. Qu'il ne supporte plus l'administration fascisante des Forces du Bien, qu'il se sente, tout compte fait, plus proche des humains que de ses pairs ou qu'il ait fait une si grosse boulette qu'il risque de passer à la moulinette. Il devient alors un Renégat, pourchassé par ses anciens collègues, sans allié, sans ami et mortel, tellement mortel... Alors, c'est normal que certains essaient de se trouver une nouvelle famille et qu'ils se regroupent pour être plus forts, même si la plupart des Renégats sont des individualistes forcenés, toujours à la limite de la paranoïa, et qu'ils préfèrent vivre vite et multiplier les expériences. Un peu comme James Dean en fait : vivre le rock n' roll et mourir jeune.

En exclusivité, In Studio vous dit tout, tout, tout sur les Renégats - les Anges, les Démons et même les Vikings niens. Comment on choisit de quitter son camp, à quelle vitesse il faut courir pour éviter les balles de ses anciens amis, s'il est possible de souscrire une assurance-vie dans de telles conditions, l'effet qu'a votre désertion sur vos petits pouvoirs, ce qui se passe quand ils finissent par vous retrouver, comment on fait les cocktails molotov et surtout, l'heure qu'il est à Vladivostok. Merci qui ?

Les Anges

C'est peu de dire que les Forces du Bien sont autoritaires. Comme on vous le disait dans l'ES1, la You-You est une armée, et être au service militaire en permanence n'est pas très marrant. Même pour les serviteurs d'Archanges cools, du genre de Novalis ou de Janus, puisqu'ils sont quand même obligés de se coltiner les rapports en trois exemplaires à Notre Dame, les briefings interminables, les missions à la con, les compromissions et les limitations dans la gueule.

Eh bien, de temps en temps, un Ange craque : il se fait la belle en pleine mission ou ne se rend plus au convocations de la hiérarchie. Pire, certains se débarrassent de leurs anciens camarades et d'autres couchent littéralement avec l'ennemi. Il est cependant très rare qu'un Ange décide de quitter son camp, son supérieur et ses amis. Non seulement ça fait des milliers d'années qu'il vit comme ça, et il lui est quasiment impossible de penser à la désertion, mais en plus tout le monde sait bien que la vie de Renégat est loin d'être facile. Alors, comment se fait-il que certains sautent quand même le pas et envoie tout valser ?

Une des raisons les plus habituelles de cette rébellion est l'amour. Et oui, bien que les Forces du Bien et l'Eglise catholique prônent ce sentiment à longueur de temps, n'importe quel Ange qui tombe amoureux se rend bien compte qu'ils ne parlent pas de la même chose. D'abord, pour l'administration angélique, c'est plus souvent un argument marketing qu'autre chose, puisqu'en pratique le travail des Forces du Bien se résume souvent à mettre des grands coups d'épée dans la tronche des hérétiques. Ensuite, l'Eglise elle-même ne parle que d'une espèce de forme désincarné de l'amour, pour tout dire, d'un amour sans poils. Le caractère sexuel de la chose est répréhensible, d'autant que cela risque de produire un effet bizarre sur les Anges, encore moins habitués à avoir ce genre de rapport que le rôliste de base. Vous connaissez tous des gens que l'amour a changés - au point de prendre des bains, d'arrêter de jouer à la console ou de refuser de faire une campagne pour votre jeu préféré trois soirs par semaine pendant huit mois - et pour les Anges, c'est souvent pareil, mais en pire. Ils commencent à négliger leur travail et remplacent peu à peu leur amour désincarné pour Dieu (qu'ils n'ont de toutes façons pas vu depuis longtemps et qui a l'air de gâtouiller) par quelque chose de plus réel, de plus fort et de plus baigné dans des liquides organiques. Ce genre de chose est strictement interdit par les Forces du Bien, et coucher avec un être humain peut vous faire manger une limitation. Alors tomber amoureux... Surtout que l'Ange peut se mettre à tout dire du Grand Jeu à celui ou celle avec qui il veut faire sa vie. Alors, quand les Forces du Bien découvrent que l'Ange est amoureux, il est renvoyé directement au Paradis. Cela, certains ne peuvent pas le supporter et préfèrent quitter les rangs. Ils devront fuir toute la vie, et faire subir cela à leur conjoint par la même occasion, mais ils sont presque heureux, " mes yeux dans tes yeux, mes petits pieds dans ta bouche, mes doigts dans ton nez et ma zigounette dans ton pilou-pilou "... Et on ne vous parle même pas de la pire hérésie possible, c'est-à-dire de tomber amoureux de quelqu'un d'En Face. Le cas le plus célèbre reste celui des parents d'Ange, dont la mère était un Démon et le père un Ange.

A l'opposé, un Ange peut faire défection par haine. Haine de la hiérarchie, haine de la corruption et de l'hypocrisie qui règne dans les Forces du Bien, haine de son Archange ou de son contact, haine des Démons ou haine des humains. Il existe en gros deux types de comportement de ce genre. D'abord les purs de chez purs de chez durs : ces Anges sont des intégristes qui trouvent l'organisation angélique trop molle et qui veulent une guerre ouverte avec les Démons, là, maintenant, tout de suite. Dans un premier temps, ils ne quittent pas les Forces du Bien, mais font des heures sups pour massacrer du tougeaud et de l'humain maléfique, voire de l'Ange laxiste, déviant lentement mais sûrement des principes du Seigneur. Un beau jour, ils vont trop loin et ils doivent fuir pour éviter que les services de Dominique ne s'occupent de leur cas. Dans le même genre, il y a ceux qui ne comprennent pas qu'on se batte pour ces saloperies d'humains, coupables à la base. Ils ne supportent pas d'être des pions dans un Jeu inutile et pour des enjeux qui n'en valent pas la peine, et finissent pas se casser en claquant la porte.

On peut ainsi quitter les Forces du Bien par pureté. Certains, trouvant les Forces du Bien trop molles, décident de mener leur petite croisade tout seuls et d'autres estiment que l'hypocrisie de l'administration est trop pesante. Prôner la paix, l'amour et le pardon aux humains tout en faisant partie d'une organisation si violente en fait réfléchir plus d'un, qui en viennent à ne plus supporter ce paradoxe constant. Plus d'un Novalis a déserté après avoir vu un Laurent massacrer des innocents, sous le prétexte qu'il vaut mieux tuer dix innocents pour en sauver mille, et que de toutes façons Dieu reconnaîtra les siens (il reconnaîtra rien du tout, le bougre, il est myope comme une taupe). De même, l'impression de se faire manipuler en permanence par ses supérieurs a de quoi taper sur le système. Voir la moitié de ses potes, ou une bande d'humains innocents, se faire tuer à cause des magouilles politiques du Conseil et des plans de ce vieux bâtard d'Yves a de quoi mettre sur les nerfs. Surtout quand on vous ment en permanence, qu'on vous punit quand vous êtes innocent et qu'on vous interdit ce que les Archanges font depuis longtemps. Certains finissent par se rendre compte que le Grand Jeu est un





gigantesque fourage de gueule, dans lequel ils ne sont que des pions sacrifiables à merci, et que, à la limite, ils sont plus proches des Démons ou des humains que de leur administration.

Celle-ci étant plutôt pesante, certains Anges qui ont des problèmes avec l'autorité peuvent aussi décider d'aller voir ailleurs s'ils y sont. Ils peuvent être motivés par un refus général de toute discipline et une sorte d'anarchisme un peu étonnant, ou - plus souvent - par leur propre mégalomanie. En effet, l'administration étant ce qu'elle est, il est très difficile de faire carrière et, quoi que l'on fasse, on ne peut pas aller plus loin que le grade trois. Cela fait longtemps qu'il n'y a pas eu de promotion de nouvel Archange et le Conseil se trouve bien assez rempli comme ça, merci. Quant à piquer la place de son Archange, bonne chance, le simple fait d'essayer pouvant vous faire devenir Renegat avant d'avoir eu le temps de dire " pardon " quand vous vous faites gauler. Il y a quelques années, un petit malin s'était arrangé pour faire descendre sur Terre Dominique et le faire tuer. Il l'avait ensuite fait invoquer dans le corps d'une grosse tortue pouvant vivre très, très longtemps et lui avait officiellement piqué sa place. Quand Dominique a été libéré, autant dire qu'il a passé un sale quart d'heure.

La dernière façon de passer Renégat est de commettre un crime tellement grave et qui va tellement à l'encontre des principes des Forces du Bien - être un tueur en série ou parler du Grand Jeu à " C'est mon choix " - que l'Ange qui se fait choper devient irrécupérable. Il arrive d'ailleurs que certains individus sans scrupules montent de toutes pièces de telles accusation, histoire de se débarrasser de gêneurs. On ne vous raconte pas la tête que peut faire un Ange au service de Guy quand il se retrouve avec un squad de Laurent au petit déjeuner venu le punir pour avoir violé une bonne sœur. S'il avait su, il l'aurait vraiment violée, tiens.

Si le passage au statut de Renégat est si difficile, c'est que l'Ange perd beaucoup dans le processus. Non seulement il n'est plus soutenu par les Forces du Bien et il doit dire au revoir à ses amis, mais en plus il redevient franchement mortel.

Comme nous l'avons expliqué à de nombreuses reprises, la nature des Anges est énergétique : un Ange incarné est un matrice d'énergie magique qui vient se greffer sur un humain. Cette énergie (exprimée en termes de jeu par les PP) lui permet de changer la nature de la réalité (utiliser un pouvoir), d'invoquer son Archange et de récupérer de l'énergie. Pour ce faire, il se connecte sur les fameuses ley lines qui parcourent l'Univers - aussi bien horizontalement que verticalement - et envoie un message au Paradis. C'est aussi comme ça qu'on peut lui faire bénéficier de ses nouveaux pouvoirs ou de ses limitations à la suite d'une mission, chaque Ange étant intrinsèquement différent d'un autre et chacun possédant sa signature énergétique propre.

Que se passe-t-il lorsqu'un Ange est officiellement Renégat ? Et bien, sa structure énergétique se modifie légèrement : soit c'est la hiérarchie qui a décidé de le virer et, dans ce cas, elle lui coupe les vivres, n'envoyant plus rien par le canal habituel ; soit il décide de devenir Renégat, et sa nature spirituelle en est elle-même affectée. Dans le ptemier cas, cela tient à une magouille signée Yves, comme d'habitude, inventée suite à l'affaire Harut et Marut telle qu'elle est exposée dans NWO. En gros, on pourrait dire que Harut est le premier Renégat moderne. Au moment où il a claqué la porte, Yves s'est rendu compte que ce genre de comportement risquait de se reproduire et a trouvé l'idée plutôt intéressante. Il s'est donc arrangé pour bidouiller les programmes, afin que le fait de déclarer un Ange Renégat empêche de lui faire transiter un Eclair par les ley lines. Le Renégat n'apparaît plus sur le radar - too bad pour la vengeance - et il a le temps de courir planquer ses miches. Dans le second cas, c'est l'Ange lui-même qui se déconnecte du Paradis, de manière inconsciente, afin de se rendre indécelable.

Les Anges Renégats ne peuvent donc pas être retrouvés " magiquement " par la hiérarchie et même les Sorciers ont des problèmes pour les invoquer. Résultat, ils ne bénéficient plus de leurs pouvoirs liés aux grades mais gardent les autres, même " privilégiés " (puisqu'ils sont directement accordés par Dieu et que celui-ci est plutôt coulant). Cela met aussi fin à la récupération particulière et même générale des PP, qu'ils sont condamnés à récupérer directement à partir de l'énergie magique ambiante - c'est-à-dire très lentement. Ils sont aussi désaccordés d'avec le Paradis, avec toutes les conséquences que cela peut avoir dans le cas d'un combat dans les Marches Intermédiaires et comme décrit dans le chapitre qui leur est consacré. L'autre mauvaise nouvelle, c'est qu'ils redeviennent mortels, puisqu'ils sont coupés du flux d'énergie venant du Paradis et que l'énergie de la Terre n'est pas suffisante pour empêcher le vieillissement du corps d'accueil. Au programme : vieillesse, Alzheimer et morgue, merci qui ? Le fait de perdre son immortalité est très traumatisant et empêche d'ailleurs bien souvent les Anges de sauter le pas. Surtout s'ils se font reprendre par leurs petits camarades qui ne manqueront pas de se lancer à leur poursuite.

Qu'en est-il des chasseurs de Renégats ? Il faut déjà savoir que le statut de Renégat n'existe pas officiellement. Le terme n'existe même pas dans les gros livres de lois de Dominique, c'est dire. En effet, admettre que de telles créatures existent, est caractéristique d'une attitude hérétique. Les Anges sont purs et, quand ils commettent des erreurs, ils sont punis. Et personne ne quitte les rangs. Officiellement, donc, un Renégat fait partie de la catégorie juridique des Déviants, qui comptend tous les Anges ayant commis des fautes graves. Et quand quelqu'un a commis une faute, il faut le juger, non ? Des équipes recherchent donc les fautifs pour qu'ils soient condamnés, euh, jugés dans les règles. Prenons le cas pratique d'un Ange qui s'évanouit dans la nature. Il a manqué deux convocations à Notre Dame, vlan, il est Renégat. Sauf que non, administrativement il est manquant. On ne sait pas s'il est mort ou s'il a été invoqué par un Sorcier. Et s'il s'est barré en massacrant son contact et deux personnes de son équipe ? Eh bien, techniquement, il est innocent jusqu'à ce qu'un procès ait prouvé sa culpabilité. On lui envoie donc une équipe chargée de l'investigation administrative, histoire de voir si on peut le secourir. Ce sont les affaires classées E gérées par Le Placard (voir, respectivement Habeas Corpus et Old School).

Plutôt étonnant de la part de Dominique, non ? Et bien non, c'est juste une dose d'hypocrisie en plus, qui permet d'affirmer officiellement que les Renégats angéliques n'existent pas, qu'on a pas le droit d'en parler, et que circulez y'a rien à voir. La stratégie, c'est de ne pas donner le mauvais exemple, attitude renforcée par le fait que ceux qui se font attraper passent un mauvais quart d'heure. Ils sont immédiatement condamnés, autant pour les droits de la défense, et finissent leur éternité dans la cave de Joseph. C'est un puits sur l'Enfer qui s'ouvre dans Notre Dame, un des rares endroits où les Anges peuvent souffrir. On leur retire leurs pouvoirs et on les y torture pour l'éternité. Une caverne de pierre noire au-dessus d'un gouffre sans fond et des stalactites rougeoyantes d'où pendent les chaines qui écartèlent les Anges brisés. Un Ange Renégat

aware (Dominique arrange des petites visites à la cave pour les serviteurs qui auraient tendance à dévier) fera tout pour ne pas être repris. Il préférera même mourir plutôt que de se faire juger par les services compétents. Parce que là, au moins, il ira au Purgatoire. Quel avantage y aurait-il à quitter le Paradis, si c'est pour mourir et finir en Enfer ? L'espoir des Anges Renégats est donc de vivre très vieux et de mourir de leur belle mort : les machines de pesée des âmes ne tiendront pas compte du fait qu'ils sont Renégats et les jugeront sur leurs seuls actes, ce qui fait que nombreux restent au Purgatoire pour l'éternité (ils ne sont curieusement jamais renvoyés au Paradis).

C'est pour cette bonne raison que les Anges dont la mission est de traquer les Renégats ne sont généralement pas de simples bourrins. Ce sont des brutes monomaniaques, mais des brutes bardées de pouvoirs mentaux, genre " Paralysie " ou " Charme ". Leur objectif est de ramener le contrevenant pour qu'il soit jugé et condamné. Seuls certains Anges de Dominique très sur le volet sont théoriquement autorisés à traquer les Renégats et ce avec peu de succès, somme toute, puisqu'à peine un sur dix est repris par les Forces du Bien. Et Dominique tient bien à ce que ce chiffre reste inconnu de l'Ange lambda. Les pratiques sont hétéronomes. D'abord, il y a les Justes, ces binômes de grade trois au service de Dominique décrits dans le Liber Angelis. En gros, ce sont deux Anges très purs, appelés le Glaive et la Balance, qui s'intéressent surtout aux Renégats puissants. Le premier est le bras armé du second, qui est généralement quelqu'un d'intelligent, doté de grandes qualités d'enquêteur. Il est aussi versé dans les lois angéliques et est chargé de juger l'Ange Renégat. S'il est coupable, le Glaive est chargé d'appliquer la sentence : la mort si la Balance pense qu'il ira en Enfer, le retour à Notre Dame s'il n'est pas assez coupable (on sait, c'est vicelard). Dans de rares cas, il juge que l'Ange peut de nouveau rentrer dans le rang et permet à celui-ci de demander pardon et d'abjurer ses fautes. Il est alors rejugé par un tribunal composé de trois grade trois, dont au moins un Joseph. Juste après dans l'organisation de la traque des Renégats, existent des petits groupes d'Anges de grade deux minimum, chargés de les retrouver. Ces équipes sont seulement composées d'Anges ayant prouvé leur pureté, au service de Dominique, de Laurent ou d'Yves (et oui). Enfin, les Anges de base n'ont théoriquement pas le droit de chasser le Renégat, mais peuvent les éliminer s'ils en rencontrent au cours d'une mission. Dominique préfère perdre quelques prisonniers plutôt que de laisser de tels individus déviants en présence d'Anges qui ne sont pas préparés, de peur qu'ils les pervertissent. D'ailleurs, tout contact entre un Ange et un Renégat que la hiérarchie apprendrait (dans un rapport de mission, par exemple) provoquerait la convocation de l'Ange pour un interrogatoire sympa pratiqué par les sbires de Joseph. Un Ange n'a pas le droit, toujours dans la même logique, d'éviter la contamination, de chasser des Renégats pour ses loisirs. S'il se fait attraper, il sera puni sévèrement. Les Anges de grade deux peuvent demander l'autorisation à la hiérarchie, qui mènera alors une enquête poussée. S'il satisfait aux critères de Dominique, et ils sont très stricts, il pourra obtenir un permis qui lui accorde un " pouvoir de recherche administrative ".

Les services de Joseph s'occupent aussi des humains au service de Dieu : humains bénis, serviteurs et autres soldats de Dieu. N'étant pas immortels, ceux-ci ont à tout moment le droit de résilier leur contrat et de retourner à une vie normale. Si leur motivation parait bizarre, s'ils désertent en secret ou s'ils commettent un crime grave à l'encontre des lois (humaines ou angéliques), un Ange de Joseph mènera sa petite enquête et les éliminera en cas de culpabilité. Sinon, un Ange de Blandine leur nettoiera la tête de tout ce qui peut bien concerner le Grand Jeu et les renverra à la vie civile. De tels individus n'existent naturellement pas de manière officielle et sont déclarés " inaptes au service " pour pouvoir être renvoyés dans leur foyer.

Ce qui nous amène au dernier type des personnes qui n'existent pas, à savoir les Transfuges. Devenir un Transfuge est très difficile, d'autant que les Démons n'ont pas d'équivalent d'Ange dans leur organisation, mais cela reste possible. Les Forces du Mal n'ont pas le même genre de scrupules moraux que leurs camarades angéliques et un Ange Renégat peut être pour eux une recrue de poids. Après tout, il y a une guerre à gagner. Un Ange qui parvient à ne pas se faire débiter en morceau par le Démon qu'il contacte, et qui a été accepté par l'Enfer, perd tous ses pouvoirs qui n'ont pas d'équivalents chez les Démons. Il remplace les autres par ceux que



son Prince lui permet. Il recommence donc tout en bas de l'échelle (grade zéro en plus), et personne ne lui fera confiance pendant les dix prochaines années. Ça valait le coup, non ? Il perd également le langage angélique, qui est perverti par la transformation de son énergie magique. A ce propos, il est à noter que son aura change elle aussi, alors que dans le cas d'une renégat normal, elle reste la même.

Après tout cela, on comprendra facilement que la personnalité des Anges Renégats est souvent perturbée. D'abord, il leur a fallu la volonté nécessaire pour tout quitter et accepter de devenir mortel. Ensuite, cette toute nouvelle peur de la mort les change profondément. Certains craquent complètement et deviennent déments, d'autres se suicident pour être sûrs de ne pas être repris, et la plupart des autres deviennent hyperactifs, désireux de découvrir un maximum de choses en un minimum de temps. Leur action dépend de la raison pour laquelle ils ont quitté leur hiérarchie : la cause de la défection deviendra le centre du monde du Renégat et la seule chose à laquelle il pourra s'accrocher vraiment. Tout ce qui est en rapport avec lesdites choses sera donc vécu dans l'excès. Par exemple, un Ange ayant quitté les Forces du Bien par amour deviendra un amant jaloux, généreux, possessif et entièrement loyal. Les Renégats se sentent traqués et passent donc leur temps à voyager, très souvent armés. Ils agissent le plus possible, en se fiant à leur instinct ou à leurs sentiments, et sont très largement paranoïaques, incapables d'accorder leur confiance à qui que ce soit.

Si vous souhaitez diriger une campagne avec des personnages Renégats, le mieux est de faire jouer le passage de l'autre côté de la barrière. Créer de toutes pièces un Renégat est très artificiel. Ensuite, il faudra essayer de trouver une raison valable, autre que la fuite (ou alors vous allez vite vous ennuyer) pour que vos joueurs soient toujours impliqués dans le Grand Jeu. Cela peut être très intéressant et changer un peu l'ambiance de vos parties. L'important est de garder à l'esprit ce que les Anges Renégats ont de particulier : cette liberté qui est le propre de l'homme et cette affreuse peur au ventre qui va avec.

Les Démons

Si les Forces du Bien sont autoritaires, celles du Mal peuvent sembler plus sympa à vivre. Pas de normes, pas de morale, rien qui empêche le Démon de s'amuser. Pourtant, comme chez leurs frères angéliques, il arrive que des Démons se fassent la belle un beau jour. Et cela dans des proportions tout à fait semblables, alors qu'un Démon Renégat peut être certain de finir sa petite expérience en Enfer.

Les Démons quittent la partie pour les mêmes motifs que leurs homologues. L'amour bien entendu, qui est capable de bien des choses, même de rendre sobre un alcoolique ou de transformer le pire des salauds (responsable de meurtres ou d'une émission de divertissement sur le service public) en papa gâteau. La haine, bien entendu : haine des humains, des Anges ou des autres Démons. Il arrive qu'ils les détestent tellement que les minces limites posées par les Forces du Mal soient trop pour eux et qu'ils se lâchent pour enfin pouvoir tuer des humains innocents (ce qui est interdit, je vous le rappelle). La pression de la hiérarchie peut aussi pousser un Démon à reprendre sa liberté. Même si celle-ci est loin d'être aussi envahissante que celle des Forces du Bien, elle peut rapidement devenir une vraie épine dans le pied d'un Démon mal noté, grande gueule ou pris en grippe par un supérieur. La loi du plus fort ne réussit pas à tout le monde, surtout quand un petit enfoiré qui vous en veut personnellement depuis une éternité atteint le grade trois et est bien décidé à vous en faire baver jusqu'à la fin de vos jours.

Il arrive aussi que des Démons désertent par pureté et ce de plusieurs manières différentes. Qu'ils soient attirés par les humains dans un mouvement de bonté soudain ou qu'ils se battent pour l'objectif officiel des Forces du Mal (c'est-à-dire la liberté de l'humanité), ce sont des idéalistes chacun à leur manière et ils ne peuvent décidément pas s'épanouir en Enfer. Deux des causes majeures de désertion sont pourtant le désir de liberté et la lassitude. Quoi qu'on en dise, les Démons restent moins libres que les humains, qui ont encore la possibilité de faire un choix moral. Pour le Démon, le choix est théoriquement déjà fait d'avance et certains d'entre eux ne le supportent plus : à quoi bon faire le Mal si on n'a pas le choix à la base ? L'ennui peut aussi s'installer chez des Démons ayant été incarnés de nombreuses fois, lassés des meurtres, des mesquineries et des souffrances infligées. En fait, le Mal, c'est très surfait et au bout d'un moment ça peut devenir tout à fait routinier d'étriper, de violer et de torturer. D'autant que les Forces du Bien ont un alibi pour mener leur guerre, un but. L'Enfer est beaucoup plus nihiliste, et les idéalistes dont nous vous parlions à l'instant sont bien rares... Certains finissent par en avoir marre et décident de quitter le bercail pour aller voir s'ils peuvent trouver de quoi s'amuser autrement. On ne vous parle pas nécessairement d'aller construire des hôpitaux en Afrique pour donner un but à sa vie. C'est plus souvent pour tester ses propres limites, pour découvrir jusqu'où il peut faire le Mal une fois affranchi des limites de sa hiérarchie, qu'un Démon décide de devenir Renégat. Ceux qui entrent dans cette catégorie sont souvent des individus très puissants, des grades trois qui ont participé ou déclenché des guerres sanglantes et qui veulent voir s'ils peuvent aller plus loin. Ils laissent sur leur chemin une traînée sanglante et sont très dangereux - leur quête d'identité ne se terminera qu'à leur mort, qui sera souvent très violente.

Mais la raison principale pour laquelle un Démon pourrait vouloir quitter son camp est l'orgueil. Ils ne sont pas intéressés par la liberté ou plutôt si, mais dans une perspective déformés puisque celle-ci devient la simple conséquence de ce qu'ils cherchent vraiment : la puissance. Ils veulent être les plus forts, les plus méchants, les plus vicieux. Le seul petit problème est que, comme dirait l'autre, " il n'y a qu'un seul grade quatre ". Et les rangs des Princes sont déjà bien trop encombrés pour que tout projet de promotion sociale puisse être pris en compte. D'autant que, pour ce genre de Démons, l'objectif avoué est carrément le grade cinq - en un mot, ce qu'ils veulent vraiment c'est être Satan à la place de Satan. Ben oui mon vieux, et puis quoi encore ?

Les Démons Renégats font moins les malins une fois que l'irréparable a été commis. Tous subissent exactement la même chose qu'un Ange du même métal, pour les mêmes raisons magiques. Plus de pouvoir annexe, plus d'invocation, moins de PP et plus d'immortalité. Leur signature énergétique est également transformée, pour les mêmes raisons que dans le cas des Anges. Il s'agit bien de

les couper de l'Enfer et de faire en sorte qu'ils ne bénéficient plus des avantages qui vont avec, mais également empêcher qu'ils ne soient retrouvés trop rapidement. Cet état de fait repose sur une décision de Lucifer lui-même.

Même s'il est reconnu par la hiérarchie, le statut de Renégat n'existe pas non plus en Enfer de manière légale. Pire, se rebeller n'est pas un crime et n'est en aucun cas sanctionnable : ils ont juste choisi le mauvais côté de la force mais, après tout, chacun sa merde. De fait, cela amuse plutôt Samael, et lui rappelle de bons souvenirs de sa propre révolte. Il ne donne donc aucune consigne pour que de tels individus soient pourchassés ou éliminés. Par contre, une fois qu'un Démon a pris sa décision, il se débrouille. Il n'a plus aucun droit en Enfer et, s'il se fait massacrer par une équipe d'Andromalius, tant pis pour lui. Si Lucifer n'est pas revanchard avec ceux qui le quittent dans une grande quête mégalomane du pouvoir, il n'est pas tendre avec ceux qui échouent. C'est-à-dire qu'un Démon qui regretterait sa décision et voudrait revenir au bercail, effrayé par sa nouvelle mortalité, peut toujours se brosser. Satan interdit strictement aux Renégats de réintégrer les Forces du Mal : une fois qu'ils ont pris leur décision, c'est une bonne fois pour toutes. Cet état de fait est de notoriété publique, chaque Démon sachant très bien ce qui l'attend en cas de désertion. Cela n'empêche pas certains de se rebeller, tant la mégalomanie et le besoin d'air frais sont des pathologies répandues en Enfer.

Les serviteurs humains et les morts-vivants peuvent reprendre leur liberté quand ils le veulent, même si les zombies sont en général trop cons pour ça. C'est au Démon qui possède le pouvoir concerné de décider quoi faire de son subordonné en vérité.

Généralement, il le tue ou le dénonce aux Forces du Bien pour rigoler, faut pas déconner non plus. Le cas des Familiers est un peu différent, puisqu'ils sont un peu à mi-chemin entre les morts-vivants et les Démons. Ils ont donc le droit de se rebeller eux aussi mais, s'ils se font gauler, ils passent directement par la case Tartare sans toucher le RMI, et pour l'éternité.

Les Renégats ne sont donc officiellement pas pourchassés par les Forces du Mal. Cela dit, il n'est pas non plus interdit de le faire. Le rôle d'Andromalius n'est en aucun cas de s'occuper de ce problème, il doit juste veiller à la pureté des Forces du Mal et des serviteurs au service de Lucifer. C'est donc un pur loisir du Prince du Jugement, qui fait rechercher cette vile engeance sur ses heures de sommeil et compose des équipes pour leur faire la peau. Il ne juge d'ailleurs jamais les Renégats pour leur défection, mais bien pour les inévitables entorses aux principes infernaux qui vont avec. Tout Démon a droit de vie ou de mort sur un Démon Renégat et les actions de la Garde Carmine, cette organisation qu'a créée Belial pour s'occuper de ses propres Renégats, ne sont pas illégales. Seulement la Garde marche officieusement sur les plates-bandes d'Andromalius et le Prince du Feu ne tient pas à ce que cela s'ébruite, de peur que le Prince de la Justice ne devienne un adversaire politique. Quand un Renégat est repris, il est éliminé et se retrouve directement en Enfer, où il est emprisonné pour un temps proche de l'éternité. A ce jour, aucun Démon de ce type n'a encore reçu l'autorisation de revenir sur Terre, même sous la forme d'une simple Goule...

Le petit Satan illustré

Bénificier

1. Bénéficier d'un piston de la part de la hiérarchie angélique
Par exemple : " les gars, j'ai bénificié d'une super info "

Il peut arriver qu'un Démon décide de passer dans l'autre camp et tente de rejoindre le Paradis. Autant dire que ses chances sont minimes (mais les chances qu'un Démon veuillent redevenir un Ange sont de toutes façons très réduites). Dans ce cas de figure, il sera pourchassé par tous les Enfers. S'il parvient à trouver un serviteur d'Ange sans se faire hacher menu, il pourra lui demander le pardon. Celle-ci fera mener une enquête sur le Démon et, dans l'intervalle, ne le protégera pas de ses anciens camarades qui ne manqueront pas de vouloir lui faire la peau. Le processus dure souvent plusieurs mois avec des rencontres régulières dans des terrains neutres (Chez Régis par exemple) et se conclut par la rencontre avec un grade trois. Celui-ci l'accueille alors dans les Forces du Bien, ou bien lui fait la tête. S'il est embrigadé, ses pouvoirs subissent le même changement que dans le cas d'un Ange Transfuge (langage, aura, perte des pouvoirs trop démoniaques et re-tirage des autres). Il choisit alors son Archange : Michel, Ange ou encore Janus si c'est un ancien de Valéfor. Les autres Archanges n'ont pas confiance et refusent pratiquement tout le temps ce type de serviteurs. Ce manque de confiance se fera d'ailleurs sentir dans toute la carrière future de l'Ange fraîchement sauvé et Dominique lui tombera dessus personnellement au moindre prétexte. Sympa, non ?

Les Démons Renégats, contrairement aux Anges, regrettent rarement leur nouvelle vie. Ils savaient exactement ce qui allait leur arriver et prennent leur décision en toute connaissance de cause. Ils se soucient donc peu de leur sécurité personnelle et vivent à trois cents à l'heure. Ils sont généralement très bien préparés au conflit physique et se baladent armés en permanence. Ajoutez à cela qu'un Démon qui déserte est souvent un grade deux ou trois, qui a eu du temps pour accumuler de l'expérience et de la roublardise, et vous comprendrez qu'il est souvent à même de se débarrasser d'une équipe de Démons débutants tant il est vicieux, puissant et malin. L'état d'esprit d'un Renégat varie bien sûr selon la raison qui l'a fait quitter les Forces du Mal mais la mégalomanie, la cruauté et une certaine insouciance sont des traits psychologiques souvent majeurs. A l'inverse, il existe une petite minorité d'individus désabusés ou idéalistes, qui sont souvent encore plus dangereux que les premiers puisqu'ils comptent bien profiter de leur liberté le plus longtemps possible.

Jouer une campagne avec des Démons Renégats peut être très intéressant et, encore une fois, mieux vaut jouer le passage à l'acte que de créer artificiellement de tels personnages. D'autant que les Démons quittent la plupart du temps leur organisation quand ils ont atteint un certain degré de maturité, comme nous l'avons déjà dit. Cela dit, jouer une bande de Démons décidés à battre tous les records dans l'horreur deviendra assez vite chiant (vous pouvez nous croire) et risque de transformer vos parties en séquences de viols collectifs ponctuées de bataille rangée, ce qui est somme toute sans aucun intérêt (à part peut-être celui d'effrayer vos vieux parents quand ils viendront vous ravitailler en chips et en coca).



Les Autres

Il arrive que des membres de certains panthéons décident de les quitter. Ils subissent alors les mêmes désagréments que les Anges : plus de pouvoir annexe, plus d'invocation, moins de PP, plus d'immortalité et, en prime, un aller simple au Purgatoire après la mort.

En ce qui concerne la politique de chaque Panthéon envers ses Renégats, elle peut varier grandement. Les Vikings (qui ont le plus de Renégats tant la perspective du Ragnarok commence à ressembler à une vaste bouffonnerie) préfèrent mépriser leurs anciens serviteurs. Les Vaudous essaient de retrouver leurs Renégats pour les empêcher de parler et les torturer un brin. Les Celtes et les Romains sont trop mous pour pouvoir faire quoi que ce soit et les Egyptiens de Sekhmet pourchassent les leurs pour leur faire manger les pissenlits par la racine.

En général, il suffit cependant de s'excuser pour se faire réintégrer : les panthéons polythéistes ont trop peu de serviteurs et ne vont pas faire la fine bouche. Les Vikings continueront cependant de leur faire la gueule et ne leur adresseront plus la parole qu'en cas d'extrême urgence.

Les anciens membres de tels panthéons peuvent toujours être récupérés par les Forces du Bien ou du Mal. Ils subissent alors la même procédure que celle décrite ci-dessus, mais en bien plus souple, surtout côté angélique et même si cela ne plait pas beaucoup à Dominique. Seul ce dernier, Laurent, Walther, Joseph et Jean refuseront d'ailleurs un serviteur issu du paganisme. Côté démoniaque, l'aspirant Démon sera propulsé au grade, ô combien envié, de Familier et devra y faire ses preuves comme tout le monde.

Dans l'autre sens, c'est un peu plus problématique. Les Vikings n'accepteront en aucun cas un Transfuge de l'Enfer et lui mettront même une bonne baffe pour sa peine. Pour les Anges, cela dépend de ses qualités : les serviteurs de Lautent et surtout de Michel seront accueillis avec joie et les autres devront prouver qu'ils savent se battre. Les Vaudous forment un culte immanent et c'est donc une assemblée de bêkés puissants qui donnera son accord pour que la cérémonie initiatique transforme l'Ange ou le Démon. Ils ne font pas une grande différence entre les deux camps pourvu que la foi vaudou soit respectée, même s'ils gardent un faible pour les anciens serviteurs d'Ange. Les autres font à peu près tous la même chose : ils se réunissent entre dieux et examinent le dossier pour voir ce que le Transfuge pourra leur apporter. Ils se méfient bien sûr un peu plus des Démons mais, bon, à cheval offert...

Quant aux Sorciers, rien ne les empêche de quitter cette existence dangereuse et d'aller pointer à l'ANPE, comme tout le monde.

Le Bureau

Ah, les bonnes idées de ce vieux Dominique. Mais si, vous savez, ce genre d'idées faites pour s'assurer un bénéfice important et qui ont l'air, sur le papier, tellement formidables. Puis qui vous pètent à la gueule à la moindre occasion...

Tout cela a commencé après la première guerre mondiale. Dominique a téléphoné à son frère Andromalius et lui a proposé de créer une organisation secrète, composée d'Anges et de Démons triés sur le volet afin de composer des équipes mixtes. Il s'agissait de remédier efficacement aux situations impliquant aussi bien le Paradis que l'Enfer : Renégats puissants, cultes polythéistes, troisièmes forces diverses, atteintes au Grand Jeu, tentative de destruction de la Terre et autres bordels cosmico-magico-oniriques, tout y passait.

Andromalius accepta pour deux raisons. D'abord parce que l'idée en soit était bonne, et qu'elle permettrait de faire un peu le ménage, tout en garantissant que le Grand Jeu se fasse entre pairs - il n'a jamais eu beaucoup de sympathie pour tout ceux qui adorent des dieux tricéphales. Mais surtout parce qu'il pensait bien faire sauter ça à la tronche de son cher frérot. L'idée était de révéler avec fracas l'existence du Bureau pour lui mettre des bâtons dans les roues. En effet, la Cour Infernale pouvait pardonner à Andromalius ce genre de compromission ponctuelle, mais le Conseil Divin serait obligé de condamner Dominique, qui pourrait alors ravaler sa pureté toute blanche. Et hop, sans Dominique en position de force, le Paradis aurait été déstabilisé et les Forces du Mal auraient pris l'avantage.

A la base, le Bureau se situait sous la Samaritaine et était dirigé dans une ambiance un peu tendue par quelques Anges et Démons de Dominique et Andromalius de grade deux ou trois. Quant à son personnel, il était réparti dans des équipes mixtes, comptant le même nombre de Démons que d'Anges et séparés en deux services bien distincts.

Le Service B (ou la Légion étrangère comme l'avaient surnommé affectueusement ses membres qui, de toutes façons, n'avaient jamais entendu parler d'un autre service que le leur) comptait tout ce que les Forces du Bien et du Mal pouvaient compter de déchets. Traitres, ex-Renégats, auteurs de fautes graves - bref, le rebut. A cette base saine s'ajoutait tous les petits malins qui en savent trop et étaient trop peu discrets (du genre à murmurer que Yves et Kronos... Ou que Baal et Andrealphus...). Pour résumer, c'était tous les déviants, moraux ou politiques, ou tous ceux dont la gueule ne revenait pas à la hiérarchie, qui se trouvaient tout d'un coup chopés par les services de Dominique ou d'Andromalius et jugés dans une parodie de procès après une procédure bien hardcore. Une fois réduit à l'état de loque, le coupable était abandonné dans sa cellule sans boire ni manger durant deux jours, puis on lui faisait un genre de proposition qu'on ne peut pas refuser. Soit il refusait quand même, et dans ce cas il retournait en Enfer ou au Paradis, avec une peine d'emprisonnement de mille ans pour sa peine. Soit il joignait le Bureau et pourrait bénéficier d'un petit coup de pouce à la réincarnation sur Terre en cas de mort violente. En effet, le pain quotidien du Service B était les équipes mixtes, les missions les plus dangereuses et les actions suicides. Mais curieusement, Andromalius et Dominique n'enregistraient pas souvent de refus... On faisait alors visiter en vitesse à l'Ange ou au Démon concerné les locaux de la Samaritaine et on l'envoyait rejoindre son nouveau chez lui : trois énormes hangars à Marly-le-Roy, reconvertis en casernes et où était entreposé le matériel au top de la technologie dont disposait le Bureau. Une nouvelle vie pouvait commencer.

Les Règles du Bureau étaient relativement simples, et les nouveaux membres signaient leur contrat avec leur sang : le Bureau est secret et il est donc interdit d'en parler à quiconque ; le Bureau réunit l'élite des Forces du Bien et

du Mal qui collaborent contre les ennemis communs ; cette collaboration est temporaire et utilitaire et ne remet pas en cause la lutte entre le Bien et le Mal ; cette collaboration est cependant bien réelle et la trêve entre Démons et Anges est complète, de manière à ce que les objectifs ne soient pas entravés par des raisons idéologiques ; et, enfin, la réussite est le seul but, ce qui veut dire qu'au bout de trois missions ratées, c'est la mort... En pratique, cette dernière règle était surtout un gros pipeau pour les faire marcher à la baguette et n'était appliquée qu'aux pauvres gars du Service B. Pour le service A (surnommé la CIA par ses membres), c'est une autre histoire.

Ce service était le fer de lance de la petite organisation de nos deux compères, et réunissait véritablement l'élite des Forces du Bien ainsi que quelques pointures des Forces du Mal. Sélectionnés sur dossier ou après un coup d'éclat, les membres de la CIA étaient alors observés par un Démon d'Andromalius et un Ange de Dominique, soit à distance, soit directement en leur faisant croire qu'ils étaient des nouveaux membres de leur équipe. Si les candidats semblaient prometteurs et intègres, ils étaient convoqués dans un endroit neutre où on leur proposait de rejoindre le Bureau. Autant dire que le choix n'existait pas, puisqu'un refus marquait un esprit rebelle et, surtout, revenait à lâcher quelqu'un d'au courant dans la nature. Donc, en cas de refus, couic. S'ils acceptaient, ils étaient admis à la Samaritaine et on leur exposait les règles du Bureau avant de les intégrer à une équipe. Les trois premières missions se faisaient dans la douleur, à base de contact désagréable, d'absence de renfort et de méfiance absolue envers les nouvelles recrues, obligées de se justifier en permanence et recevant en prime des visites surprises d'inspecteurs tatillons. Après trois réussites, on leur offrait leur carte du service A au cours d'un pot bien nase. Et, à partir de là, changement radical : plus de contact désagréable, briefings efficaces et bien renseignés, experts à disposition, locaux de la Samaritaine à disposition, matériel à disposition, secrétaire pour taper les rapports à disposition. En bref, des conditions de travail idéales, surtout comparé au chaos des Forces du Mal ou à l'ambiance kafkaïenne des Forces du Bien. Ces Anges et ces Démons étaient l'élite, et ils étaient traités comme tels, un peu comme James Bond en fait, avec une carte de crédit et un accès permanent à tous les services







des Forces du Bien ou du Mal ainsi qu'à l'hôtel Méridien à Paris, par exemple. De temps en temps, on pouvait même avoir droit à une bonne poignée de main de la part de Dominique ou d'Andromalius. Quant aux fameuse règles, seule la première était vraiment passible de mort - un agent secret c'est long et ça coûte cher à former, alors faut pas gâcher.

Tout marchait très bien, très, très bien même pour le Bureau, jusqu'à ce jour fatal où un membre eut le malheur d'échoir sur la table de dissection de Joseph et cracha le morceau. Bon, on ne va pas vous la refaire, vu que tout ça est décrit par le menu dans la troisième édition de notre jeu préféré, avec toutes les conséquences qui vont avec : dissolution du Bureau, explosion de la Samaritaine, croisade de Laurent contre l'organisation, baston au Conseil et mise à l'écart de Dieu et Satan par Dominique et Andromalius le temps de tirer leur épingle du jeu. Le premier est complètement dégoûté qu'on lui ait niqué sa belle idée (comme d'hab') et est pris de sueurs froides à l'idée que l'on puisse remonter jusqu'à lui. Le second est un peu déçu de ne pas avoir pu mettre ça sur le dos de son frère et compte bien tirer profit de la situation. En 1999, il a donc tenté de remettre la main sur des anciens membres du Bureau. Pas ceux de la Légion, bien sûr, ceux de l'élite, ceux du Service A. Il s'est lancé dans une grande campagne de récup, qui n'est pas allée sans quelques problèmes, notamment avec le RZO, mais tout ça est raconté dans Sympathy for the Devil. Son action s'est soldée par un échec, mais a mené à la réintégration de quelques membres du Bureau, surtout des Démons en fait. Les membres de la CIA n'avaient pas trop apprécié de se faire lâcher par la hiérarchie au premier problème... Andromalius et Dominique ont décidé de ne se servir d'équipes de l'ancien Bureau que dans des situations ponctuelles et d'abandonner toute forme d'organisation centralisée. Le Prince du Jugement compte cependant bien mener son petit plan jusqu'au bout et magouille actuellement pour qu'un ancien puisse venir accuser Dominique en plein conseil. Ce dernier a décidé de réintégrer les Anges en qui il avait confiance dans le Labyrinthe et de faire la peau aux autres.

Pour cela, il a élaboré plusieurs méthodes. La plus cool est l'échange : les deux compères se repassent chacun un ancien du Bureau, qui change officiellement de camp et qui n'a pas d'autre choix que de la fermer (qui croirait un Transfuge ?). Deuxième solution, l'élimination physique. C'est là que ça devient compliqué, puisqu'il faut éviter qu'ils aboutissent au Paradis ou en Enfer, de peur qu'ils ne se mettent à jacter. L'idée de Dominique est de les exiler sur des Marches Intermédiaires vides, mais c'est très compliqué à faire de manière discrète. Il a bien pensé à leur laver le cerveau, mais il aurait dû pour cela avoir le soutien de Blandine, il peut toujours rêver (pouf, pouf). Il semblerait cependant qu'il ait trouvé un moyen et qu'il écrème lentement mais sûrement ses anciens serviteurs, en commençant par les Anges et la Légion. Il fait cela très discrètement et à de longs intervalles de temps, pour ne pas effrayer ses brebis galeuses. Souvenez-vous qu'il avait personnellement promis à ces dernières que leur nouveau statut de Renégat (ben oui, quand même) n'occasionnerait pas d'investigations trop poussées.

L'enquête de Laurent, quant à elle, piétine allègrement dans la semoule, tant Dominique lui met des bâtons dans les roues. Il n'a pas été capable de mettre la main sur un seul ancien du Bureau et commence un peu à se lasser, se demandant si tout cela n'était pas plus bénin qu'il le croyait. Il continue cependant sa petite enquête, dans la mauvaise direction, puisqu'il croit toujours que Michel est derrière tout ça. Dominique l'encourage dans cette voie, en lui faisant passer, par le Labyrinthe, de fausses informations qui incriminent l'Archange de la Guerre.

Aujourd'hui la plupart des Archanges ont entendu parler d'équipes mixtes, mais ne connaissent rien de l'existence réelle du Bureau, même si certaines rumeurs ont pu remonter jusqu'à eux. Côté démoniaque, on en sait encore moins, même si certaines rumeurs sont parvenues aux Princes les mieux informés.

Le Service B est largement décimé par les exécutions d'Andromalius et les lavages de cerveau de Dominique. Leur statut officiel est celui de Renégat, avec tous les désavantages qui vont avec. Certains se sont dit que c'était la belle vie quelque part : bien sûr ils sont redevenus mortels mais, avec l'assurance de ne pas être pourchassés, cela fait de chouettes vacances tout compte fait. Certains se sont cependant rendus compte qu'ils avaient une nette tendance à disparaître sans laisser de traces et ils se méfient de plus en plus. Malheureusement ils sont trop isolés pour représenter une véritable menace pour les deux camarades magouilleurs et décident le plus souvent de se tenir à carreaux.

Le Service A était bien mieux camouflé et la plupart de ses anciens membres ont rejoint des placards dorés : les services d'Andromalius ou le Labyrinthe. Certains ont cependant choisi d'entrer en rébellion contre leurs anciens maîtres et ont reformé une version alternative du Bureau, qui lutte désormais contre le principe même du Grand Jeu, fallait pas les énerver. Leur plan est tout simplement de révéler l'existence des Anges et des Démons aux humains et de semer un immense bordel. D'autres encore ont rejoint la Maison. Ces deux types de survivants du Bureau sont bien entendu passés Renégats, avec tous les désavantages habituels, et sont recherchés avec application par les services de Dominique et d'Andromalius.

Mener une campagne avec des anciens du Bureau est tout à fait faisable. Certains d'entre vous doivent même avoir de vieux personnages qui appartenaient à cette organisation. A vous de voir dans quelle catégorie ils se classent, mais le plus marrant est sans doute d'appartenir au Bureau bis, l'autre solution se réduisant en fait à faire une campagne de Renégats. Créer un membre du Bureau est impossible, puisque celui-ci ne recrute plus de membres et se fait tout petit. Quant à créer des anciens du Bureau, vous voulez vraiment savoir ce qu'on en pense ?

La Maison

Il y a bien un Archange qui connait tout sur le Bureau : Yves, puisque ce vieux salopard sait tout, combien de fois il va falloir vous le répéter. Il est au courant depuis le début et, à vrai dire, l'idée aurait pu lui plaire si elle n'avait pas servi à ce point les intérêts des deux psychorigides de service. Et oui, rapprocher les Anges et les Démons, leur montrer ce qu'ils ont en commun, protéger l'équilibre et les principes du Grand Jeu, tout cela ne pouvait que provoquer son adhésion au principe même du Bureau. Seulement, Andromalius et Dominique ne peuvent pas s'empêcher de pervertir les meilleures idées du monde pour en faire des sources de haine. C'est face à ce constat désolant que Yves a décidé de créer son organisation concurrente, la Maison.

Catherine
Ex-Archange des Femmes

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	5	2	4	3	58

Talents : Baratin (2), Discussion (2), Corps à Corps (4), Connaissance de l'agriculture et de la flore (4), Médecine (6), Séduction (6), Arc (6).

Pouvoirs : Assommer (2), Lumière (2), Charme (6), Peur (4), Amour (4), Guérison de maladies (4), Fertilité (4), Guérison de folies (4), Guérison de phobies (2), Sommeil (4), Calme (4), Immunité aux maladies et aux poisons, Pas de nourriture, Anaérobiose, Non-détection, Détection des créatures invisibles (4), Lire les sentiments (4), Rêve (6), Téléportation (4), Arme à distance bénite (arc), Conscience (6).

Conscience

Ce pouvoir permet de faire prendre conscience de tout son véritable potentiel à la personne touchée. Celle-ci, pendant quelques fractions de secondes, est débarrassée de tous les préjugés ou les complexes d'infériorités. Ce pouvoir est plus dangereux qu'il n'y paraît, certaines personnes ont tout laissé tomber (travail, famille, etc.) après avoir été touché par ce pouvoir. Toute influence mentale qu'elle soit naturelle (peur, amour etc.) ou non (Charme, contrôle etc.) cesse immédiatement. Ce pouvoir coûte 5PP, réussit automatiquement et nécessite un contact physique.

Catherine a une possibilité d'intervention de 1 et viendra physiquement protéger son serviteur. Une femme confrontée à une situation horrible et qui exprime le besoin d'être aidée (de " oh mon Dieu, au secours " à " mais que quelqu'un fasse quelque chose, bordel ") peut jeter un d666. Sur un résultat de 111, Catherine entend son appel et intervient. Ce n'est pas grand chose, mais c'est déjà pas mal....

La Maison est une organisation encore plus secrète que le Bureau et qui lutte contre celui-ci. Elle est basée sur les techniques du Mossad et de la franc-maçonnerie et est composée presque entièrement de Renégats. En effet, comme vous avez dû le comprendre depuis le début de ce chapitre qui leur est consacré, ce n'est pas un statut très marrant et les Renégats sont souvent bien seuls face à des organisations qui leur en veulent beaucoup et voudraient bien les découper en rondelles, sans anesthésie encore... Alors un jour la paranoïa et la solitude commencent à peser, le Renégat est depuis longtemps un pilier de Chez Régis (au début il n'y allait qu'une fois de temps en temps, pour le souvenir) et le poids de la nostalgie l'emporte. C'est à ce moment-là que son voisin de comptoir, le beau jeune homme brun avec un jean bien repassé, un t-shirt blanc, une veste en cuir marron et les dernières Nike fabriquées par des gamins de dix ans, l'accoste. Il lui remonte le moral et fait connaissance ; puis au bout de plusieurs rencontres, quand il sent que son interlocuteur est mûr pour ça, il lui parle de la Maison.

La Maison est bien plus qu'une simple organisation secrète, c'est une autre manière de voir les choses, presque une nouvelle religion. Son but officiel est la lutte contre l'intégrisme et l'obscurantisme, la protection des humains contre les contrecoups du Grand Jeu. Elle veut éduquer les masses, séculariser les sociétés, libérer les hommes, promouvoir la paix. Et le mieux c'est que, pour une fois, c'est pour de vrai, même si on ne leur dit quand même pas que ça sert bien à Yves pour faire durer le Grand Jeu, tiens.

Entrer dans la Maison est très facile puisqu'il suffit de prêter allégeance à Jil, le fameux beau brun dont nous parlions tout à l'heure, qui n'est autre que l'Archange Emmanuel. En effet, Yves ne voulait pas trop se mouiller et n'avait de toute façon pas le temps de gérer une telle organisation. Il a donc contacté l'Archange du Double Jeu pour s'en charger, qui avait le triple mérite de voir les deux faces du Grand Jeu, de bien aimer les humains et d'avoir le temps de s'occuper de tout ça. En effet, la plupart de ses serviteurs étant isolés derrière les lignes ennemies et sa propre organisation étant pour le moins relâchée, il avait le loisir de s'occuper de tout ça. D'autant plus qu'être Jil le distrait de ses états dépressifs et de ses angoisses existentielles. Yves lui a donc créé un personnage sur mesure : le genre de gars à vendre des portables au Pôle Nord, le genre de type à pouvoir se faire passer pour un Renégat auprès de Renégats, d'un Ange auprès d'Anges et d'un Démon auprès de Démons, le genre de marlou à vous mettre en confiance, le genre de bonhomme qui sait mentir pour la bonne cause.

Ce dernier offre donc sa protection aux Renégats (et à certains Anges ou Démons), ainsi qu'une nouvelle vie où ne domine plus la peur. Pour commencer, le Renégat redevient immortel et se remet à récupérer ses points de



pouvoir au rythme normal. C'est l'effet d'un pouvoir bien particulier, décrit en annexe, qui crée une aura d'énergie invisible et indétectable autour de lui. Cette aura lui permet de s'alimenter de façon bien plus efficace qu'un Renégat " normal " en énergie magique, en pompant les ley lines. Elle permet aussi d'invoquer Jil (Protecteur des solitaires, Guide des Egarés, Unificateur des rebelles, Absolveur des Renégats) et de bénéficier de son intervention directe avec un peu de chance. Autre bénéfice pour un Démon qui rejoint la Maison : s'il meurt au service de Jil, son âme va au Purgatoire, comme celle d'un Ange Renégat, et non en Enfer.

Le modèle d'allégeance que propose Jil est loin de celui qu'ils ont connu du temps où ils étaient encore au service des Forces du Bien ou du Mal. Yves et Emmanuel n'allaient pas leur resservir une nouvelle couche de hiérarchie casse-burnes, ce n'est pas vraiment leur genre. Le modèle proposé est donc celui d'une alliance : Jil promet de ne pas abuser de son statut de protecteur, mais leur demande de temps en temps de lui filer un coup de main pour régler des problèmes en rapport avec leur objectif commun de lutte contre l'obscurantisme. C'est plutôt valorisant et évite que le mot " mission " ne soit prononcé même si, au bout du compte, c'est bien de cela qu'il s'agit. Jil ne les sollicite que très rarement si ceux-ci n'ont pas exprimé clairement l'envie de le soutenir dans sa lutte. Seuls les trois quarts de la Maison sont véritablement des militants, les autres préférant se la couler douce.

Ces militants de la cause libératrice sont entièrement dévoués à Jil, qui leur a redonné un idéal. Yves ne se mêle plus de la Maison, laissant le soin à Emmanuel de tout organiser, ce dont il s'est acquitté avec brio (euh, non rien). L'infrastructure logistique de la Maison est très souple mais très efficace. Il n'y a pas de hiérarchie et les militants sont répartis selon le niveau de confiance qu'Emmanuel a en eux et la quantité d'informations dont ils disposent. Chaque nouvelle recrue se voit présenter entre un et trois contacts, appelés " voisins ", qui permettent à l'organisation d'être une grande famille dispersée et cloisonnée, ce qui est pratique en cas de découverte de l'affaire par les hiérarchies. Dès que le Renégat confie à un de ses voisins l'envie d'aider la Maison, Jil lui propose une première mission. Celles-ci sont souvent occasionnées par des renseignements obtenus par les Anges d'Emmanuel travaillant au sein des Forces du Bien et du Mal : quand l'Archange prend connaissance d'une mission sensible qui risque d'envenimer la situation, il y affecte une équipe de militants pour qu'il la fasse échouer dans la plus grande discrétion. Réussir la mission ne rapporte généralement pas de nouveaux pouvoirs, faut pas rêver non plus. Par contre, présenter un nouveau Renégat à Jil est largement récompensé. Au fur et à mesure qu'il gagne la confiance de ses voisins et de Jil, on fait rencontrer au militant de nouveaux voisins, puis les quelques membres de la Maison qui sont encore officiellement fidèles et qui noyautent leurs organisations respectives. Enfin, Jil leur présente ses plus précieux et nombreux alliés, les humains. En effet, dans son souci de les éduquer pour les libérer, Emmanuel et ses petits camarades se sont fait des alliés parmi les humains les plus sympathiques et les plus utiles à la cause. Il a même révélé à certains d'entre eux la nature des Anges et des Démons et l'existence du Grand Jeu. Oui c'est mal, oui c'est encouragé par Yves, non personne n'est au courant.

A propos d'être au courant, comment les militants de la Maison se reconnaissent-ils entre eux ? Comme l'aura et le langage ne font rien transparaître, il a bien fallu qu'ils trouvent une solution de remplacement. Les membres de la Maison se reconnaissent donc en glissant subtilement dans la conversation le nombre 16 ou le nom de leur pote Jil. Cela donne des choses du genre " moi, je mets seize sucres dans mon café comme mon pote Gilles. Jil ! 16 ! T'es con ou quoi ? ". Pas génial mais mieux que rien, non ? Et pourquoi ce chiffre 16, nous demandez-vous avec cet à-propos qui vous caractérise ? Certains murmurent (c'est une habitude) que c'est en rapport avec la seizième arcane du tarot, " la Maison Dieu " qui représente une tour foudroyée. Ce sont encore une fois des blasphémateurs qui n'ont rien d'autre à faire que de soupçonner Yves d'aimer les références païennes ironiques.

L'existence de la Maison est bien sûr secrète et aucun Archange ou Prince, autres que Yves et Emmanuel, ne sont au courant. Marc et Mammon ont commencé à soutenir Emmanuel dans sa lutte contre l'intégrisme sans connaître la Maison. Il leur était curieusement venu à l'idée que la guerre était mauvaise pour le commerce et qu'il fallait arrêter les frais. Cependant leur attitude est ambivalente, puisqu'au bout du compte ils ne l'épaulent pour promouvoir la paix et la tolérance que dans l'Occident riche. Ils ont compris depuis longtemps que la domination des pays pauvres était nécessaire au capitalisme mondial et qu'il n'y a rien de mieux qu'une petite guerre en Afrique pour faire du business en Europe. Ils ont, entre autre, moyennement apprécié le soutien de l'Archange du Double Jeu au mouvement anti-mondialisation et aux actions violentes de groupes radicaux dans les grandes rencontres internationales, surtout parce que ces derniers s'attaquent en général à la propriété privée.

Quoi qu'il en soit, Emmanuel bénéficie de nombreux alliés dans de nombreux milieux, y compris économiques et politiques, et il est aujourd'hui capable de mettre des bâtons dans les roues des intégristes de tous poils. Il a notamment monté de toutes pièces une organisation bidon nommée la " Cinquième Colonne " qui a donné un coup de main à Seth et aux psis en 1998, au nez et à la barbe de Dominique et Andromalius. L'implosion du Bureau a fait sauter de joie l'Archange et a fait sourire Yves, content d'être débarrassé du joujou des deux autres tarés. Actuellement, la Maison compte un petit millier de membres de part le monde et se consacre à essayer d'éviter que le conflit entre l'Occident et les Musulmans ne s'enrage plus encore. Ils ont donc beaucoup de travail, d'autant qu'ils ont découvert l'existence de la Terre Creuse, qui travaille sur le même terrain mais dans un sens résolument inverse.

Le seul autre problème majeur de la Maison a été l'apparition d'une bande de tarés en son sein. Le pouvoir de Jil, qui confère cette aura magique à ses serviteurs, avait un petit effet secondaire. A la mort d'un militant, cette aura se dissipait, créant de jolis petits éclairs. Le petit problème, c'est qu'un autre serviteur de Jil à proximité lors de cette décharge, récupérait un peu de la puissance rémanente de l'aura, ce qui avait pour effet d'augmenter son énergie. La première fois que cela se produisit, Jil accorda au survivant, qui venait de réussir tout seul une mission de grande importance, un nouveau pouvoir pour le réconforter d'avoir perdu son pote. La connexion ne se fit pas bien et le serviteur en conclut qu'il avait pompé ce pouvoir à son petit camarade mort. Il se mit donc à la recherche d'un autre membre de la Maison pour vérifier son hypothèse. Yves, décidé à voir où ce genre de pratiques pouvait mener, décida d'accorder un nouveau pouvoir à chaque survivant de ce type de combat, sans en parler à Emmanuel. Bientôt, des Renégats se mirent à se couper la tête avec entrain (il fallait être près de sa victime

pour pomper son énergie) et s'appelèrent eux-mêmes les Eclairés. Heureusement, le dernier de ses malades est mort récemment et Emmanuel a réussi à modifier son pouvoir pour que les effets secondaires disparaissent. Yves a arrêté d'offrir un nouveau pouvoir, ni vu n'y connu j't'embrouille, satisfait du comportement de l'Archange du Double Jeu. Aujourd'hui, les Eclairés sont donc de l'histoire ancienne, ouf, on respire. " Bien joué petit scarabée... "

Faire jouer une campagne qui tourne autour de la Maison peut apporter un changement divertissant à vos joueurs et leur faire découvrir une nouvelle manière de jouer à INS/MV. L'idéal est bien entendu de mener une campagne avec des Renégats et de les faire rejoindre l'organisation au fil des parties. Il est aussi possible d'en faire des infiltrés, des Anges et des Démons qui travaillent encore officiellement pour leur hiérarchie mais qui appartiennent secrètement à la Maison. Il suffit d'une mission bien dégueulasse, avec de beaux cas de conscience, d'une équipe de militants envoyée la saboter et d'une petite intervention de Jil en personne pour faire des merveilles.

La Terre Creuse

Dès que les petits blancs ont découvert que d'autres couleurs de peau pouvaient exister, ils en ont conçu une sorte de répugnance. L'idée que ces animaux puissent faire partie de la race humaine soulevait leur cœur, et ils en conclurent bien naturellement qu'ils représentaient une menace. En plus ils n'avaient même pas d'âme. Le pire, c'est que, progressivement, le petit blanc a été obligé d'accorder de plus en plus de droits à ces créatures et qu'il s'est bien vite rendu compte qu'ils étaient plus nombreux que lui. Foutredieu Janine, passe-moi la carabine.

Bref, le racisme est un concept assez vieux et ce n'est même pas la peine de s'étendre dessus plus longtemps. La création des états nations en a remis une couche, enfantant du nationalisme, des théories évolutionnistes et un racisme biologique pseudo-scientifique au 19ème siècle, pour continuer avec Auschwitz et en être aujourd'hui à cette connerie de guerre des civilisations que nous vend la diplomatie américaine.

Quoi qu'il en soit, une organisation secrète a vu le jour à la fin de la guerre de sécession aux Etats-Unis avec pour vitrine le Ku Klux Klan. Le but de la société secrète, qui s'appelait les Chevaliers de la Terre Creuse, était de promouvoir un avenir blanc et chrétien. C'était une petite organisation peu puissante mais les idées qu'elle défendait étaient assez porteuses et commencèrent à être appliquées un peu partout à partir de la colonisation, pour marquer une apothéose dans les années trente quand l'Europe se couvrit de brun dans un mouvement général pour un monde propre et blanc. Bien entendu, ce n'est pas la Terre Creuse qui a inventé le racisme ou qui a manipulé les Hitler et autres Pétain. C'est juste une organisation qui prône les mêmes délires que les fascistes du monde entier et qui en profite pour s'incruster dans tous les régimes qui lui sont un peu familiers.

Le changement qualitatif intervient seulement au début du vingtième siècle, lorsque les premiers Anges et Démons commencèrent à rejoindre l'organisation. Pour les Démons, on les comprend, ils sont là pour foutre le bordel et ne sont pas à ça près. Il y a juste le fait que ce soit une organisation disciplinée et autoritaire qui puisse les gêner. A l'inverse, l'ordre et la discipline plaît beaucoup à certains Anges ras du front, au service d'Archanges un peu durs, à commencer par Laurent et Daniel. Là où on ne comprend pas trop, c'est que les Anges ne sont pas des humains et qu'épouser la cause de son corps d'accueil est un peu absurde. Ça doit être pour des considérations esthétiques sans doute. Quoi qu'il en soit, à cette époque, de nombreux Démons et Anges (au service des Archanges cités, mais également de Joseph, Michel, voire Dominique ou Jordi) rejoignent la Terre Creuse en même temps que de nombreux Vikings et Sorciers.

Quand une alliance Anges-Démons-Vikings décide de se débarrasser du petit moustachu hystérique, certains comprennent qu'ils font n'importe quoi et qu'il est temps d'arrêter les frais. Les plus gogols s'entêtent au contraire et y voient un grand complot contre ceux qui veulent un monde pur (et dur). Ils continuent donc à militer secrètement au sein de la Terre Creuse, dans un grand projet de fédérer tous les mouvements racistes, fascistes et intégristes du monde blanc. Ça marche plutôt bien et on aboutit à une organisation extrêmement cloisonnée, pleine de tunes et secrète, même envers les mouvements fachos qu'elle chapeaute. En effet, le propre du raciste de base, outre de ne rien comprendre à la vie, est d'être parano et d'apprécier moyen qu'une organisation secrète le manipule dans l'ombre.

La lutte anticommuniste a elle aussi renfloué les rangs de la secte, qui lutte toujours pour faire avancer ses idées nauséabondes. Elle noyaute bien évidemment les partis racistes et a vécu comme un grand succès l'élection de Haider en Autriche et celle de Berlusconi en Italie. La situation internationale actuelle lui fait aussi très plaisir et la lutte anti-Musulmans est devenu son principal cheval de bataille.

Elle a, malheureusement pour elle, commis une petite erreur en 1997 en invoquant Daniel dans son QG, un sous-marin soviétique flottant en Mer Baltique. Comme raconté dans la troisième édition, celui-ci a halluciné en se retrouvant au milieu d'un pentacle, avec un gars en costume SS de la grande époque en train de beugler en allemand des choses à propos de la fermeture de la tribune de Boulogne par le grand complot juif international. Comme tout ça n'avait pas été très bien préparé, il réussit à se casser, non sans avoir auparavant distribué quelques coups de batte bien sentis.

Ça lui a fait tout drôle de découvrir qu'une telle organisation existait et que ses propres serviteurs pouvaient en faire partie. Il s'est remis en cause, comme décrit dans l'ES1, et s'est rendu compte que la provoc' à deux francs à la mode skin ça ne passait plus, que ça pouvait mener à de pareilles conneries. Il aurait quand même pu s'en rendre compte avant... Quoi qu'il en soit, il a décidé d'éclater les Anges à son service qui faisaient partie de l'organisation et les coups de batte ont commencé à pleuvoir. Seul une centaine d'Anges sont vraiment irrécupérables et l'Archange de la Pierre les envoie ad patres. Le petit problème, c'est qu'ils n'arriveront jamais en Enfer (et oui, le fascisme mène directement en Enfer) puisque les Sorciers de la secte les invoquent pour les sauver.

Daniel a les nerfs et il décide de descendre sur Terre pour en finir. Il s'installe au Georges V et commence à enquêter, sans trop de succès. Il a pour l'instant réussi à démanteler des petits réseaux et découvert le centre financier de l'organisation, Hyperborea Financing, une holding bien camouflée dans un paradis fiscal. Il est aujourd'hui sur le point de mettre toutes ses infos en



rapport les unes avec les autres et est presque prêt à frapper au cœur de l'organisation. Et là, ça va purger (désolé).

Ce qu'il ne sait pas encore, c'est que la Terre Creuse est soutenue par deux entités puissantes. A savoir Belial, qui compte l'instrumentaliser dans sa lutte contre Crocell. Et Georges, qui trouve les idées de ces humains éminemment sympathiques et essaie de se préparer un nouveau nouvel ordre mondial afin de récupérer enfin le titre et la place qu'il mérite. Le con. En tous cas, quand tout ça va exploser au nez des Forces du Bien et du Mal, ça va faire un beau merdier...

Environ deux cents Anges sont infiltrés dans la secte, dont la moitié sont des Renégats de Daniel. Les Démons sont à peine une cinquantaine et se font très discrets, puisqu'ils savent que ce genre de milieu est prompt à attirer les Youyous. La majorité de l'organisation (environ 3000 personnes dans le monde) est donc composé d'humains, même pas au courant du Grand Jeu ou du fait qu'une race ça n'existe pas.

La France est un des foyers actifs de l'organisation, puisqu'elle compte une bonne centaine de membres, dont une trentaine sont d'anciens serviteurs de Daniel et une dizaine d'autres Anges. Une petite demi-douzaine de Démons aux ordres de Belial (pour la plupart) mais aussi de Malphas et Baalberith y sont infiltrés, gardant le profil bas avec cette concentration d'Anges au mètre carré. La France a toujours été un bon terreau pour le racisme : colonisation, antisémitisme, affaire Dreyfus, pétainisme, guerre d'Algérie, shoot them up sur Kanaks, racisme d'état, politique de répression dure des sans-papiers, à droite comme à gauche... Mais c'est également le pays ou Daniel concentre le plus ses investigations : autant dire que ce seront les premiers à sauter quand il lancera son épuration (oups).

Il est bien évident que faire partie de la Terre Creuse est interdit par les Forces du Bien, et à peine toléré par les Forces du Mal. Un Ange qui se fait gauler à traîner ses guêtres chez cette bande de tarés devient immédiatement Renégat, bien fait pour sa gueule. Et il peut toujours se brosser pour ce qui est d'entrer dans la Maison...

Jouer un Chevalier de la Terre Creuse peut être très intéressant. Non mais ça va pas ? Et puis quoi encore ? Comme dirait Croc : " Même pas pour rire. Surtout pas pour rire ". Faut pas déconner non plus. Si vous avez des pulsions fascisantes, allez plutôt jouer à AD&D et éclatez des Orcs (paske ce sont des mooonstres), on ne sait pas si ça vous fera du bien, mais ça nous débarrassera toujours le plancher. Les Chevaliers de la Terre Creuse sont donc des PNJs et font de très bons ennemis récurrents. C'est tout.

RZO

La Résistance Zoologique Organisée est entièrement décrite dans le Liber Angelis, l'ES1 et Sympathy for the Devil, alors on ne voit même pas pourquoi on vous en parle.

Sauf pour vous dire que la secte de maboules qui voulait tuer tous les humains a bel et bien été anéantie par Jordi lui-même, qui est donc remonté au Paradis début 2002. Tous les grade trois impliqués brûlent maintenant en Enfer et il ne reste que quelques membres de la piétaille, éparpillés un peu partout dans le monde et désœuvrés. Ils sont bien sûr Renégats et certains se sont reconvertis en s'incrustant dans les rangs des Chevaliers de la Terre Creuse. Merci qui ?

Les Francs tireurs

Quand Catherine disparaît sans laisser d'adresse, quand Emmanuel fait une crise de schizophrénie, quand Georges se fait mettre au placard, quand on a égaré votre dossier, quand vous avez passé quinze siècles sur une Marche intermédiaire Vide ©, que peut-il bien se passer ? Si vous vous signalez à l'administration, on vous colle un nouveau supérieur et puis c'est tout, mais est-ce que vous avez vraiment envie d'un nouveau chef ? Est-ce que vous ne seriez pas mieux sur Terre ? Hein ?

C'est le raisonnement que se sont fait quelques Anges perdus et une poignée de Démons dans la même situation. Pourquoi s'emmerder avec cette hiérarchie pourrie alors qu'on peut être libre ? D'autant que, généralement, cette liberté est octroyée à la suite d'une circonstance exceptionnelle, qui remet bien souvent en cause tout ce que l'on vous avait raconté. Certains ont donc décidé de rester sur Terre et de vivre leur vie, parfois en continuant le travail, parfois non.

Historiquement, les premiers à s'être retrouvés dans ce cas sont les Anges qui ont raté une Marche lors du Schisme et qu'on n'a pas retrouvé par la suite. En théorie, ils ont tous été récupérés mais, en pratique, une petite partie d'entre eux sont restés égarés dans l'Univers, un peu énervés quand même. Parmi ceux-là, certains ont réussi à force de concentration, à ouvrir une brèche dans les Marches et à rejoindre le plan terrestre. Ce sont des individus puissants, sans personne pour les commander, et qui ne comprennent rien au Grand Jeu ou à notre bonne vieille planète quand ils déboulent. Ils se tournent le plus souvent vers l'étude et cherchent à intégrer comment tout cela fonctionne. On peut leur souhaiter bonne chance. Ils estiment avoir été trahi par Dieu et ne veulent la plupart du temps pas se mêler des affaires des autres Anges, trop soucieux de préserver leur indépendance. Ils la défendront d'ailleurs avec tous les moyens à leur disposition le cas échéant.

Ensuite, il y a quelques serviteurs de Georges, qui ont disparu quand celui-ci a été remisé au service des réclamations. En fait, il s'est débrouillé pour égarer leurs dossiers (il les a mangés) avant de les transmettre à Laurent. Ceux-ci sont descendus sur Terre, sous leur vraie forme pour faire bonne mesure, et travaillent fanatiquement depuis plus de quinze siècles au retour de leur guide. Ils sont les responsables de l'influence de Georges sur la Terre Creuse et mettent lentement en place un réseau d'anciens de chez l'Archange de la Purification, qui devrait se lever au moment opportun pour remettre de l'ordre dans l'armée de Dieu. Oui, ce sont des psychopathes. Mais des psychopathes très dangereux. Si leur existence venait aux oreilles du Conseil, ils seraient impitoyablement pourchassés et Georges serait encore plus rétrogradé, voire envoyé en Enfer.

Plus sympathiques sont les serviteurs de Catherine abandonnés sur Terre. L'Archange des Femmes a d'ailleurs elle-même un statut particulier, puisqu'elle a quitté les Forces du Bien mais que son dossier n'est jamais parvenu à Dominique, au même titre que ceux de la plupart de ses Anges qui ne voulaient pas changer de supérieur. De là à dire que Dieu la chouchoute parce que c'est Eve... En tout cas, elle est maintenant sur Terre et a libéré ses anciens Anges de son service, même si ceux-ci peuvent toujours lui demander son aide. Ce ne sont

Complètement déréglés

Un Renégat, angélique ou démoniaque, subit quelques petits changements de nature qui lui apportent bien des ennuis. Ces inconvénients sont expliqués ci-dessous et, si on ne vous dit pas que ça change, c'est que ça ne change pas. Simple non ?

- un Renégat perd tous ses pouvoirs liés aux grades.
- un Renégat ne bénéficie plus des récupérations de PP propre à son Archange ou à son Prince.
- un Renégat ne récupère qu'une PP par semaine, pas d'bol.
- un Renégat ne peut pas invoquer son ancien supérieur.
- un Renégat vieillit normalement.

Un Sorcier désirant invoquer un Renégat obtient deux colonnes de malus à son jet. Cela a sans doute à voir avec le fait que le Nom d'un Ange est aussi la forme de son énergie ou quelque chose comme ça, demandez à Yves.

Un Transfuge devient un membre à part entière de l'autre camp et suit donc les mêmes règles. Il divise cependant les dégâts comme avant d'avoir changé de côté et ce jusqu'à sa mort et sa ptochaine incarnation sur Terre. Tous ses pouvoirs n'ayant pas d'équivalent disparaissent et il doit remplacer les autres par des pouvoirs tirés aléatoirement dans la table privilégiée de son nouveau supérieur.

Les Renégats des autres factions subissent les mêmes effets quand ils peuvent s'appliquer. Les Runes des Vikings continuent bien sûr de fonctionner.

Les Membres de la Maison récupèrent leur immortalité et regagnent un PP par jour. Emmanuel peut décider de leur accorder des pouvoirs à sa convenance, ce qu'il fait rarement. Par contre, un militant qui ramène un nouveau Renégat bénéficie immédiatement d'un pouvoir tiré de manière aléatoire (ou de l'augmentation d'1 niveau d'un pouvoir qu'il possède déjà) ou de 2 PP supplémentaires.

Un membre de la Maison peut invoquer Jil en suivant les mêmes règles qu'un Ange normal. Les possibilités d'intervention d'Emmanuel sont dans ce cas de 4 et il envoie son avatar, sous la forme de Jil, protéger son serviteur.

Si un militant fait un jet dont la somme des dés donne seize (soit 466, 556, 565, 646, 655 ou 664), il a une chance sur six qu'Emmanuel lui donne un coup de pouce discret (jet d'1d6 - Emmanuel intervient sur un 1 pour un Ange et un 6 pour un Démon) : son action réussit en tout cas automatiquement avec un RU de 6 et Emmanuel lui accorde une autre faveur (récupération des PP, guérison de blessure, etc.)

Viens boire un p'tit coup à la Maison

Type : mental.
Coût : 10PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune (la victime doit être volontaire).
Portée : contact.
Description : c'est le pouvoir qui permet à Emmanuel de faire recouvrer leur immortalité et la récupération de PP à un Ange ou à un Démon.

Un Ange oublié qui est sur Terre sous sa forme réelle suit les règles présentées à la fin du chapitre sur les Marches Intermédiaires. Il n'a pas de supérieur à invoquer, ne bénéficie d'aucun pouvoir spécifique à un Archange, n'a personne à invoquer et possède généralement entre une bonne vingtaine et une trentaine de niveaux de pouvoirs pour à peu près autant de PP.

d'ailleurs pas les seuls, puisque toutes les femmes ont une petite chance que Catherine leur porte assistance si elles risquent de mourir ou d'être violées. Il suffit qu'elles expriment leur détresse et l'espoir que quelqu'un leur vienne en aide pour que l'Archange des Femmes ait une chance de l'entendre. La plupart des anciens Anges de Catherine continuent à mener le combat féministe, ce qui n'est pas facile depuis que nos sociétés prétendent qu'elles ont effectivement les mêmes droits que les hommes (on rigole) et que des bouffonnes comme les chiennes de garde occupent le devant de la scène.

Quant aux Anges et aux Démons qui ont raté une Marche, ou dont le dossier a été égaré malencontreusement dans une broyeuse, ils sont en général plutôt contents. Ils commencent par joindre leur hiérarchie et, constatant qu'ils ont disparu des fichiers, ils disparaissent bien vite dans la nature, heureux de bénéficier des avantages d'un Renégat sans les inconvénients... En plus, un Archange ou un Prince ne peut pas vraiment gérer la façon dont l'énergie magique part vers ses serviteurs sur Terre, et comme les pouvoirs sont directement accordés par Dieu que ce genre d'histoire n'intéresse pas, c'est tout bénef. Sauf s'ils se font gauler bien sûr. Le fait de ne pas avoir insisté auprès de la hiérarchie est bien évidemment impardonnable et ils seront jugés en comparution immédiate, puis exterminés par les services compétents. Cela vaut également pour les Anges de Catherine, et même un peu plus. Dominique a toujours eu une sacrée dent contre elle, alors que c'est pourtant une fille formidable ©...

Ces oubliés font de bons PNJs et peuvent être la source de nombreux scénarios. Ils est déconseillé de permettre à un joueur d'incarner ce type de personnage. Si vous le faites tout de même, mieux vaut vous assurer qu'il sait se servir de sa tête et qu'il est capable d'incarner un individu de ce genre, notamment au niveau de son interprétation.

Bon, la petite révélation qui fait bien, c'est que certains de ces Anges oubliés et même quelques Renégats servent de nouveau maîtres. Vous vous souvenez de ces concepts qui prennent forme sur la MRC et qui parviennent à l'existence ? Et bien, certains sont déjà plus réels que d'autres et ont pris conscience d'eux-mêmes. Notamment les incarnation des grandes Cités... En effet, l'urbanisation galopante et les fantasmes associés à leur existence leur ont donné vie et certaines ne sont pas loin de pouvoir influencer la réalité. Pour l'instant, ce ne sont que des effets somatiques, provoqués par les fantasmes les plus communs qui lui sont attachés (du genre le renouveau du fog à Londres), mais qui sait jusqu'où cela pourra aller. En tout cas, certains Anges servent désormais inconsciemment ces Cités, la défense de leur ville d'adoption étant devenu pratiquement un réflexe pour eux. Seul Yves est au courant. Gabriel se doute bien de quelque chose mais il a été pour l'instant incapable de comprendre la nature du phénomène. Pour tout vous dire, le déclic a été la descente de Lucifer et Dieu sur Terre en 1997. Leur nature étant ce qu'elle est, les endroits où ils ont séjourné ont acquis une part infime de leur pouvoir, suffisante pour accoucher de ses nouvelles entités avec lesquelles il va bientôt falloir compter. Le plus fécond a été bien sûr Samael, puisqu'il a beaucoup voyagé depuis ces dernières années. Mais ce qui fait vraiment peur, c'est de s'avouer que la première Cité à avoir pris conscience d'elle-même, c'est La Bourboule...





Les Sorciers

" Je te conjure, ô cercle de pouvoir, afin que tu sois un lieu de rencontre pour l'amour, la joie et la vérité, un bouclier contre tous maux et toute méchanceté, une frontière entre le monde des hommes et le royaumes des Puissances, un rempart et une protection qui préservera et contiendra le pouvoir que j'accumulerai en toi. Ainsi je te bénis et te consacre. "

Rituel d'invocation wiccan.



- Bifrons, Chevalier du Cimetière, Capitaine des Légions Infernales, Baron du Royaume des Morts-vivants, Prince des Morts… où que tu sois, je t'invoque. Lâche tout ce que tu as en main, je t'en supplie, et viens aider ton serviteur en déroute. Essaie de ne pas trop traîner, si tu peux, parce que là il ne me reste plus qu'un bras et que c'est pas ce qu'on fait de mieux pour grimper une échelle …

Mike avait le don de faire durer ses invocations. Il les fleurissait - selon l'humeur - de trémolos grandiloquents destinés à effrayer ses adversaires ou de digressions propres à amuser ses collègues. Il prétendait que l'originalité était très importante, qu'elle permettait de retenir plus facilement l'attention des supérieurs. Certains de ses coéquipiers y avaient cru quelques instants plus tôt. Ils étaient maintenant bien au chaud en Enfer et Mike commençait à douter de sa méthode.

Il se hissa avec peine sur la plate-forme. Le moignon de son bras, arraché au niveau de l'épaule, laissait couler un sang noir et épais. Les psalmodies continuaient en dessous de lui.

- Le Seigneur est avec vous.

- Et avec votre esprit.

- A-a-a-men !

Pas de chance pour Mike et ses boys, il avait fallu qu'ils tombent sur un squad de purs tarés. La crème de la crème : des youyous qui se battaient en chantant des cantiques. Ils avaient été obligés d'abandonner la bombe (sûrement désamorcée à l'heure qu'il était) et le projet entier tombait à l'eau : les Forces du Bien n'allaient pas tarder à découvrir pourquoi des Démons voulaient faire exploser cette usine. Les quarante tonnes de déchets toxiques seraient évacuées du site classé Seveso avant la fin de la semaine. Vraiment pas de bol.

Mike resta accroupi derrière la balustrade, commençant à avancer vers l'escalier de secours. Tant qu'il ne lèverait pas la tête, les autres ne pourraient pas le voir. Plus que dix mètres. Neuf. Huit. Il sentit une mouvement d'air derrière lui, une main qui s'abattait sur son épaule. Il tourna la tête, très lentement.

Le curé s'était téléporté derrière lui et tenait à la main une épée argentée.

- Meurs, suppôt de Satan.

Mike tenta de se relever pour sauter par-dessus bord. La lumière émanant de l'arme de l'Ange l'aveuglait et c'est à peine s'il pouvait apercevoir le tourbillon de fumée qui prenait forme derrière son adversaire. Il sentit la lame frôler son oreille.

- Que justice soit f…

Le curé s'arrêta au milieu de sa phrase, ouvrit de grands yeux, puis cracha trois bons litres de sang. L'éclat de son épée se ternit, tandis qu'une immense main griffue émergeait au niveau de son abdomen, tenant fermement serrée une moitié d'estomac et trois mètres d'intestin grêle. Mike vit l'Ange disparaître presque aussitôt, dans un petit 'plop' humide.

Bifrons se tenait derrière, son tablier de boucher éclaboussé de sang.

- Hop, hop. Je m'occupe des autres emplumés, je reviens tout de suite.

Déjà le Prince avait bondi en bas de l'échelle, déjà des jets de flammes réchauffaient l'atmosphère. Mike reprenait son souffle en palpant sa blessure, prêtant à peine attention aux jurons en latin et à l'odeur de cochon grillé qui montaient jusqu'à lui.

Quelques instants plus tard, Bifrons était à nouveau à ses côtés.

- Bon, c'est toujours ça de pris. Alors, Mike, tu m'expliques de quoi il retourne ?

- C'est simple… Euh, merci, au fait. Bon, alors voilà, c'est José qui avait eu l'idée... José c'est un pote à moi, de chez Uphir. Il s'agissait de… "

Bifrons lui fit signe de se taire. Le Démon, interloqué, vit son supérieur fouiller dans la poche de son pantalon et en sortir un beeper. Le petit ustensile tressautait dans l'immense main griffue de Bifrons.

Il le regarda, pensif, puis soupira.

- Désolé, petit. Faut que j'y aille.

- …

- Tu m'expliqueras la prochaine fois. "

Et, sans attendre la réaction de Mike, Bifrons disparut dans un nuage de suie.

- Enfin, te revoilà. Où étais-tu encore passé, petit sacripant ?

Le laboratoire était une grande pièce aux plafonds très hauts. Des bibliothèques de livres rares couvraient l'essentiel des murs et une multitude d'objets hétéroclites s'accumulaient sur plusieurs plans de travail : athanors, cornues, ordinateurs, cages grillagées contenant toutes sortes de petits animaux, instruments médicaux, microscopes électroniques, membres humains dans de grands bocaux et une quantité d'autres ustensiles que le Prince des Morts aurait été bien en peine de nommer.

Le pentacle tracé par Hornet avait été renforcé par des tringles métalliques et les symboles cabalistiques gravés tout autour luisaient d'une clarté orange.

- Tu es encore allé traîner sur Terre ?

- …

- Réponds à ton maître.

Le sorcier portait un sarrau, une charlotte et un masque de chirurgien. Seuls ses yeux vides d'expression et son nez acéré étaient visibles. Sa voix s'était faite plus rauque au fil du temps et, en le regardant, Bifrons ne put s'empêcher de penser " il me ressemble de plus en plus ".

- J'étais allé aider un serviteur qui avait besoin de moi, dit-il de mauvaise grâce.

Impossible de mentir. Impossible de cacher quoi que ce soit.

- Ah, Bifrons. Mon petit Bifrons. Sais-tu ce que tu es ?

- …

- Tu es un chien. Un petit chien... Tu es mon gentil caniche nain.

Evidemment, il était impossible de lever la main. Impossible de lui arracher sa tête de sorcier d'un coup de griffe. La puissance du pentacle était trop forte, trop pesante.

- Dis-le, petit caniche. Dis-le.

Le Prince se mit à quatre pattes et commença à grogner.

- Je suis un chien, mon maître, je suis votre caniche nain.

- Aboie, brave petit chien. Aboie !

Et le laboratoire d'Hornet s'emplit des sinistres ululements du Prince des Morts.

Depuis le début de l'humanité, il y a toujours eu des hommes qui ont voulu dépasser leur statut de mortel, que ce soit par appât du gain, goût du pouvoir ou juste une intense envie de connaissance. Ils veulent être l'égal des dieux, voire les dépasser. Beaucoup d'entre eux ne parviennent qu'à leur propre destruction mais certains s'élèvent à un degré de connaissance qui leur permettent de jouer au même niveau que leurs divinités, voire à les dépasser. Magiciens, chamans et autres illusionnistes parcourent le monde et on les appelle plus communément les sorciers. Au fil des siècles, la magie a évolué, s'est développée. De même, l'organisation des sorciers a progressé et s'est développée. Mais voyons d'abord où tout ceci a commencé...

L'avènement de la magie

Ce qui suit est un copier/coller actualisé de l'explication sur la naissance de la magie paru dans New World Order (un supplément qu'il est indispensable).

Les racines du mal

Cette histoire commence en l'an de grâce -2000, bien avant l'avènement du hippie céleste. Stan (comme l'appellent ses proches, enfin Satan quoi), a chuté et la guerre fait rage entre les bleu pastel et les rouge barbaque. Batailles épiques, mouvements de troupes, et Georges qui se déchaîne et Baal qui se lâche. Cependant, malgré les premières estimations des bookmakers, la cote des bleus chute de jour en jour, passant de l'infini à un modeste deux contre un. Certains Archanges ne comprennent pas et Dominique, déjà aigri, se met à chercher partout d'éventuels traîtres minant son armée - enfin, celle de Dieu. Il envoie donc un de ses plus fervents serviteurs mener l'enquête. Au bout de quelques mois, le larbin ne donne plus signe de vie. Dominique l'a mauvaise et, déjà parano, pense que le salaud a tourné sa veste. Mais, le serviteur revient. Il s'était tout simplement fait bâcher par un cornu alors qu'il essayait de pénétrer dans un campement démoniaque. Les Anges n'étant pas encore incarnés dans des humains volontaires, le serviteur, au lieu de remonter au Paradis, rata une Marche. La chute fut rude mais, après des mois d'errance, il tomba sur une porte qui le remonta illico dans la Cité Eternelle. Et Dominique de jurer - mentalement - par ses grands dieux que s'il avait été là... bah....justement s'il avait été là ?

Appel d'offre

Dominique est convaincu qu'il faut un moyen afin que les serviteurs puissent contacter leur Archange si la chose est d'importance. Comme on ne connaît pas encore les ondes radios et que, de toutes manières, elles ne franchissent pas les Marches, il faut trouver autre chose pour appeler un patron qui se trouve au Paradis. Dominique va voir Dieu qui l'envoie aux toilettes (Dieu ne dit pas de gros mots) ou alors d'aller voir Yves. Dom' se rend donc chez son collègue et lui demande de trouver une solution. Yves accepte le boulot qui lui sied d'ailleurs pas mal. Mais Monsieur estime qu'il a d'autres choses à faire (notamment jeter les bases du concours Lépine) et demande à ses meilleurs grade trois de brainstormer un peu. Celui ou ceux (Yves prône le travail d'équipe) qui trouveront le meilleur moyen pourront compter sur une récompense des plus sympathique. Les petits gars se mettent donc au boulot. Parmi eux se trouvent deux frères, Harut et Marut.

Les frères Bogdanov

Les deux Anges sont des proches collaborateurs et n'hésitent pas à s'associer pour faire avancer le projet. Ils y travaillent d'arrache-pied d'autant plus qu'ils aspirent tous deux à de hautes fonctions. Surtout Harut, en fait, qui malgré des qualités de penseur incontestables a été relégué à la tâche, certes importante mais néanmoins monotone de Gardien des Registres Angéliques (le Bottin Divin recensant tous les Anges existants). Ils se mettent donc rapidement au travail, avançant à pas de géants et obtiennent en quelques mois des résultats concrets. Grâce au hobby de Harut que sont les Marches Intermédiaires et au talent naturel de Marut, les deux compères parviennent aux conclusions suivantes : afin que le supérieur entende l'appel en provenance d'une autre Marche, il faut que l'appelant entonne une sorte de chant guttural en angélique, une invocation, en citant le vrai nom du supérieur sur une certaine note afin que celui-ci soit le seul à l'entendre. La communication est donc possible, mais le transport reste une autre paire de manche. Cependant, les Anges (et les Démons) sont des êtres d'énergie éthérée (en partie symbolisés dans le jeu par les Points de Pouvoir). Certes, ils possèdent une forme et un esprit propres mais cela reste de l'énergie... une âme d'énergie.

Etheral Transfer Protocol (bêta version)

Et comment faire transiter cette énergie sur les distances souvent faramineuses qui relient les Marches au Paradis ? En utilisant les poutres du gratte-ciel, le schéma de structure de la Création, les ultimes points de densité énergétique : les ley lines. En empruntant une ley line, pas de risque de se dissoudre dans l'infini interdimensionnel ou de rester coincé sur une Marche vide. On ferme les yeux, on serre les fesses et on se laisse guider le long de la ligne. Il suffira à l'appelant de fournir juste un corps d'accueil afin de recueillir l'énergie. Cette dernière technique sera reprise plus tard au début du Grand Jeu lorsque les Anges et les Démons cesseront de se promener sur la Terre sous leur forme originelle et devront posséder des corps d'humains. Et comme le disent aujourd'hui les nerds du Reticulum, c'est un peu du téléchargement de supérieur. Afin d'assurer une livraison précise, l'appelant aura tracé au préalable une forme ésotérique visible par-delà les Marches en agissant sur les ley lines comme un aimant qui les attire, les déforme, et qui servira dès lors de balise d'atterrissage ou si vous préférez de cible de parachutisme pour l'Archange en chute libre. Les big bosses pourront enfin être prévenus et se déplacer en cas de problème.



Pistonnage industriel

Fort contents d'eux, les deux compères vont voir Yves et lui présentent le dossier. Celui-ci le regarde quelques instants puis ouvre un tiroir et le fourre dans son bureau en disant : "C'est pas fameux les gars, je m'attendais à mieux de votre part, vous pouvez retourner à vos tâches respectives...". C'est le genre de phrases qui font plus mal qu'une hache à deux mains dans le dos, mais les deux Anges obtempèrent tout en étant verts d'avoir travaillé des mois pour rien. Si le patron dit que c'est nul... c'est que c'est nul. Chacun retourne à ses moutons, la mine piteuse et les ailes en berne. Pendant ce temps, Yves fait appeler un de ses préférés, un certain Jean (qui n'a pas encore la particule "de la foudre") qui, depuis le début, patauge grave dans la semoule, vu que les Marches et compagnie, c'est pas vraiment son truc. Lui c'est plutôt les machines qui le font rêver, et sur Terre c'est pas encore ça... Donc Yves ressort le dossier de Harut et Marut, le tend à Jean tout en lui disant de le rafistoler un peu et de le lui rapporter quand il aura fini. Oui, Yves est aussi un enculé mais non je ne l'ai pas dit. Jean se plonge dans le dossier et est plus que content d'y trouver un projet super balaise. Même s'il y a peut-être deux ou trois trucs à changer selon les notes du patron en bas de page, tout est vraiment de très bonne qualité et lui permettra d'enlever le concours haut la main.

Downloading superior, please wait...

Il modifie donc le cérémonial de façon suivante : l'invocation de son supérieur peut désormais être dite en n'importe quelle langue, ce qui facilite le contact pendant les situations d'urgence. Il suffit juste de garder un certain timbre de voix qui est inculqué aux Anges et devient un automatisme. Ensuite, plus de signe cabalistique à tracer ou de corps pour recueillir l'énergie. Jean se sert en fait d'une des particularités de l'Ange, c'est-à-dire l'aura, pour indiquer le lieu d'emplacement. Même pas besoin de flasher, le simple fait d'entendre l'appel permet au Supérieur de repérer le halo bleuté à travers les Marches. Quant au corps d'accueil, il disparaît au profit d'un séminaire pour Archanges intitulé "Comment se fabriquer un avatar à partir de l'énergie pure en 3 leçons". Voilà, l'invocation de supérieur est née. Jean remet le dossier à Yves qui le félicite. Dans toute sa mégalo, Jean est convaincu que c'est lui qui a fait tout le boulot. Quelques semaines plus tard, il est présenté en grande pompe au Conseil Divin et le projet est dévoilé. Tout le monde le félicite, on lui promet une carrière fulgurante... et c'est là que ça coince. A la parution du dossier, Harut et Marut ne sont pas dupes, c'est leur boulot. Maquillé, travesti et rectifié, mais leur boulot quand même. Ils vont donc gueuler chez Yves. Gueuler tellement fort que ça lui casse les oreilles, à Yves. (C'est depuis ce temps-là qu'on doit chuchoter dans les bibliothèques). Il fait virer les deux importuns par la sécurité et les dégrade au rang d'Ami... pour avoir ouvert leur gueule. Pour couronner le tout, Jean vient les narguer et en profite pour insinuer qu'ils veulent s'approprier son travail. Là, c'en est trop. Plein le cul, Harut pète un fusible et décide de se venger.

Vénèr' comme Lucifer

Il décide de rapporter l'invention chez ceux d'en bas afin d'obtenir la reconnaissance qui se doit. Marut refuse de le suivre mais lui promet de l'aider. Un soir, alors qu'ils passent le balai dans la Bibliothèque du Paradis, ils dérobent le dossier dans le bureau d'Yves qui, pour une fois, n'était ni fermé ni gardé (certains diront qu'il l'a voulu mais il s'agit sans doute d'un problème de sécurité). Ensuite, ils convainquent le garde de l'escalier de les laisser descendre. Oui, c'est difficile de résister à deux Anges d'Yves qui essaient de te convaincre. Harut descend donc avec une copie du dossier (l'original a été remis là où il faut) à mi-chemin entre le Paradis et l'Enfer : sur Terre. Il ne tarde pas à trouver un Démon (à l'époque ils sont carrément voyants) et arrive à le convaincre de l'écouter (après l'avoir Charmé et attaché soit dit en passant). Le démon écoute, comprend (il s'agit d'un Andromalius) et voit tout de suite le profit qu'il pourrait en retirer. Il prend le dossier et promet de revenir dès qu'il aura consulté ses supérieurs. Harut, n'étant pas très au courant des choses du terrain à l'époque, gobe tout et attend, attend, attend, attend.... Le démon, Alakas, est bien allé voir ses chefs mais a prétendu avoir dérobé le dossier lui-même dans le camp angélique. Il se fait mousser, monte grade trois et nada pour Harut. Au bout d'un mois, Harut comprend qu'Alakas, tout comme Yves, l'a berné. Il pète un second fusible et décide de faire payer les deux forces. Alors qu'il remonte au Paradis comme il était venu, il commence à ruminer sa vengeance. Pendant trois mois, après s'être fait réprimander pour n'avoir pas eu de permission de descendre mais ayant fourni une excuse d'étude sur le terrain, Harut se met à transformer le projet. En effet, durant son séjour en bas, il a vu les humains se faire manipuler comme lui par les deux côtés. Il a décidé de les aider et par là même d'accomplir sa vengeance, de permettre aux marionnettes de jouer aux marionnettistes...

Etheral Transfer Protocol

Ainsi, le schéma qui devait servir à se repérer devient un piège qui doit retenir le visiteur ; l'incantation n'est plus un appel mais un ordre, quelques appâts aident à faire venir l'infortuné et le vrai nom de l'Ange permet de mieux cerner sa nature et donc de le manipuler plus facilement... La magie est née. On peut désormais appeler ainsi n'importe quelle créature céleste afin de l'emprisonner. Harut descend de nouveau sur Terre, à Babylone cette fois, sans oublier d'emporter les 12 tomes (il en est le gardien) où sont classifiés les vrais noms d'Anges depuis la création (et donc Démons par la même occasion). Il enseigne son art aux plus brillants humains qu'il trouve. Ceux-ci, non seulement apprennent très vite mais développent le concept en inventant des "sorts" qui les aident dans l'invocation et qui permettent de manipuler ainsi l'être emprisonné. Le succès est fulgurant et malgré la difficulté de la tâche, la soif de pouvoir des humains brise toutes les barrières. Harut se retrouve vite à la tête d'un bon nombre d'adeptes, qui ont vite fait de prendre des initiatives. On retiendra celle d'un petit rigolo qui, à force d'interrogatoires d'Anges d'Yves et d'accumulation de bouquins, réussit à pénétrer dans la Bibliothèque du Paradis. Accueilli à grands coups d'éclairs, la visite sera de courte durée. Mais, pendant ce temps, ses collègues ne chôment pas et les disparitions d'Anges s'accumulent...





Délit d'initié

Une enquête est menée et le pot aux roses découvert par une équipe de haut gradés d'Yves... dont Marut. Celui-ci, voulant protéger son frère, descend alors à Babylone et le prévient juste avant qu'une escouade d'élite ne débarque pour tout raser. Elle ne trouve que quelques retardataires mais pas une trace de Harut. Une véritable chasse à l'homme commence alors pour trouver les survivants du massacre mais ceux-ci arrivent à se planquer et à enseigner leur savoir. La catastrophe est énorme car le savoir se disperse comme une traînée de poudre. Dominique retourne voir Dieu qui cette fois l'écoute et demande à Yves son avis. Celui-ci propose alors de multiplier les langues de la Terre afin d'endiguer autant qu'on le puisse l'avancée de la connaissance... rendre la communication entre les hommes plus difficile quoi. Certaines mauvaises langues diront que la pluralité linguistique forme la richesse culturelle et que Yves était loin d'être contre mais ce ne sont que de mauvaises langues... Dom' fulmine et demande plutôt à Dieu de faire table rase et de repartir de zéro, mais Dieu refuse (il a déjà donné pour les dinosaures) et suit l'idée de Yves. Désormais, les humains parleront un grand nombre de langues. Au début, ceci ralentit en effet la propagation de la magie et la réserve aux érudits. Mais comme vous le savez maintenant, il en aurait fallu un peu plus décourager les humains.

Patrick, 42 ans, sorcier

La vie d'un sorcier est loin de ressembler, vous vous en doutez, à celle d'un Harry Potter ©®Tm. Elle est dangereuse, extrêmement contraignante et assez peu gratifiante sauf dans de rares cas. En fait, on peut différencier les sorciers en deux catégories. D'un côté, il y a ceux qui se la jouent " je suis seul et personne ne m'aime " et, de l'autre, ceux qui font partie d'une fratrie.

La vie d'un sorcier solitaire est plutôt difficile. Il a un " hobby " plutôt dangereux et personne pour l'aider. Sa vie de tous les jours n'est pas très différente de celle du commun des mortels. Il va au travail, il arrive souvent qu'il ait une famille et qu'il se comporte en monsieur tout le monde la plupart du temps. Cependant certains signes peuvent mettre sur la piste de la vérité. C'est tout d'abord une personne avec un QI très élevé, qui passe beaucoup de temps (trop ?) à étudier, à fureter chez les bouquinistes, dans les bibliothèques nationales, voire à voyager pour parcourir des livres dans différentes bibliothèques mondiales ou en acquérir lors des ventes aux enchères. Si on regarde d'un peu plus près, on se rendra compte de faits encore plus troublants. Pour réussir leurs invocations, les sorciers ont besoin de composantes, et il peut sembler plutôt bizarre qu'un employé de bureau commande chez lui 200 litres de crème chantilly. D'ailleurs la recherche de composantes mène très souvent les sorciers vers des sentiers criminels. Beaucoup d'invocations nécessitent des sacrifices humains, des substances interdites (explosifs ou drogue pour ne citer que celles-là). Malgré ce petit handicap, les sorciers restent d'une discrétion inouïe et ne se font souvent démasquer que lorsqu'ils ont vraiment dépassé les bornes. En général, la famille du sorcier n'a aucune connaissance des ses agissements. Et il est plus naturel pour un mari d'imaginer que sa femme le trompe, plutôt qu'elle ne s'adonne à de la sorcellerie de haute voltige.

D'un autre côté, la vie d'un sorcier faisant partie d'une fratrie est un peu plus simple. La fratrie lui fournit aide et soutien, contre des retours d'ascenseur lorsque les services du sorcier sont requis. Le sorcier peut compter sur ses compagnons pour l'aider en cas de coups durs avec la loi ou des créatures surnaturelles. Généralement, la fratrie s'arrange pour avoir de très bons contacts chez les représentants de l'ordre local et s'appuie sur eux en cas de problèmes. L'argent aidant (comme on dit, quand on peut avoir un ange de Janus à son service on est rarement à découvert), les sorciers peuvent se consacrer exclusivement à leur passion. Bien que cela puisse paraître bizarre, une fratrie est en général bien plus voyante qu'un sorcier isolé. En fait, c'est normal : un groupe de personnes qui font tout pour rester discrètes est en général assez voyant (" vous savez ces gens du 22, ils vont et viennent, habitent ici depuis des années et on ne sait rien sur eux "). Il peut aussi arriver que les fratries soient formées par des familles, mais ce cas est très rare car peu de parents voudraient laisser prendre de tels risques à leurs enfants. Mais comme le sorcier est déjà à la base un être assez névrosé, à force de fréquenter des Anges, des Démons et de tuer plein de gens pour en faire des composants d'invocations, certains n'hésitent pas à franchir le pas et initient leur progéniture. Vous trouverez une description de fratrie dans les annexes et vous pourrez vous baser sur elle pour en créer d'autres. Celle qui est présentée est la plus puissante de toutes et vous devrez considérablement réduire sa taille pour mettre sur pieds vos propres groupuscules.

Principes de sorcellerie

Les sorciers manipulent les flux d'énergie qui circulent dans les ley lines (à ce propos, nous vous conseillons de lire avec attention le chapitre consacré aux Marches Intermédiaires) afin d'attirer puis d'emprisonner des créatures surnaturelles, telles que les Anges et les Démons mais aussi les dieux vikings et autres héros des panthéons anciens. Toute la technique de sorcellerie a été inventée par l'Ange renégat Harut quelques millénaires avant le Christ, donnant aux hommes la possibilité de manipuler des êtres censés leur être supérieurs. Ils savaient invoquer ces créatures, les astreindre et se faire obéir par elles. Depuis ces temps éloignés, les hommes ont amélioré la technique et sont passés maître dans l'art de ce que l'on appelle aujourd'hui la sorcellerie. Ils ont inventé des sorts qui les aident dans l'accomplissement de leurs rituels, influant eux aussi sur les ley lines. Et ces dernières années la sorcellerie a fait d'immenses progrès. A force d'étudier les créatures, les sorciers ont réussi à mieux les comprendre et à mieux les contrôler. Ils savent désormais faire des choses qui n'étaient même pas imaginables il y a 10 ans.

Les sorciers tirent la plupart de leurs renseignements des créatures qu'ils ont invoquées. C'est d'ailleurs un des buts de l'invocation... le savoir. C'est ainsi qu'un jour un puissant sorcier de la Rose (voir plus loin) aidé de quelques acolytes invoqua un puissant Ange, grade 3 de l'Archange Walther en l'occurrence. Lorsqu'ils le firent parler et que celui-ci leur raconta qu'il faisait partie d'un groupement nommé les Collectionneurs et ce qu'ils faisaient subir aux Démons qu'ils invoquaient, il ne fallut

pas longtemps aux sorciers pour comprendre ce que cette méthode pouvait leur apporter. Quelques années de tests et d'expérimentations suffirent aux sorciers pour améliorer les pouvoirs des Collectionneurs, afin de leur permettre de faire deux choses impossibles auparavant.

Tout d'abord, les sorciers peuvent désormais invoquer et lier les êtres de puissance, tel que les Anges et les Démons, dans des objets inertes et non plus juste des corps d'animaux ou d'humains. Ensuite, ils savent forcer ces créatures à leur " prêter " leurs pouvoirs, les forcer à les utiliser dans l'intérêt et par l'intermédiaire du sorcier qui les a liés.

D'autre part, la difficulté pratique de cette innovation a favorisé l'émergence d'un nouveau type de sorcier : les spécialistes. Il s'agit de sorciers très spécialisés dans une ou deux disciplines (Pentacle pour creature démoniaque et Demande à des créatures démoniaques, par exemple) et qui louent leurs services à des collègues ou qui s'associent avec d'autres sorciers pour les invocations les plus risquées.

Pratique de la Sorcellerie, l'invocation

L'invocation d'un être supérieur n'est ni simple ni dénuée de danger. Les sorciers doivent se soumettre à des règles strictes pour mener à bien cet exercice de haut voltige. La sorcellerie est, malgré ce que certains peuvent penser, une science exacte et qui obéit à des règles immuables. Ces règles, les sorciers les apprennent dans des livres que leurs prédécesseurs ont écrits et les écrivent à leur tour dans des grimoires après les avoir améliorées ou juste pour que la tradition perdure.

Pour invoquer un être surnaturel, le sorcier doit tout d'abord tracer un pentacle avec le talent Pentacle correspondant à l'être que l'on désire invoquer (toutes les compétences sont décrites dans l'encadré approprié). Une fois le pentacle tracé, il faut préparer toute une panoplie de cadeaux pour son futur copain, que l'on appellera pour plus de facilités des composantes ainsi qu'un corps animal ou humain dans lequel l'être pourra venir s'incarner. À chaque créature invoquée correspond des composantes spécifiques, variant selon sa puissance et sa provenance, que le sorcier devra réunir pour exécuter son invocation à la perfection (décrites dans les annexes). On peut ensuite passer à l'invocation proprement dite. Le sorcier entonne une litanie en utilisant le talent Invocation correspondant - encore une fois - à l'être invoqué.

Si l'invocation réussit, l'être invoqué apparaît devant son invocateur. À ce moment, le sorcier a deux possibilités (enfin trois mais nous discuterons la dernière un peu plus bas). Il peut soit demander à l'être invoqué d'accomplir une tâche spécifique et ceci avec le talent Demande correspondant, soit, s'il se sent d'attaque, tenter d'exercer un contrôle plus durable sur l'être, grâce au talent Contrôle correspondant.

Pratique de la Sorcellerie, le lien

Suite à leur petite rencontre avec les Collectionneurs, les sorciers savent désormais lier les êtres invoqués dans des objets puis les forcer à leur " fournir leurs pouvoirs ". Pour lier un être surnaturel dans un objet, le sorcier doit tracer un pentacle et invoquer la créature comme pour une invocation. Cependant, au lieu de lui fournir un corps ou s'incarner, il dépose un objet au centre du pentacle. Une fois la forme éthérée dans le pentacle, il doit alors la contrôler avec le talent Contrôle. Une fois l'être sous contrôle, il doit tenter de le lier à l'objet grâce au talent Lien. Si le lien réussit, la créature est enfermée dans l'objet jusqu'à sa destruction. Le sorcier peut alors l'obliger à lui obéir, à lui fournir ses pouvoirs et à les alimenter par sa puissance.

Sans filets et autres...

Il arrive parfois que le sorcier ne puisse pas tout faire dans les règles de l'art, soit parce qu'il n'a pas les compétences requises, soit parce qu'il ne dispose pas des composantes et qu'il est obligé d'improviser sur le coup des méthodes pour invoquer la créature désirée. C'est plutôt suicidaire et les sorciers appellent ça travailler sans filet. Tous les malus qui suivent sont cumulables et sont exprimés en colonnes sur le jet en question.

- Tracer un pentacle avec un talent de Pentacle non approprié à la créature :

Talent / Créature	Ange	Démon	3ème force
Ange	OK	-4	-2
Démon	-4	OK	-2
3ème Force	-2	-2	-2

- Invoquer avec un talent d'Invocation non approprié à la créature :

Talent / Créature	Ange	Démon	3èmeforce
Ange	OK	-4	-2
Démon	-4	OK	-2
3ème Force	-2	-2	-2

- Faire une demande avec un talent de Demande non approprié :

Talent / Créature	Ange	Démon	3ème force
Ange	OK	-2	-1
Démon	-2	OK	-1
3ème Force	-1	-1	-1

- Tenter un contrôle avec un talent Contrôle non approprié :

Talent / Créature	Ange	Démon	3ème force
Ange	OK	-4	-2
Démon	-4	OK	-2
3ème Force	-2	-2	-2

- Lancer une invocation sans composantes : malus de 2 colonnes.

- Connaître le vrai nom de la créature à invoquer : bonus de 2 colonnes au jet d'invocation, de demande et de contrôle.

- Connaître les points faibles de la créature (ses limitations) : bonus de 2 colonnes au conflit psychique lors du jet de Contrôle, bonus de 2 colonnes lors des jets nécessaires à l'utilisation des pouvoirs d'une créature liée.



Les talents de sorcellerie

La sorcellerie demande un certain nombre de talents qui sont exposés ici.

Pentacle pour... (-6) : ce talent sert à créer le pentacle qui va servir à appâter la créature invoquée, puis à la retenir prisonnière. Le sorcier doit tracer un grand cercle d'un diamètre variable selon la créature invoquée (voir tableau ci-dessous). Le temps d'inscription du pentacle prend un nombre d'heures égal à son rayon en mètres. Il existe en fait non pas une compétence de pentacle mais plusieurs, une pour chaque type de créature que le sorcier désire invoquer. Les deux principaux types de créatures invoquées sont les Anges et les Démons, mais certains sorciers n'hésitent pas à invoquer des Vikings, Egyptiens, Celtes, Romains etc. Le sorcier doit donc décider pour quel type de créatures il désire apprendre à tracer des pentacles, même s'il peut posséder plusieurs compétences de Pentacle. Compte tenu de la difficulté d'apprentissage de cette discipline, les sorciers ont tout de même une nette tendance à se spécialiser. Voici un résumé des principaux talents de Pentacles : Pentacle pour créatures démoniaques, Pentacle pour créatures angéliques, Pentacles pour Vikings, Pentacle pour Egyptiens, Pentacle pour Celtes et Pentacle pour Romains. La difficulté du jet dépend de la puissance de la créature invoquée. Dans le cas d'un PJ sorcier, le jet de Pentacle doit être fait par le maître de jeu afin que le joueur ne sache pas si l'être invoqué sera affecté ou pas par le cercle de protection. Si le jet de pentacle est raté, la créature invoquée sera libre de ses actes.
Caractéristique associée : précision.

Créature	Difficulté du Pentacle	Diamètredu Pentacle
Prince-démon	Très difficile	8 mètres
Archange	Très difficile	8 mètres
Démon	Difficile	6 mètres
Ange	Difficile	6 mètres
Dieu de la 3ème	Difficile	6 mètres
Familier	Moyen	4 mètres
Héros de la 3ème	Moyen	4 mètres

Invocation de...(-6) : une fois le pentacle tracé, le sorcier peut passer à la phase suivante en utilisant son talent d'invocation pour forcer l'être surnaturel à apparaître. Si le jet réussit, la créature apparaît 1D6 minutes plus tard. Si le jet échoue, rien ne se passe mais il faut refaire le pentacle dont la puissance magique s'est dissipée. Il existe en fait non pas une compétence d'Invocation mais plusieurs, une pour chaque type de créatures que le sorcier désire invoquer. Les deux principaux types de créatures invoquées sont les Anges et les Démons mais certains sorciers n'hésitent pas à invoquer des Vikings, Egyptiens, Celtes, Romains etc. Le sorcier doit donc décider quel type de créatures il désire invoquer, même s'il peut posséder plusieurs compétences d'Invocation. Compte tenu de la difficulté d'apprentissage de cette discipline, les sorciers ont tout de même une nette tendance à se spécialiser. Voici un résumé des principaux talents d'Invocation : Invocation de créatures démoniaques, Invocation de créatures angéliques, Invocation de Vikings, Invocation d'Egyptiens, Invocation de Celtes et Invocation de Romains. La difficulté du jet d'Invocation dépend de la puissance de la créature invoquée. Cette difficulté peut être modifiée par les composantes dont dispose le sorcier. Chaque composante donne un nombre de colonnes de bonus (entre 1 et 6) à rajouter sur la table unique multiple et chaque type de créatures dispose d'un seuil de caprice exprimé en colonnes de malus qui montre sa réaction face aux composantes. Plus les composantes seront précieuses pour l'être invoqué, plus il sera facile de l'invoquer. Il est tout à fait possible que, si l'être invoqué est puissant et que les composantes sont peu appropriées à son rang, il résulte un malus au jet d'invocation. Exemple : un Prince-démon que l'on souhaite invoquer avec des composantes de niveau 3 provoquera un malus de 1 colonne au final (4 de malus pour le seuil de caprice et 3 de bonus pour les composantes). Si l'invocation échoue, les composantes sont perdues et il faut les remplacer avant de tenter une nouvelle invocation (elles sont " modifiées " par l'énergie magique et ne sont plus pures).
Caractéristique associée : volonté.

Créature	Difficulté de l'Invocation	Seuil de Caprice
Prince-démon	Très difficile	4
Archange	Très difficile	5
Démon	Difficile	3
Ange	Difficile	4
Dieu de la 3ème	Difficile	3
Familier	Moyen	2
Héros de la 3ème	Moyen	2

Demande à ...(-4) : une fois la créature devant le sorcier et retenue par le pentacle, le sorcier peut lui demander un service et un seul que la créature devra exécuter. Ce service peut être de n'importe quel type, mais reste limité dans le temps. Il est impossible de donner des ordres du type " obéis-moi jusqu'à la fin du temps " ou encore " protège-moi pendant les 20 prochaines années ", qui sont du domaine du contrôle, mais " protège-moi lors de ce voyage aux USA" reste envisageable. Le maître de jeu est seul juge de ce qui peut entrer dans cette catégorie. Si le jet est réussi, la créature remplit la mission, sinon elle a le choix entre remplir la mission en la modifiant selon ses goûts ou retourner sur son plan d'existence (Paradis, Enfer, Valhalla...). Il existe en fait non pas une compétence de Demande mais plusieurs, une pour chaque type de créatures que le sorcier désire invoquer. Les deux principaux types de créatures invoquées sont les Anges et les Démons mais certains sorciers n'hésitent pas à invoquer des Vikings, Egyptiens, Celtes, Romains etc. Le sorcier doit donc décider pour quel type de créatures il désire apprendre faire des demandes, même s'il peut posséder plusieurs compétences de Demande. Compte tenu de la difficulté d'apprentissage de cette discipline, les sorciers ont tout de même une nette tendance à se spécialiser. Voici un résumé des principaux talents de Demande : Demande à des créatures démoniaques, Demande à des créatures angéliques, Demande à des Vikings, Demande à des Egyptiens, Demande à des Celtes et Demande à des Romains. La difficulté du jet de Demande dépend de la puissance de la créature invoquée. Cette difficulté peut être modifiée par les composantes dont dispose le sorcier. Chaque composante donne un nombre de colonnes de bonus (entre 1 et 6) à rajouter sur la table unique multiple et chaque type de créatures dispose d'un seuil de caprice exprimé en colonnes de malus qui montre sa réaction face aux composantes. Plus les composantes seront précieuses pour l'être invoqué, plus il sera facile de lui demander un service. Il est tout à fait possible que, si l'être invoqué est puissant et que les composantes sont peu appropriées à son rang, il résulte un malus au jet de Demande.
Caractéristique associée : volonté.

Créature	Difficulté de la Demande	Seuil de Caprice
Prince-démon	Très difficile	4
Archange	Très difficile	5
Démon	Difficile	3
Ange	Difficile	4
Dieu de la 3ème	Difficile	3
Familier	Moyen	2
Séide de la 3ème	Moyen	2

Contrôle de... (-6) : ce talent est en tout point comparable à celui de Demande, mais permet à un sorcier chanceux d'exercer un contrôle plus durable sur l'être invoqué, au prix d'un effort plus grand. Au lieu de demander un service unique à l'être invoqué, le sorcier peut contrôler la créature pour un temps compris entre une heure et l'éternité. Si le jet de contrôle est manqué, la créature retourne directement sur son plan d'existence. En revanche, si le jet est réussi, le sorcier peut contrôler la créature invoquée en réussissant un conflit psychique classique, dont les bonus et malus dépendent de la durée pendant laquelle le sorcier désire contrôler la créature. Si le conflit psychique est gagné, le sorcier contrôle totalement la créature pour le temps choisi : il peut alors lui demander de faire tout ce qu'il veut, la créature devant exécuter fidèlement tous les ordres donnés jusqu'au terme de son contrôle. Une fois libéré du sort, la créature redevient libre de ses mouvements. Dans le cas où le conflit psychique est perdu, la créature est libre de ses mouvements et peut, selon son humeur, aller boire un café à la terrasse du coin ou faire la peau au sorcier qui vient de la déranger. Il existe en fait non pas une compétence de Contrôle mais plusieurs, une pour chaque type de créatures que le sorcier désire contrôler. Les deux principaux types de créatures invoquées sont les Anges et les Démons mais certains sorciers n'hésitent pas à invoquer des Vikings, Egyptiens, Celtes, Romains etc. Le sorcier doit donc décider quel type de créatures il désire invoquer, même s'il peut posséder plusieurs compétences d'Invocation. Compte tenu de la difficulté d'apprentissage de cette discipline, les sorciers ont tout de même une nette tendance à se spécialiser. Voici un résumé des principaux talents de Contrôle : Contrôle de créatures démoniaques, Contrôle de créatures angéliques, Contrôle de Vikings, Contrôle d'Egyptiens, Contrôle de Celtes et Contrôle de Romains. La difficulté du jet de Contrôle dépend de la puissance de la créature à contrôler. *Caractéristique associé : Volonté.*

Créature	Difficulté du contrôle
Prince-démon	Très Difficile
Archange	Très Difficile
Démon	Difficile
Ange	Difficile
Dieu de la 3ème Force	Difficile
Familier	Moyen
Séide de la 3ème Force	Moyen

Temps de contrôle	Modificateur au jet de volonté
1 heure	+1 colonne
1 jour	rien
1 semaine	- 1 colonne
1 mois	- 2 colonnes
1 an	- 3 colonnes
10 ans	- 4 colonnes
Jusqu'à la mort du sorcier	- 5 colonnes

Rituel (X) : comme vous l'avez vu avec les compétences précédentes, invoquer un être surnaturel est un peu compliqué et surtout très dangereux. Une seule erreur et l'être magique risque de vous exploser la gueule avec sa batte bénite. Pour éviter de trop jouer à la roulette russe, les sorciers ont inventé un rituel qui leur permet d'augmenter leurs chances de réussite lors d'une l'invocation, d'une demande ou d'un contrôle. Chaque sorcier en plus de l'invocateur principal qui participe à l'invocation rajoute 1 colonne de bonus au jet d'Invocation, de Demande et de Contrôle, ainsi qu'une colonne de bonus au conflit psychique lors d'une tentative de Contrôle. Il ne peut y avoir plus de 5 sorciers participant à un rituel (autant que les sommets d'un pentacle) et donc le bonus maximal ainsi obtenu est de + 4 colonnes (5 sorciers moins l'invocateur principal). Chaque sorcier participant au rituel doit cependant réussir son jet (de Rituel), sans quoi aucun bonus ne peut être octroyé (le cercle est brisé par le fautif). Si le rituel échoue, les sorciers y participant ne s'en rendent compte qu'une fois l'invocation lancée. Les jets de Rituel doivent être faits en secret par le MJ dans le cas d'un rituel effectué par des PJs sorciers. *Caractéristique associée : précision.*

Lien (X) : ce talent sert au sorcier à enfermer l'être invoqué dans un objet choisi par ses soins. La difficulté du jet dépend directement de la puissance de la créature : plus la quantité d'énergie est grande, plus il est difficile de la faire rentrer dans un objet. On applique au jet un malus d'une colonne par tranche de 10 points de pouvoir de la créature (une colonne par rune possédée pour les Vikings). L'objet choisi doit être en complète contradiction avec la nature profonde de la créature (un étui à glaçons pour un démon de Bélial, un cadenas pour un ange de Janus, etc.) afin de réduire son moral au plus bas. La créature ne peut plus sortir de l'objet et est condamnée à y séjourner jusqu'à la destruction physique de l'objet. Si l'objet est détruit, la créature est renvoyée sur son plan originel. Le sorcier qui possède l'objet peut obliger la créature à lui fournir ses pouvoirs et à les alimenter en énergie magique. En fait le sorcier peut utiliser tous les pouvoirs de l'être comme s'il les possédait lui-même mais avec quelques limitations. Tout d'abord, à chaque fois que le sorcier veut forcer la créature à utiliser un pouvoir, il doit gagner un conflit psychique contre elle. Le sorcier a cependant un énorme avantage sur la créature car il lance son jet sur la colonne Moyen alors que la créature le fait sur la ligne Très difficile. Ensuite, puisqu'il lui faut un tour pour réussir son conflit psychique, le sorcier ne peut utiliser qu'un pouvoir (qu'il soit mental ou physique) tous les deux tours. La dernière limitation qui se pose au sorcier est qu'il doit utiliser ses propres compétences et caractéristiques pour user des pouvoirs (les pouvoirs de la créature sont donc limités par la valeur des caractéristiques du sorcier) : une hache de bataille sans compétence de combat ou une onde de choc de niveau 2, c'est tout de suite moins impressionnant. Une créature prisonnière doit alimenter les pouvoirs utilisés par le sorcier et ne récupère les PP qu'à raison de un par jour, sans récupération spéciale car il perd tout contact avec l'extérieur, y compris avec son supérieur. Si le lien est difficilement réalisable, il n'en reste pas moins que les sorciers ont trouvé dans cette discipline un outil très efficace pour se défendre. Comme vous vous en doutez au vu de cette difficulté, seuls les sorciers les plus puissants peuvent se permettre d'avoir une créature liée. On peut estimer qu'un seul sorcier sur 200 possède un tel don et nous vous invitons à ne pas en abuser dans vos scénarios pour ne pas rendre cette loi caduque.
Caractéristique associée : volonté.

Sortilèges (X) : ce talent permet à un sorcier de lancer des sorts annexes grâce à une utilisation détournée des ley lines. *Caractéristique associé : volonté.*



Pratique de la sorcellerie, les sorts annexes

Même si l'invocation constitue la principale occupation des sorciers, et que les liens permettent aux plus puissants de sentir enfin l'énergie magique les parcourir, les sorts annexes rendent tout de même de bons services aux sorciers. Les sorts s'utilisent de la même manière que les pouvoirs mais n'utilisent pas de points de pouvoir et nécessitent le talent Sortilèges pour être lancés. Les sorciers apprennent les sorts annexes dans les livres que leurs prédécesseurs ont écrits.

Création d'un personnage Sorcier

Les règles qui suivent sont plutôt destinées à des personnages non joueurs. Il est bien évidemment possible d'incarner des sorciers mais c'est tellement dangereux et frustrant que nous vous le déconseillons vivement.

On va vous proposer trois packages qui représentent les différents stades d'évolution du sorcier. Un sorcier est créé comme un humain normal, avec les exceptions suivantes :

- La caractéristique de volonté d'un sorcier peut atteindre 4 (ce sont des êtres exceptionnellement intelligents).
- Les talents de sorcellerie basés sur la volonté peuvent donc atteindre 4 (le sorcier passe la majorité de son temps à ne faire que ça et dort assez peu s'il veut arriver à de tels résultats).
- A la création, aucun talent ne peut dépasser 3.

	Débutant	Fort	Puissant
Caractéristiques :	10 (3)	12 (4)	13 (4)
Talents :	8 (3)	12 (4)	16 (4)
Sorts :	4 #	9 #	18 #

: ces points sont faits pour que le sorcier achète des sorts utilitaires selon le barème suivant : le coût est égal au niveau de difficulté du sort acheté.

Les sorciers non-humains

En lisant ces pages, vous avez sans doute envisagé qu'un Ange ou un Démon puisse un jour devenir sorcier. En théorie c'est possible ; en pratique, pas vraiment. Tout d'abord, un Ange ou un Démon qui s'incarne sur Terre ne peut connaître de talents de sorcellerie car personne ne lui en a inculqué chez lui, et ni les Anges ni les Démons ne peuvent s'incarner dans des corps de sorciers.

En fait, la seule possibilité qu'aurait un tel personnage serait qu'il apprenne tout depuis les bases (on ne peut choisir un talent de sorcellerie avec un pouvoir de type " Talent de... " : il n'y a pas ça en catalogue, ni en Enfer, ni au Paradis) ce qui est une tâche titanesque. Cependant, si un de vos joueurs essaie tout de même, souhaitez lui bonne chance et laissez-le tout faire, en lui demandant de trouver les sources pour ses recherches, d'y passer du temps, d'y dépenser des fortunes, etc. Il en aura bien vite assez tellement sa progression sera lente. En ce qui concerne les personnages non joueurs, on ne garantira pas que quelques Anges d'Yves ou Démons de Baalberith ne s'amusent en cachette mais cela reste de l'amateurisme. Les seuls Anges qui soient de vrais sorciers sont Harut et Marut, mais qui sait où ils sont maintenant (voir à ce sujet la campagne NWO). En revanche si vos joueurs jouent une campagne centrée sur les sorciers ou si l'un d'eux s'intéresse de près à tout cela, rien ne l'empêche d'obtenir un savoir théorique. S'il pousse le vice jusqu'à étudier sérieusement quelques livres, vous pourrez lui coller la compétence suivante :

Connaissance théorique de la sorcellerie (-4) : cette compétence permet d'avoir une connaissance théorique des mécanismes de la sorcellerie, de l'Invocation jusqu'au Lien.
Caractéristique associée : volonté.



La Rose

La Rose est le principal et le plus puissant groupement de sorciers sur la Terre. La Rose est le groupuscule de sorciers dont Harut est à l'origine. En effet, avant et pendant sa fuite, Harut a su s'entourer des plus brillants sorciers de leur temps et a constitué une des premières sociétés secrètes dont le but était la sauvegarde du savoir occulto-magico-hérétique. L'organisation, qui ne s'appelait pas encore la Rose, survécut grâce à la puissance de ses membres à toutes les inquisitions et à la disparition de leur maître. Cette dernière affecta beaucoup l'organisation qui se réduisit à une peau de chagrin mais le souvenir du maître fut transmis de chef de caste à chef de caste et c'est ainsi que chaque dirigeant de la Rose au fil du temps attendit patiemment le retour d'Harut, croyant sincèrement que le maître resurgirait un jour.

Le nom de la Rose apparut au 9ème siècle après Jésus-Christ. Pourquoi la Rose, me demanderez-vous ? En fait, c'est assez simple. Depuis le bas Moyen Age, la rose a été le symbole du silence puis par extension du secret et de la conspiration.

Organisation

Schématiquement, qu'est-ce que la Rose ? Il s'agit en fait d'un réseau d'influence tout ce qu'il y a de plus commun avec la particularité d'être constitué seulement de sorciers. Les sorciers qui font partie de la Rose sont tous sélectionnés sur le volet et pas seulement sur un critère de savoir magique mais surtout sur un critère d'influence afin de permettre à l'organisation de vivre tranquillement. En échange de leur soutien, la Rose fournit à ses membres la protection, le soutien des autres membres et une base de savoir magique sans cesse renouvelée. En effet, si la société secrète a beaucoup évolué, ses principes (édictés par Harut pour faire circuler rapidement le savoir) sont restés les mêmes : la libre circulation du savoir. En effet, la Rose est parvenue à ce que nos chers scientifiques ne parviendront jamais : la libre circulation de l'information. Chaque membre de la Rose peut demander à un autre membre un conseil ou un coup de main. C'est là qu'arrive le meilleur atout de la Rose : son organisation ou plutôt son manque d'organisation centralisée. Je m'explique. Chaque membre de la Rose ne connaît que le membre qui l'a introduit et les membres qu'il a lui-même introduits plus un ou deux autres qu'il a pu rencontrer au cours de ses pérégrinations. Si le sorcier a besoin d'un coup de main, il contacte les membres de la Rose qu'il connaît et si ceux-ci ne peuvent l'aider directement, ils transmettent l'information aux membres qu'ils connaissent qui, à leur tour, relayent l'information jusqu'au moment où quelqu'un peut aider le membre qui a demandé de l'aide. Cela peut sembler archaïque mais avec nos moyens de communication actuels, cela prend en général quelques heures tout au plus. Ce système a pour avantage que si un membre est découvert, il y a tout au plus une dizaine de membres qui tombent avec lui et la société continue à exister. Il n'y a pas d'organe central à la Rose qui une fois détruit rendrait caduque toute l'organisation. En fait, il y a une personne importante à la Rose mais personne ne sait qui elle est. Il s'agit du gardien du savoir, celui qui détient les plus grands secrets de la Rose dont l'existence d'Harut. En fait, tous les membres savent que quelqu'un comme ça existe mais aucun membre ne sait qui il est. Le rôle du gardien est de protéger et transmettre le savoir occulte, ce qu'il fait en restant très discret (presque aucune invocation) et en choisissant un des membres qu'il connaît comme son successeur. Si l'un des membres veut contacter le Gardien pour une affaire grave en cours, il fait circuler l'information comme s'il s'agissait d'un vulgaire service mais l'information est reléguée à tous les membres de la Rose. Ainsi, on est sûr que le gardien l'a reçu.

En fait, le seul semblant d'organisation de la Rose est constitué par des lieux appelés sanctuaires, où chaque membre peut venir se réfugier afin d'échapper à d'éventuelles persécutions. Cette tradition remonte au temps de l'Inquisition où les sorciers devaient envisager de pouvoir fuir et se réfugier à tout moment dans un endroit tranquille. Il y a 26 de ces sanctuaires de part le monde, répartis comme le permettent les moyens de la société secrète. Ces lieux vont du sordide appartement deux pièces sans toilette à Brooklyn à des palais de mille et une nuits aux Emirats Arabes Unis. Ces lieux sont tenus secrets même si certains d'entre eux ont une devanture publique.

En Europe (quand on parle de l'Europe, on parle de l'Europe géographique qui va à l'ouest jusqu'aux îles Canaris et à l'est jusqu'en Oural et non de la CEE), il y a 6 sanctuaires : Monaco, Londres (Royaume-Uni), Hambourg (Allemagne), Istanbul (Turquie), Saint Petersbourg (Russie), Cracovie (Pologne).

En Asie, il y a 7 sanctuaires : Iakoustk (Russie), Pékin (Chine), Fukuoka (Japon), Hongkong (Chine), Singapour, Katmandou (Népal), Bombay (Inde).

En Afrique, il y a 7 sanctuaires : Riyad (Arabie Saoudite), Louxor (Egypte), Casablanca (Maroc), Johannesburg (Afrique du sud), Mombasa (Kenya), Yaoundé (Cameroun), Jérusalem (euh, hum...).

En Amérique du Nord, il y a 5 sanctuaires : San Francisco (USA), New York (USA), Québec, Miami (USA), Wrigley (Canada).

En Amérique du Sud, il y a 7 sanctuaires: Kingston (Jamaïque), Caracas (Venezuela), San José (Costa Rica), Rio de Janeiro (Brésil), Lima (Pérou), Assomption (Paraguay), Santiago (Chili).

En Océanie, il y a 4 sanctuaires : Sydney (Australie), West Port (Nouvelle Zélande), Darvin (Australie), Samarinda (Indonésie).

Les pays choisis le sont d'abord pour leur position géographique mais aussi à cause de la stabilité de leur régime et en fonction des besoins de chacun, ce qui fait que la répartition n'est pas toujours homogène sur la carte du globe.

Enfin, les membres de la Rose ont un seul signe de reconnaissance afin de pouvoir s'identifier : une rose rouge dont la tête se recroqueville du côté gauche.



Si la taille de la Rose a grandement évolué durant les siècles, ses rangs n'ont jamais été si importants qu'aujourd'hui (moyens de communication aidant). Cependant, vous devez garder à l'esprit qu'une organisation de sorciers, aussi importante soit-elle, reste une organisation de sorciers. De nos jours, la Rose compte environ 150 membres actifs sorciers de part le monde mais peut compter sur environ 1000 autres personnes qui ne sont pas initiées et qui pensent faire partie d'une organisation à la Illuminati (en fait, il s'agit de pantins).

Les moyens d'action

Les moyens d'action de la société secrète sont très importants du fait de la nature de ses membres (car on ne le répétera jamais assez, quand on peut invoquer un Mare, on ne perd jamais son investissement). Cependant, au vu de l'organisation de la Rose, ils mettent plus ou moins de temps à arriver.

En ce qui concerne la moneda, tout membre de la Rose influent qui a une raison valable, peut disposer de : 1 million de dollars en 24 heures, 10 millions de dollars en une semaine, 100 millions de dollars en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes.

En ce qui concerne la force de frappe, tout membre de la Rose qui a une raison valable, peut disposer de : 1 unité de gardes du corps entrainés avec un armement léger (équivalent à du GIGN) en 24 heures, 1 unité de mercenaires super entrainés avec un ou deux familiers dedans en une semaine, 3 Anges/Démons de combat en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes. En ce qui concerne les renseignements, tout membre de la Rose qui a une raison valable, peut disposer : de tout renseignement occulte non officiel ou officiel (Services secrets et Cie…) en 24 heures, d'un savoir occulte commun (ingrédients d'invocation, sort mineur, aide magique…) en une semaine, d'un savoir occulte secret (vrai nom d'Ange, Codex Spiritis, Grimoire très ancien, Dominique dans une tortue…) en un mois. Ceci étant évidemment des moyennes. La Rose, comme vous le voyez, est une organisation puissante et d'autant plus efficace qu'elle reste très discrète.

Les Sorts annexes

Dans la description des sorts qui suit, la difficulté est le nombre de colonnes de malus au jet de Sortilèges. Cette liste n'est pas exhaustive et vous pouvez en inventer d'autres, en gardant à l'esprit que cela doit rester des sorts utilitaires et servant à aider le sorcier dans sa quête (pas de sorts d'attaque, de contrôle mental, etc.).

Créer un Zombie
Niveau de difficulté : 1
Description : ce sort permet de redonner vie à un corps à moitié décomposé. La créature reprendra vie 1d6 heures après le lancement du sort. Le zombie est sous le contrôle du sorcier et sera détruit si celui-ci meurt. Si le jet est raté, le zombie est créé mais n'est pas contrôlé et va commencer à vouloir manger tous ceux qu'il rencontre. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler plus de (volonté fois 3) créatures simultanément (zombie, squelette ou goule).

Créer un Squelette
Niveau de difficulté : 2
Description : ce sort permet de redonner vie à un squelette. La créature reprendra vie 1d6 heures après le lancement du sort. Le squelette est sous le contrôle du sorcier et sera détruit si celui-ci meurt. Si le jet est raté, le squelette est créé mais n'est pas contrôlé et va commencer à vouloir tuer tous ceux qu'il rencontre. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler plus de (volonté fois 3) créatures simultanément (zombie, squelette ou goule).

Créer une Goule
Niveau de difficulté : 3
Description : ce sort permet de redonner vie à un corps un peu putréfié. La créature reprendra vie 1d6 heures après le lancement du sort. La goule est sous le contrôle du sorcier et sera détruite si celui-ci meurt. Si le jet est raté, la goule est créée mais n'est pas contrôlée et va commencer à vouloir dépiauter tous ceux qu'elle rencontre. Jeter ce sort prend deux heures. On ne peut contrôler plus de (volonté fois 3) créatures simultanément (zombie, squelette ou goule).

Vrai nom
Niveau de difficulté : 2
Description : ce sort permet de connaître le vrai nom d'une créature angélique ou démoniaque que le sorcier a vue au moins une fois. Connaître le vrai nom de la créature est très utile pour pouvoir l'invoquer plus facilement (2 colonnes de bonus). Il faut 24 heures pour lancer ce sort et on ne peut tenter de le lancer qu'une seule fois par créature ; il faut attendre un an pour une nouvelle tentative si le jet est raté.

Rituel de localisation
Niveau de difficulté : 3
Description : ce sort permet de localiser avec précision une créature dont le sorcier connait le vrai nom où qu'elle soit sur Terre. Il faut dix minutes pour jeter ce sort.

Protection contre le Mal
Niveau de difficulté : 4
Description : ce sort permet de se protéger contre tous les êtres maléfiques pour une durée de (RU) minutes. La créature maléfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions entreprises contre le sorcier (aussi bien physiques que psychiques). Si le jet est raté, la créature aura au contraire une colonne de bonus contre le sorcier. Jeter ce sort prend une seconde.

Protection contre le Bien
Niveau de difficulté : 5
Description : ce sort permet de se protéger contre tous les êtres bénéfiques pour une durée de (RU) minutes. La créature bénéfique aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions entreprises contre le sorcier (aussi bien physiques que psychiques). Si le jet est raté, la créature aura au contraire une colonne de bonus contre le sorcier. Jeter ce sort prend une seconde.

Protection contre les créatures païennes (un sort par type)
Niveau de difficulté : 4
Description : ce sort permet de se protéger contre tous les êtres issus des rangs d'une et d'une seule troisième force pour une durée de (RU) minutes. La créature aura alors 3 colonnes de malus pour toutes les actions entreprises contre le sorcier (aussi bien physiques que psychiques). Si le jet est raté, la créature a au contraire une

colonne de bonus contre le sorcier. Jeter ce sort prend une seconde. On peut avoir plusieurs versions de ce sort, une pour chaque panthéon dont on veut se protéger.

Point faible
Niveau de difficulté : 3
Description : ce sort permet au sorcier de connaître toutes les limitations d'un être surnaturel qu'il peut voir. Il pourra se servir de ces défauts pour mettre en place un stratagème visant à obtenir de la créature ce qu'il désire. Ce sort est aussi très utile lors du choix de l'objet pour le lien d'une créature car il permet d'ajuster parfaitement le type d'objet et de forcer plus facilement l'utilisation de pouvoir. Si le jet est raté, le sorcier reçoit de fausses informations (dés à jeter derrière le paravent dans le cas d'un joueur). Lancer ce sort prend une minute.

Puissance
Niveau de difficulté : 2
Description : ce sort permet au sorcier de connaître le nombre de points de pouvoir ainsi que le grade d'une créature surnaturelle qu'il regarde. Si le jet est raté, le sorcier reçoit de fausses informations (dés à jeter derrière le paravent dans le cas d'un joueur). Lancer ce sort prend une minute.

Les questions qui tuent

On trouvera des gens pour poser des questions bizarres...

Q : Un Ange ou un Démon peut-il devenir un sorcier ?
R : En théorie oui, en pratique cela n'est arrivé qu'une fois (Harut et Marut) car la pratique de la magie demande des années d'efforts constants pour apprendre les bases de l'invocation, ce qu'aucun de ces êtres n'a le temps de faire. En plus, c'est interdit par les deux hiérarchies.

Q : Un sorcier qui contrôle un Démon lié dans un objet utilise le pouvoir Forme Gazeuse du démon, est ce que c'est seulement l'objet qui passe en forme brumeuse ou le sorcier ?
R : Les pouvoirs des créatures liées sont utilisés de la même façon que si c'était le sorcier qui les possédait. La créature ne fait que fournir des PP à l'activation du pouvoir. Cependant, le niveau et les effets du pouvoir sont limités par les caractéristiques du sorcier.





Q : Un sorcier peut-il invoquer des êtres présents sur Terre ?

R : Oui, bien sûr. Le corps de l'Ange meurt instantanément quand son âme part vers sa nouvelle destination. Attention, dans ce cas précis, le corps ne disparaît pas.

Q : Peut-on invoquer Dieu ou Satan ?

R : On ne peut pas invoquer Dieu. En théorie, on peut invoquer Satan car il s'agit à la base d'un Ange de Puissance. Cependant, ses pouvoirs sont tels que son invocation est loin mais alors très loin des capacités d'un quelconque sorcier.

Q : Peut-on invoquer des dieux vikings qui ont été tués sur Terre auparavant (Odin, Thor et compagnie...) ?

R : Oui, mais dès que le contrôle ou la demande du sorcier cesse, ou si quelque chose rate pendant l'invocation, ces dieux sont ensuite renvoyés illico au Valhalla.

Q : Un Sorcier peut-il invoquer sur une autre marche que la Terre ?

R : Oui, regardez Horner.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une Demande ou un Contrôle prennent fin ? La créature retourne-t-elle sur sa Marche?

R : Non, elle reste sur Terre dans le corps d'invocation. La créature invoquée est libre de ses mouvements. Sa première saine réaction est en général d'aller casser la tête au pauvre sorcier qui l'a invoquée.

Q : Que se passe-t-il lorsque l'objet dans lequel séjournait une créature liée est détruit ?

R : La créature retourne sur sa marche d'origine.

Q : Peut-on placer deux créatures dans un même corps d'accueil ?

R : A priori non. Un seul corps ne peut contenir qu'une seule âme.

Q : Peut-on invoquer des Démon mineurs ?

R : Non, ils sont tellement peu puissants, qu'ils se brûleraient au passage dans les ley lines, un peu comme les petites météorites qui brûlent dans l'atmosphère. Seul les gars de chez Scox savent les faire arriver intacts sur Terre.

Q : Imaginons qu'un Ange se mette dans un pentacle et invoque son supérieur, est-ce que celui-ci sera prisonnier du pentacle ?

R : L'invocation par un des siens n'est pas un traquenard, l'Archange peut donc peut choisir où "atterrir" et il y a fort à parier qu'en voyant un gros pentacle, il va se poser à côté. Cependant, si une créature se retrouve au milieu d'un pentacle qui lui est destiné pour quelque raison que ce soit, le pentacle agit sur elle.

Q : Si un sorcier invoque un Archange ou un Prince-Démon, est ce que c'est l'Avatar qui arrive ou l'original ?

R : L'original, toujours l'original.

Les composantes d'invocation

Les composantes d'invocation aident le sorcier lors de l'invocation d'un être surnaturel. En voici une liste exhaustive, les chiffres entre parenthèses correspondant aux colonnes de bonus accordé. Seul l'ingrédient le plus important est prise en compte. Les ingrédients ne se cumulent pas.

Nous vous fournissons ci-après les ingrédients pour les Archanges et Princes Démons ainsi que les Musulmans et les dieux païens. A partir de ces exemples concrets, vous pourrez définir des exemples pour tout autre pantheon.

Les Princes-Démons et les Archanges

Alain

(1)	Un sac de farine
(2)	Un pain de campagne
(3)	Un repas pour 13 personnes
(4)	Un semi-remorques de vivres
(5)	Dix semi-remorques de vivres
(6)	Cents camions de vivres

Ange

(1)	Un litre d'eau bénite
(2)	Un jouet
(3)	Un berceau
(4)	Un mort-vivant tué
(5)	Un Familier tué
(6)	Un Démon tué

Blandine

(1)	Un tube de somnifères
(2)	Un conte pour enfants
(3)	Un receuil de berceuses
(4)	Un lit et sa literie
(5)	Une personne en train de dormir
(6)	100 personnes dormant sans faire de cauchemars

Catherine

(1)	Un slogan féministe
(2)	Un soutien gorge brulé
(3)	Une boite de contraceptifs
(4)	Devant 100 femmes
(5)	Devant 1000 femmes
(6)	Devant 10000 femmes

Christophe

(1)	Un sourire
(2)	Une bille
(3)	Un circuit 24
(4)	Toutes les consoles avec leur jeux
(5)	500 Micro machines
(6)	A Eurodisney en pleine parade

Daniel

(1)	Un caillou
(2)	Une pierre taillée
(3)	Une statue en marbre d'un combattant
(4)	50 skinheads
(5)	Un autel de pierre d'au moins 1500 ans
(6)	Stonehenge

Didier

(1) Interpeller quelqu'un dans la rue
(2) Téléphoner à un inconnu et converser avec lui pendant 10 minutes
(3) Tenir une discussion philosophique à un clochard pendant 1 heure
(4) Offrir une place pour un concert contre le racisme à un skin
(5) Discuter de son perso préféré à Vampire avec Croc pendant 8 heures.
(6) Faire changer Croc d'avis
(NdM : (7) : Faire changer Croc d'avis sur la maquette de G3F)

Dominique

(1) Dénoncer un voleur à la tire
(2) Arrêter un dealer dans le métro
(3) Mettre fin à un hold-up
(4) Faire condamner Luc Plamondon pour pollution auditive
(5) Faire arrêter et juger Osama Ben Laden pour terrorisme
(6) Faire arrêter et juger Georges Walker Bush pour crime de guerre

Emmanuel

(1) Un nez postiche
(2) Une trousse de maquillage d'acteur
(3) Se faire passer pour un inspecteur de police dans un commissariat
(4) Assister à une réunion maçonnique sans en être membre
(5) Se faire passer pour un Ange auprès d'Anges
(6) Se faire passer pour le messie d'une religion

Francis

(1) Etre poli pendant 24 heures
(2) Réconcilier deux divorcés
(3) Se faire nommer ambassadeur
(4) Convertir un intégriste
(5) Organiser une rencontre au sommet entre l'OLP et le gouvernement israélien.
(6) Se faire élire président de l'ONU

Gabriel

(1) Une prière
(2) Une flamme
(3) Une épée
(4) Une épée antique
(5) Dans une mosquée
(6) Sur un champ de bataille

Georges

(1) Hurler un slogan guerrier
(2) Un couteau
(3) Une épée longue
(4) Une hache de bataille
(5) Un château du moyen âge
(6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille.

Guy

(1) Un pansement Urgo
(2) Soigner une blessure légère
(3) Exécuter une opération chirurgicale
(4) Organiser et accompagner une campagne de vaccination dans un pays du tiers monde
(5) Réussir une greffe d'organe
(6) Soigner un malade du cancer

Janus

(1) Un billet de cent euros
(2) Dix billets de cent euros
(3) Un vase chinois
(4) Une statuette Inca
(5) Une toile de maître
(6) La Joconde.

Jean-Luc

(1) Donner de l'argent à un mendiant
(2) Donner un chèque de 1000 francs au restos du coeur
(3) Offrir le gite et le couvert à un clochard
(4) Trouver du travail à un chômeur de plus de 50 ans
(5) Organiser et accompagner une mission humanitaire d'un mois ou plus
(6) Construire un abri pour 2000 personnes

Jean

(1) Une formule scientifique
(2) Une démonstration mathématique
(3) Un microscope
(4) Un laboratoire complet
(5) Un établissement scientifique de pointe
(6) Un scanner

Jesus

Tu n'invoqueras point en vain le nom de Dieu. Celui de son fils non plus, par la même occasion.

Jordi

(1) Une souris
(2) Un chat
(3) Un cheval
(4) Un éléphant
(5) Un gorille de montagne
(6) Un panda

Joseph

(1) Un tire bouchon
(2) Une pince coupante
(3) Une baignoire
(4) Un générateur électrique
(5) Une vierge de fer
(6) Une salle de torture de l'époque de l'inquisition

Laurent

(1) Un recueil de préceptes militaires
(2) Une épée d'entrainement
(3) Une épée de très bel ouvrage
(4) Commander un groupe de combat





(5) Une épée antique
(6) Une épée bénite par le pape

Marc

(1) Vendre une cigarette
(2) Vendre une voiture usagée
(3) Vendre une maison située à 100 mètres d'un aéroport
(4) Acheter les droits de Magie pour 500 Francs
(5) Vendre un jeu sur Stars Wars sans payer de droits d'auteurs
(6) Signer un contrat pour l'édition de D&D

Michel

(1) Hurler un slogan guerrier
(2) Un couteau
(3) Une hache de bataille
(4) Une hache de bataille antique
(5) Un mausolée Viking
(6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille

Novalis

(1) Le signe Peace and Love
(2) Un badge " TOTALement coupable, FINALement responsable " de Greenpeace
(3) Un gros bouquet de fleurs
(4) Au milieu d'un troupeau de mouton
(5) A Katmandou
(6) Au milieu d'une grande manifestation humanitaire

Walther

(1) Faire le signe de croix
(2) Un crucifix
(3) Un crucifix en or
(4) Dans une église antique
(5) Avec un prêtre exorciste
(6) Avec un être humain possédé

Yves

(1) Un plan de Paris
(2) L'encyclopédie Universalis
(3) Résoudre toutes les énigmes d'un numéro de "esprit vif "
(4) Réussir le concours d'entrée de l'ENA
(5) Lire dix langues
(6) Réciter la Bible par cœur

Abalam

(1) Une brosse à dents
(2) Un entonnoir
(3) Une camisole de force
(4) Un éléphant rose
(5) Un hôpital psychiatrique
(6) Deux cents aliénés graves

Andrealphus

(1) Une bite dessinée sur un mur
(2) Un numéro de Private
(3) Un obsédé sexuel
(4) Un bel obsédé sexuel

(5) Dix êtres humain en pleine partouze
(6) Cents êtres humains en pleine partouze

Andromalius

(1) Faire des remontrances à un enfant
(2) Assister à un procès important
(3) Apporter des preuves accablantes lors d'un procès
(4) Juger un innocent et le faire condamner
(5) Défendre un grand criminel et le faire acquitter
(6) Commettre un horrible crime aux yeux de tous et se faire applaudir

Asmodee

(1) Un pile ou face
(2) Une partie de Paint Ball
(3) Regarder " Question pour un champion " pendant 6 heures d'affilée
(4) Un Dark Age of Camelot de 24 heures
(5) Une partie d'In Nomine Satanis de 48 heures
(6) Une partie entière de Diplomacy

Baal

(1) Un poing américain
(2) Un revolver
(3) Un fusil-mitrailleur
(4) Un canon de 20 mm
(5) Un char lourd
(6) Un missile tactique

Baalberith

(1) Un timbre-poste
(2) Un téléphone
(3) Un camion des postes
(4) Cent kilomètres de ligne téléphonique arrachée
(5) La poste d'une grande ville
(6) Un satellite de communication

Beleth

(1) Une nouvelle de Stephen King
(2) Un film d'horreur sur grand écran
(3) Une dose de LSD
(4) Faire peur à plus de 20 personnes
(5) Une personne confrontée à sa phobie
(6) 20 personnes confrontées à leur phobies en plein cauchemar

Belial

(1) Une allumette
(2) Un briquet
(3) 50 litres d'essence
(4) Du napalm
(5) Une forêt en feu
(6) Un gratte-ciel en feu

Bifrons

(1) Un os humain
(2) Un crâne humain
(3) Un cadavre d'être humain
(4) 10 cadavres d'êtres humains

(5) 100 cadavres d'êtres humains
(6) 1000 cadavres d'êtres humains

Caym

(1) Un cafard écrasé
(2) Un rat passé dans un presse purée
(3) Un chat dépecé vivant
(4) Un cheval avec les quatre pattes coupés
(5) 300 kilos de limaces jetées d'un avion
(6) Un panda crucifié

Crocell

(1) Un glaçon
(2) Une glace vanille chocolat
(3) Dans une chambre froide
(4) Dans la neige
(5) En haute montagne
(6) Sur la banquise

Furfur

(1) Créer les paroles d'une chanson
(2) Un album de musique en vinyle
(3) Un import rare en vinyle
(4) Un petit concert de drum'n'bass ou de trash death speed selon l'humeur
(5) Un grand concert (+10000 personnes)
(6) Un méga concert (+100000 personnes)

Gaziel

(1) Dans le noir
(2) Dans une cave
(3) Dans une caverne
(4) Cent chauves souris vivantes
(5) Dans une grotte (au minimum 1 kilomètres de profondeur)
(6) Dans une mine (au minimum 5 kilomètres de profondeur)

Haagenti

(1) Un bonbon
(2) Un Big Mac
(3) Un repas complet
(4) Un repas luxueux
(5) Une tonne de frites
(6) Une piscine de crème chantilly

Kobal

(1) Une blague
(2) Un sketch court
(3) Une rue couverte de peaux de bananes
(4) Un spectacle humoristique de deux heures devant un public
(5) Faire sourire Kobal
(6) Faire rire Kobal

Kronos

(1) Une montre à quartz
(2) Une montre mécanique
(3) Un gros réveil
(4) Une horloge normande
(5) Une très grosse horloge (Big Ben)
(6) Donner l'heure à la seconde sans regarder sa montre

Malphas

(1) Donner de faux renseignements à un étranger dans le métro
(2) Faire traverser la Place de l'Etoile à un aveugle et le laisser au milieu
(3) Pousser quelqu'un à tromper son conjoint
(4) Gruger la sécurité sociale d'au moins 100 000 francs
(5) Vendre pour 10 millions d'armes à un pays du Tiers Monde
(6) Déclencher un conflit graves englobant au moins 100 000 personnes

Malthus

(1) Un crachat
(2) Une puce
(3) Un rat porteur de la peste
(4) Le virus d'une maladie grave
(5) Un malade du cancer
(6) Un malade du sida

Mammon

(1) Un euro
(2) 1 000 euro
(3) 50 000 euro
(4) 100 000 euro
(5) Un million d'euros
(6) Dix millions d'euros

Morax

(1) Un graffiti d'un boxer
(2) Une diapo de Kiki Picasso
(3) Un dessin de Var Anda
(4) Un sac peint par Urbano
(5) Une porcelaine trempée dans du goudron par Dali
(6) La Joconde

Nog

(1) Un oreiller
(2) Un matelas triple couche
(3) Un supplément Néphilim
(4) Chanter une berceuse en italien
(5) 1 000 personnes ne bougeant pas le petit doigt pendant une journée
(6) 10 000 personnes ne bougeant pas le petit doigt pendant une journée

Nybbas

(1) Une question facile
(2) 100 euros
(3) 1 000 euros
(4) 10 000 euros
(5) Le million… le million !
(6) Regarder tout Loft Story enregistré d'un coup

Ouikka

(1) Une allumette
(2) Un poster des Twin Towers
(3) Un pain de TNT
(4) Dix kilos de C4
(5) Cinquante kilos de nitroglycérine
(6) Une charge thermonucléaire





Samigina

(1) Une cape noire et rouge
(2) Un rat
(3) Un cercueil
(4) Un loup
(5) Dix litres de sang humain
(6) Cent litres de sang humain

Shaytan

(1) Un bouton d'acné
(2) Une bouche sans dents
(3) Un acarien en gros plan
(4) Un malade victime d'une gangrène faciale
(5) Un monstre de cirque
(6) Dix monstres de cirque

Scox

(1) Un carnet d'adresses
(2) Un minitel
(3) Un être humain
(4) 10 êtres humains
(5) 100 êtres humains
(6) 1 000 êtres humains

Uphir

(1) Une dose de minidoux
(2) Un litre d'eau de javel
(3) Cent barils de lessive sans phosphate
(4) Dix litres de strychnine
(5) Un transformateur au pyralène
(6) Un obus chimique

Valefor

(1) Un billet de cent euros
(2) Dix billets de cent euros
(3) Un vase chinois
(4) Une statuette Inca
(5) Une toile de maitre
(6) La Joconde

Vapula

(1) Un petit suisse dont le papier ne veut pas se décoller
(2) Un jouet hors normes européennes
(3) Un obus tiré n'ayant pas explosé
(4) Une machine outil responsable d'un accident
(5) Un four crématoire
(6) Une bombe thermonucléaire

Vephar

(1) Un verre d'eau
(2) Un poisson rouge dans un bocal
(3) Une centaine de poisson dans un aquarium
(4) Un requin vivant
(5) Sous l'eau
(6) Sous l'eau (minimum 1 kilomètre de profondeur)

Eli

(1) Une pierre
(2) Une fleur
(3) Un animal
(4) Dans un jardin public
(5) En pleine nature
(6) Une plante, un minéral ou un animal rare

Hassan

(1) Réciter un poème
(2) Réciter un poème en arabe
(3) Lire un chapitre du Coran
(4) Réciter un chapitre du Coran de mémoire
(5) Un vieil exemplaire du Coran
(6) Dans un bibliothèque

Khalid

(1) Une prière à Allah
(2) Un Coran
(3) Dans une mosquée
(4) Un infidèle tué
(5) Dix infidèles tués
(6) Mille infidèles tués

Dajjal

(1) Une tranche de jambon
(2) Une bière
(3) Les " Versets sataniques "
(4) Une salle de jeu
(5) Dans une mosquée
(6) Dans une charcuterie

Majuj

(1) Une insulte
(2) Un graffiti porno
(3) Un viol
(4) Un meurtre
(5) Un viol collectif
(6) Plusieurs meurtres

Ouikka

(1) Une allumette
(2) Un poster des Twin Towers
(3) Un pain de TNT
(4) Dix kilos de C4
(5) Cinquante kilos de nitroglycérine
(6) Une charge thermonucléaire

Le Panthéon viking

Freyja

(1) Un baiser
(2) Un slogan guerrier
(3) Une déclaration d'amour
(4) Une épée antique
(5) Un sacrifice humain
(6) Dix sacrifices humains

Frigg

(1) Un pansement
(2) Une trousse de soins
(3) Un hôpital de fortune
(4) Un gros hôpital
(5) Un guerrier viking blessé au combat
(6) Dix guerriers vikings blessés au combat

Heimdall

(1) Devant un beau panorama
(2) Une paire de jumelles
(3) Un fusil à lunettes
(4) Une porte ancienne
(5) Au pied du pont arc-en-ciel
(6) Etre un guerrier valeureux

Njord

(1) Un verre d'eau de mer
(2) Dans un bateau
(3) Sur l'eau
(4) En pleine mer
(5) Dans une tempête
(6) Dans l'oeil du cyclone

Odin

(1) Un slogan guerrier
(2) Une arme de contact
(3) Une arme de contact antique
(4) Sur un champ de bataille (après le conflit)
(5) Entouré de 100 guerriers
(6) Entouré de 500 guerriers

Thor

(1) Un baromètre
(2) Une goutte de pluie
(3) Un flocon de neige
(4) Pendant un orage
(5) Pendant une tempête
(6) Pendant un cyclone





Z18

Tyr

(1) Un slogan guerrier
(2) 10 skinheads
(3) Une main coupée
(4) Dans un tribunal
(5) 10 sacrifices humains
(6) 1000 skinheads

Ullr

(1) Une cible
(2) Un arc
(3) Un animal vivant
(4) Un sacrifice humain
(5) Dans une forêt
(6) Dix sacrifices humains

Le panthéon gréco-romain

Apollon

(1) Un chapeau à plumes
(2) Un traité de stratégie de Jules César
(3) Un plan de la Rome antique
(4) Une armure grecque ou romaine
(5) A Rome
(6) Au Coloseum à Rome

Héra

(1) Une couronne en papier
(2) Un bijoux précieux
(3) Un livre d'histoire de l'antiquité
(4) Faire un cours à l'école du Louvre (spécialité Rome antique)
(5) Devenir conservateur au Louvre
(6) Tourner un péplum

Athéna

(1) Un traité de philosophie
(2) Un livre de mathématique
(3) Une chouette
(4) Une épée antique
(5) Faire condamner un violeur à une peine très lourde
(6) Le lieu d'une grande bataille, le jour de la bataille

Héraclès

(1) Un guide touristique
(2) Une hache à deux mains
(3) Une hache à deux mains antique
(4) Un objet technologique de pointe
(5) Devant une centrale termonucléaire
(6) Dans un labo high tech

Héphaistos

(1) Dans une forge
(2) Un bel objet forgé
(3) Dans une caverne
(4) A côté d'un volcan
(5) Sur le sommet d'un volcan actif
(6) A côté d'un volcan lors d'une éruption

Le panthéon égyptien

Isis

(1) Un slogan libertaire
(2) Un ankh
(3) Dans une manif syndicaliste
(4) Un papyrus d'époque
(5) Dans une grosse manif anti-mondialisation
(6) Un papyrus de la bibliothèque d'Alexandrie

Osiris

(1) Une pomme
(2) Une balance à plateau
(3) Dix points de suture
(4) Obtenir les aveux d'un criminel
(5) Obtenir d'un criminel qu'il se livre lui-même à la justice
(6) Siéger à la cour européenne des droits de l'homme

Sekhmet

(1) Un livre d'égyptologie
(2) Dans la section égyptologie d'un grand musée
(3) En Egypte
(4) Au Caire
(5) Dans la Vallée des Rois
(6) Dans la pyramide de Khéops

Seth

(1) Tuer un insecte
(2) Tuer un mammifère
(3) Tuer un être humain
(4) Un objet funéraire égyptien
(5) Momifier un être humain
(6) Momifier un être humain célèbre

Le panthéon celte

Le Dagda

(1) Une arme de contact barbare
(2) Un viol
(3) Un sacrifice humain
(4) Dix sacrifices humains
(5) Cents sacrifices humains
(6) Mille sacrifices haumains

Lug

(1) Un épi de blé
(2) Une lance
(3) Un jeu d'échecs très beau (valeur 1000 euros)
(4) Commander 10 hommes au combat
(5) Commander 100 hommes au combat
(6) La lance de Lug

Nuada

(1) Une hache
(2) Une épée antique
(3) Une armure de cuir de l'époque celte
(4) A Monte Casino
(5) A Fort Alamo
(6) 100 guerriers sacrifiés en vain pour la défense d'un lieu

Ogmios

(1) Un album d'Astérix
(2) Une branche de gui
(3) Une serpe d'or
(4) Savoir parler une langue celtique (breton, gallois, etc.)
(5) Savoir parler le celte antique
(6) Sur un ring lors d'un grand match de boxe

La Morriganne

(1) Un contrat de mariage
(2) Une légende celtique
(3) Un dolmen
(4) Se marier
(5) Tuer un humain que l'on aime
(6) 100 guerriers sacrifiés

Diancecht

(1) Une trousse de secours
(2) Un hôpital de campagne
(3) Un CHU
(4) Soigner 10 guerriers lors d'une bataille
(5) Exécuter une opération chirurgicale complexe et la réussir
(6) Guérir quelqu'un d'une maladie incurable (sida, cancer, encéphalite spongiforme, etc.)

Cernunnos

(1) Un fusil de chasse
(2) Dans la forêt
(3) Pendant un orage
(4) Un arme ancienne ayant servi pour tuer
(5) Un guerrier mort au combat
(6) 10 guerriers morts au combat

Hornet, un sorcier pas comme les autres

Nobody expects the Spanish Inquisition !

Espagne, milieu du 13ème siècle : il fait chaud dans les chaumières. Tout ce qui ressemble de près ou de loin à un hérétique (sorcier, sodomite, Juif, communiste) est dénoncé par son voisinage et passe entre les mains de l'Inquisition. Un escadron d'Anges de Joseph fait le déplacement jusqu'à Barcelone pour régler son compte à un certain Hornet, sorcier reconnu et ayant pignon sur rue. Les archives angéliques rapportent que le bougre, un quarantenaire musculeux aux yeux étrangement vides, hurla beaucoup d'insultes à ses bourreaux avant de rendre l'âme, maudissant alternativement les Forces du Bien, du Mal et certains de leurs plus prestigieux représentants.

Hornet était à l'époque l'un des plus prestigieux sorciers de la Rose. Tellement prestigieux qu'il avait eu le privilège d'entrer en contact avec Marut à plusieurs reprises. Par le truchement de la MRC, leurs deux rêves pouvaient se rencontrer et converser sans trop de problème. Fidèle à la philosophie de son clan, Hornet vouait une inimité féroce aux différentes factions du Grand Jeu, pratiquant la sorcellerie dans le but de trouver une issue humaine à ce conflit dévastateur. Il était plein de grands rêves et doté de sérieuses connaissances techniques, aussi bien dans les disciplines magiques (invocation et pentacles) que dans des domaines plus théoriques (physique spirituelle et géographie des ley lines). Son erreur fut de faire confiance à un Ange de Novalis fraîchement lié, auquel il rendit la liberté en échange de menus services. Celui-ci courut balancer le sorcier à sa hiérarchie, qui dépêcha un squad pour le passer par les flammes. Et, bien évidemment, l'histoire ne s'arrête pas là.

Grâce à ses connaissance techniques des Marches Intermédiaires et l'usage d'une botte secrète enseignée par Marut, Hornet réussit à éviter de se retrouver coincé au Purgatoire. Sous forme purement spirituelle (une âme errante), il s'enfonça dans l'immense building de l'univers, tournant autour des lieux les plus morbides. En effet, pour éviter de s'accorder automatiquement à la Marche où les morts vont d'habitude, et pour éviter de s'égarer à jamais dans l'infinité de strates qui compose la réalité, le sorcier choisit de s'orienter vers l'endroit correspondant le mieux aux conditions de sa mort. Il se retrouva à zoner dans l'un des coins les plus sales de la MRC, le monde des cauchemars, où Beleth et ses sbires sont rois. C'est également l'endroit où les rêves les plus dégueux du monde se cristallisent : fantasmes des pédophiles, rêves sordides des Anges, des Démons ou des morts-vivants. Car quand un zombie dort, un zombie rêve. Et au lieu d'imaginer qu'il se tape la cloche à la Tour d'Argent, il se voit en train de sucer des hypophyses d'enfants mort-nés. C'est au milieu de ce maelström digne d'un jeu d'horreur contemporain qu'Hornet passe les sept cents ans suivants.

C'est aussi là qu'il rencontre quelques-uns de ses meilleurs amis. A force de fréquenter les rêves des morts-vivants, Hornet se lie d'amitié avec eux. Un peu comme un fan de films d'horreur écumant les vidéo clubs sordides de banlieue, il finit par attendre avec impatience les nouveautés et féliciter chaleureusement les plus inventifs. Il faut dire qu'il n'a pas grand-chose d'autre à foutre sur son petit coin de Marche… Au contact des pires cauchemars, son âme humaine et philanthrope va aussi lentement se modifier, puisant dans la puissance des cauchemars pour s'alimenter. Sa forme spirituelle devient de plus en plus épaisse, de plus en plus dense et il commence à être connu des morts-vivants comme une sorte de bienfaiteur admiratif. Son caractère se modifie également, nourrissant de nouveaux espoirs et de nouvelles haines. Son aversion pour le Bien et le Mal se double de dangereux penchants mégalomanes. Peu à peu, il se trouve un nouveau but, une vraie raison d'être : rendre la Terre à ses propriétaires légitimes… les morts-vivants.





Erreur gothique

La création du Gothic Horror libéra enfin Hornet de son univers cauchemardesque. Pour créer son Pocket Universe, Beleth dut puiser dans les ressources de son monde des cauchemars, qu'il siphonna comme un vulgaire réservoir de Mercedes. Le sorcier s'arrangea simplement pour se trouver dans le flux au moment où le Prince ouvrit la bonde, camouflé par les remous oniriques. Et il atterrit dans le Gothic Horror en construction. Discret dans un premier temps, il profita des absences du Maître pour prendre sournoisement le pouvoir. Certains de ses amis morts-vivants le reconnurent et une étroite collaboration put se nouer. Hornet avait repris une forme physique et n'était pas mécontent de découvrir que ses pouvoirs n'avaient cessé de croître depuis qu'il avait quitté la Terre. Un beau matin, pris de frénésie conquérante, il décida qu'il était devenu suffisamment puissant et influent pour meuler Beleth, pour prendre le contrôle du GH et pour ouvrir une brèche vers la Terre afin d'y emmener tous ses amis.

Heureusement pour tout le monde, son plan échoua. Grâce à l'intervention d'une équipe de Démons (voir Mors Ultima Ratio), son grand projet de conquête du monde se solda par un échec cuisant. Beleth reprit sans trop de peine le contrôle de son univers macabre et grotesque tandis qu'Hornet partait croupir aux Enfers. Les zombies du GH furent fouettés un peu plus fort et rentrèrent sans peine dans le droit chemin (ça n'a pas beaucoup d'esprit d'initiative, un zombie).

Nous sommes en 1990 et le futur d'Hornet est des plus sombre. Certes, la vie en Enfer n'est pas pire que celle qu'il a connue dans le monde des cauchemars, certes il dispose désormais d'une nature énergétique très proche de celle d'un Démon, certes il a failli connaître son heure de gloire et peut encore compter sur l'amitié d'une centaine de vieux zombies… Mais en tant que bête noire de Beleth, il est l'un des pensionnaires les plus surveillés de la Cité de Dis, accompagné jusque dans son lit par cinq diablotins armés de fourchettes à huîtres. Le Prince de Cauchemars sait de quoi le sorcier a été capable par le passé et ne tient pas à le voir se réaccorder sur une autre Marche. Seulement voilà, malgré tous les soins qu'on lui porte, Hornet se fait la malle cinq ans plus tard.

L'affaire Gothic Horror avait fait pas mal de bruit à l'époque, aboutissant à la création de nouvelles lois sur les Pocket Universes, ratifiées par le Paradis et l'Enfer. Tous les membres du Grand Jeu un peu aware savaient donc de quoi il retournait et le nom d'Hornet revenait avec insistance dans les conversations. Suffisamment, en tout cas, pour qu'un sorcier de la Rose qui connaissait bien l'histoire de son mouvement vienne à l'apprendre. Avec un peu d'efforts et de solides contacts, l'organisation se chargea alors de réinvoquer l'un de ses membres les plus prestigieux. Un beau jour, alors qu'il mangeait un vegan burger dans un des fast foods de l'Enfer, Hornet disparut, pour se retrouver au milieu d'un pentacle quelque part en Amérique du Sud. Hornet était sur Terre, libre de ses mouvements et plus puissant qu'il ne l'avait jamais été.

Après avoir remercié ses potes sorciers et en prétextant ne pas vouloir leur attirer d'ennui, il tailla la route et partit vivre sa vie en solo. Pas question pour quelqu'un d'aussi grand, fort et intelligent que lui de se mêler à la piétaille humaine. Après tout, il avait de grandes choses à accomplir. C'est pour cette raison qu'il ne se trouva pas mêlé à la débandade de la Rose quand Harut et Marut revinrent sur Terre en 1999 (comme il est narré dans New World Order).

Argent sale

Hornet passa quelques temps à s'installer dans le 20ème siècle finissant, assisté de loin par les responsables financiers de la Rose. Faisant valoir son expérience de Grand Sorcier Trop Balaise, il réussit à obtenir suffisamment de crédits pour racheter une immense hacienda du nord de l'Argentine, où il installa son laboratoire d'expérimentation. Une fois la logistique installée, il fit détourner un demi millier de cadavres pourrissant dans les morgues du pays et les disposa en forme de pentacle géant au milieu de son terrain de golf. Puis il invoqua, lia et contrôla Bifrons.

Si, si, vous avez bien lu. Obnubilé par ses pouvoirs et grisé par sa liberté retrouvée, Hornet se lança dans une des invocations les plus suicidaires de l'histoire de la magie. Et il la réussit, avec une facilité qui ne manqua pas de l'inquiéter dans les premiers temps. Le Prince des Morts resta prisonnier trois jours dans l'hacienda, le temps pour le sorcier de lui soutirer toutes les informations qu'il possédait et de lui faire dépenser tous ses points de pouvoir. Puis, grâce à un Contrôle sévèrement burné, il empêcha le Prince de raconter sa mésaventure et lui rendit sa liberté avant que quelqu'un ne se doute de quelque chose. Un mois plus tard, il recommença son coup. Rebelote le mois suivant. Puis le mois d'après.

Au début, vers la fin des années 90, Hornet ne se servait de Bifrons que comme d'un gros piston dans son projet de conquête du monde. Toujours persuadé que le zombie était l'avenir de l'homme, il chargea le Prince d'aller kidnapper d'éminents membres de cette espèce sur le Gothic Horror (où ils étaient restés plus puissants) et de les importer sur Terre. Ceux-ci, nourris, blanchis et logés à l'hacienda, commencèrent à former une petite troupe de soldats d'élite fidèles au sorcier, Bifrons en gardant quelques-uns sous le coude pour servir ses propres intérêts.

Mais plus le temps passait, plus les invocations devenaient faciles pour Hornet et plus le Prince sentait sa marge de manœuvre rétrécir. Non seulement il ne pouvait pas parler du sorcier à ses collègues ou ses subalternes, mais bien vite il ne put même plus penser à une action qui nuirait à son invocateur. Son être spirituel commençait à s'habituer à la situation d'esclavage dans laquelle il était maintenu. Tout son être se trouvait mobilisé dans un bel effort pour aider son nouveau maître (à l'exception d'une toute petite parcelle, comme il est précisé dans le chapitre sur les Egyptiens). Sans que personne ne s'en rende compte, l'énergie vitale de Bifrons commençait à se dissiper, à s'évaporer dans l'air, au profit de l'être le plus puissant dans les parages : Hornet.

Cela vous paraît bizarre, incroyable, parapsychologique ? Vous avez parfaitement raison. Il n'est encore jamais arrivé que l'énergie d'un séide se perde au profit de son invocateur. La situation classique serait d'ailleurs plutôt inverse : le sorcier s'épuise à invoquer un Démon qui, à son arrivée, lui dissout la tête à coup d'acide. Mais Hornet n'est décidément pas un sorcier comme les autres. Il est doté d'une nature spirituelle (il peut lui-même être invoqué comme un Démon), c'est une personnalité reconnue de la Marche des cauchemars et c'est l'un des plus vieux sorciers encore en activité… Toujours pas convaincus ? Là encore, vous avez raison de dubiter. Même s'il est très puissant, aucun sorcier ne peut théoriquement

Hornet
Seigneur des Morts-Vivants

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
4	6	5	2	4	4	21

Talents : Baratin (4), Discussion (4), Politique (4), Connaissance théorique de la sorcellerie (6).

Talents de sorcellerie : Pentacle pour créatures démoniaques (5), Pentacle pour créatures angéliques (4), Invocation de créatures démoniaques (6), Invocation de créatures angéliques (5), Contrôle de créatures démoniaques (5), Contrôle de créatures angéliques (5), Lien (3), Sortilèges (5).

Sortilèges : Créer un zombie, Créer un squelette, Créer une goule, Vrai nom, Rituel de localisation, Protection contre le Mal, Point faible.

Pouvoirs : Lien subtil (spécial Hornet), Dents (4), Charme (5), Armure corporelle (3), Champ de force (3), Arme de contact maudite (dague de sacrifice), Mégalomanie. Divise les dommages par 3.

Description : Hornet ressemble désormais à un énergique septuagénaire aux cheveux gris sale et à la peau criblée de cicatrices d'acné. Dans l'hacienda, il est presque toujours vêtu de la tenue réglementaire des chirurgiens. Quand il sort faire des courses en ville, il s'habille à l'ancienne, veste en lin et casque colonial de rigueur. Il est presque toujours escorté d'une demi-douzaine de zombies armés, choisis parmi ceux qui présentent le moins mal. Il se fait passer pour un médecin militaire immigré au Portugal et venu vivre ses dernières années sur les terres familiales, ce qui lui permet de garder son immense demeure à l'abri des regards indiscrets et de justifier la quantité impressionnante d'argent qu'il lui arrive de dépenser. Le sorcier est toujours aussi fou - peut-être même un peu plus qu'avant - et, dans le courant de l'année 2002, il risque de réaliser d'où lui provient cette puissance qu'il sent monter en lui. Impossible de dire ce qu'il fera à ce moment-là, mais il y a fort à parier pour que ce soit une grosse bêtise. On considéra qu'il dispose effectivement des 35 points de pouvoir.

espérer tirer profit d'une liaison avec un Prince. J'ai bien dit " théoriquement ". Parce que sur ce coup-là, Hornet a eu une chance de tous les diables. Au moment où il invoquait Bifrons pour la première fois, celui-ci commençait déjà à se sentir tout drôle. Il se réveillait avec la gueule dans le cul, il était pris de nausée à la vue d'un bol de corn flakes et sentait comme un truc qui remuait à l'intérieur de lui, un truc qui lui filait des coups de pieds… Afin ne pas gâcher le suspense, je me permets juste de rappeler aux moins aware d'entre vous que Bifrons est le frère jumeau de quelqu'un de plutôt célèbre… et je vous laisse méditer là-dessus jusqu'au prochain supplément.

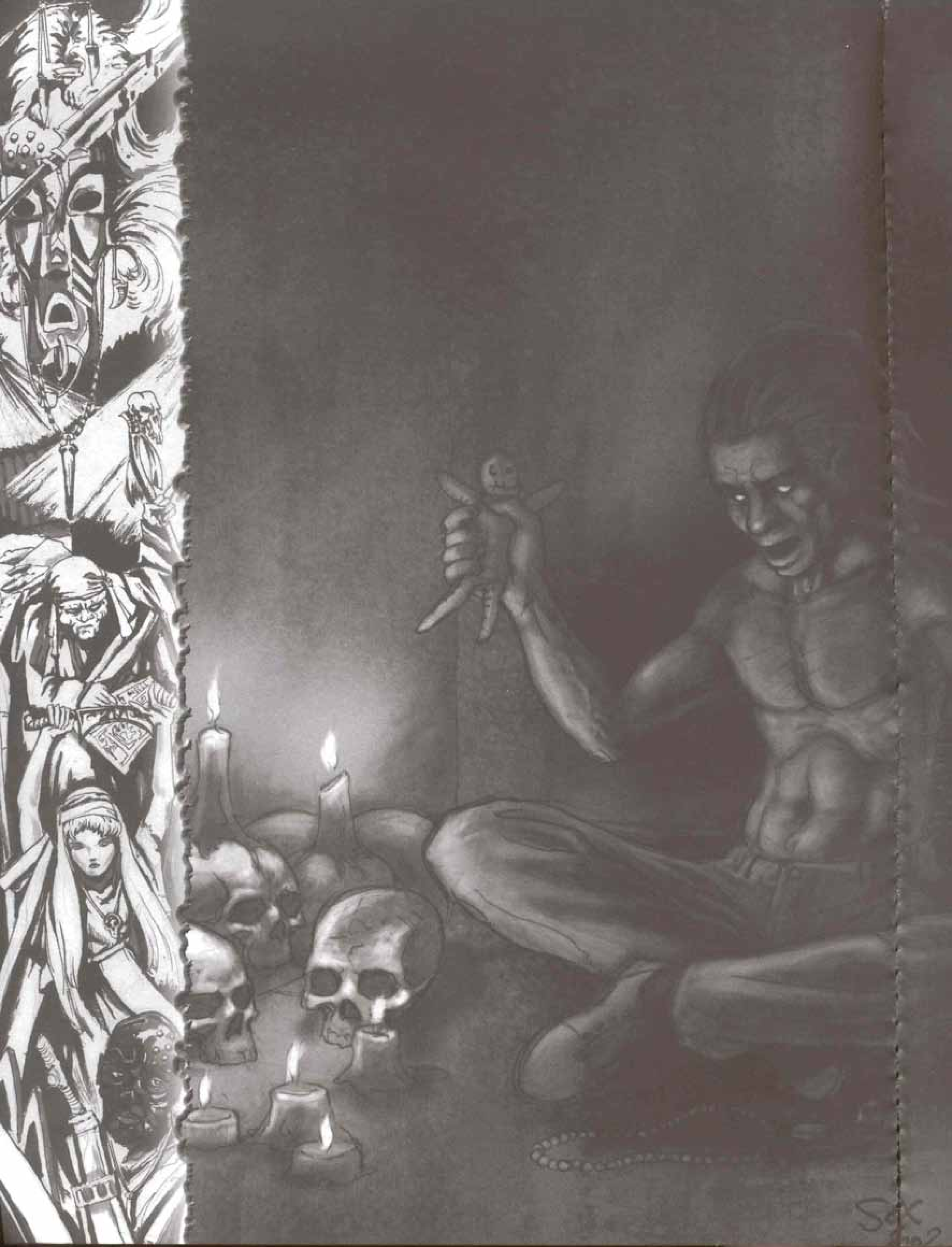
La situation très délicate dans laquelle se trouve le Prince des Morts (obligé d'obéir aux moindres désirs d'un sorcier, qui de surcroît lui pompe ses PP à un rythme croissant) peut expliquer pourquoi il n'a pas encore pris position dans le bordel qui règne actuellement à la Cour démoniaque. En tant que Premier Né, il devrait avoir directement voix au chapitre, plutôt que de se laisser manipuler par des " bras droits " (Shaytan, Malthus, Uphir, etc.) qui finalement ne roulent que pour eux-mêmes.

En ce moment, la plupart des autres Princes trouvent Bif' bien mou et certains pensent même qu'il serait temps de se débarrasser de lui. Et le malheureux est bien trop préoccupé par ses problèmes personnels pour penser à défendre efficacement son bifteck…

Zombies importés du Gothic Horror

Quinze points de caractéristiques (maximum 4 sauf l'apparence, maximum 2). Six points de talents (maximum 3) plus le talent Corps à corps (3). Quatre pouvoirs démoniaques au niveau 1. Points de pouvoirs égaux à VO+4 (récupération de 2 PP par être humain tué au corps à corps). Division des dégâts par deux, aucun besoin de se nourrir ou de respirer, immunité aux maladies et aux poisons.

Les zombies du GH sont plus intelligents que des zombies normaux et servent loyalement Hornet sans avoir besoin d'être contrôlés par lui (du moins tant que son but avoué reste l'avènement de leur race).



Le Vaudou

" Well, I stand up next to a mountain
And I chop it down with the edge of my hand
'Cause I'm a voodoo child
Lord knows I'm a voodoo child "

Jimi Hendrix - Voodoo Child



Les murs de l'ancien couvent réaménagé avaient vu des jours meilleurs, le plancher menaçait de les expédier un étage plus bas sans passer par l'ascenseur (qui de toutes façons est hors service depuis la grève de l'industrie du câblage en '53) et s'il était de rigueur d'inclure les insectes dans la liste des locataires, il y a longtemps que l'ordre public serait intervenu pour cause de surpopulation. Hervé aurait couru s'il avait cru l'entreprise sécuritaire : le temps pressait.

Il entra sans frapper dans la petite chapelle catholique, où ne se trouvaient qu'une vieille dame égrenant son chapelet accroupie devant l'autel et le père L'Espérance, célébrant une fois de plus le sacrifice du Bon Sauveur pour le Genre Humain pour son auditoire réduit.

- Qu'est-ce qu'il y a mon fils ? Pourquoi l'essoufflement ?
- C'est Antoinette, mon Père, elle est malade…
- …
- Ce sont les mauvais vents, mon père…

Le Père l'Espérance fronça les sourcils jusqu'à ce qu'ils ne forment qu'un long trait noir sur sa peau déjà foncée. Il connaissait bien Hervé, et un tel énervement ne pouvaient que trahir son inquiétude la plus justifiée.

- As-tu prié pour elle ? As-tu demandé à Notre Seigneur de bien veiller sur ta sœur ? N'as tu pas confiance en la bonté de notre Frère Jésus ?

Il avait prononcé cette dernière phrase d'un ton égal, avec le regard le plus inquisiteur qu'il avait pu construire.

- Oui, mon Père, bien sûr, mais rien n'y fait… nous aurons besoin de… de votre aide… de … meilleurs remèdes…
- Je vois mon fils, je vois…

Il plongea la main sous l'autel pour y prendre des objets sacrés d'un autre genre, et des vêtements autrement plus colorés que les robes de prêtre qu'il arborait en ce moment. La vieille dame releva la tête, où un bon observateur n'aurait observé qu'un soupçon d'espièglerie, et posa un regard interrogateur sur le Père l'Espérance.

- Oui, Rita, préparez le nécessaire. Je vous attends dehors.

La vieille dame sortit un couteau de boucher d'une grandeur démesurée de son sac à main.

La Mana Negra

Ah ! Si toutes les troisièmes forces pouvaient être comme les Vaudouisants : pas d'attentats pour détourner d'avions à Haïti, aucune intention aux dernières nouvelles de casser la planète en deux ou d'asservir la population mondiale et, a priori, rien non plus contre la légalisation de la Marie-Jeanne. De bons voisins quoi. De bien meilleurs en tous les cas que les Forces du Bien et du Mal, même si c'est en bonne partie grâce à eux que le Vaudou a vu le jour. Merci l'Église et l'amour universel de beaucoup de ses Papes, qui ont jugé que de laisser griller un noir au soleil à faire les récoltes contre une claque sur la gueule et une chanson, c'était de loin la solution idéale ! Mais pas si vite. Faudrait pas croire non plus que seules les Forces du Bien sont responsables de cette jolie petite exploitation, même si Dominique et ses petits amis (Inté et Griste) ont toujours apprécié la douceur du coton au quotidien.

Ce sont des débuts difficiles qui ont souvent caractérisé la naissance des troisièmes forces. Comme si, à force de se faire enculer à sec, les pauvres petites bêtes que sont les humains développaient des anticorps à la sodomie. Les esclaves traînés de force de l'autre côté de l'Atlantique commençaient à crier, avec ce qui restait des Indiens Arawak qui eux-mêmes avaient subi beaucoup de " dons de patrimoine génétique " de la part des Portugais. Ils criaient bien fort leur désaccord, et quelqu'un, quelque part, les écoutait. Quelqu'un les écoutait même depuis très longtemps. Parce que si ça fait un bon bout de temps que l'homme s'intéresse aux esprits qui errent dans la nature, c'est depuis encore plus longtemps que ces entités s'intéressent à l'homme.

Les esprits élémentaires sont nés à l'aube de l'humanité, en Afrique (parce que, non, la Genèse des choses n'a pas eu lieu à Time Square comme on voudrait bien nous le faire croire). Toute la petite famille dans sa caverne se prosternait devant Foudre pour épargner papa parti à la chasse, pépé, tête baissée, priait Mort pour qu'elle le prenne, lui, plutôt que son fil, ou Sang pour qu'il répande celui de l'animal et pas du chasseur. À force de se faire implorer de la sorte, il arrivait quelquefois que les esprits prennent des formes distinctes et s'agglutinent autour des familles et des tribus de l'époque, devenant peu à peu un genre de totem familial. Mais ceux-ci étaient éphémères : chaque famille/tribu avait sa représentation de l'esprit, et comme pour tous les autres panthéons, il fallait un bon bout de temps avant que celles-ci deviennent assez puissantes pour effectivement aider les petits trucs à quatre pattes qui leur demandaient tout plein de choses. Habituellement, les familles en avaient marre bien assez tôt de crier dans le vide, se lassaient et changeaient d'esprit à implorer : Pouf ! Au suivant !

La situation était assez particulière. On était bien avant le temps de la crise des logements sociaux que les divinités païennes connurent à l'avènement du monothéisme, mais la survie des plus petites divinités était déjà compromise. La solution s'imposa d'elle-même aux esprits naturels, en grand nombre dans les régions encore sauvages de l'Afrique, qui étaient à la merci des hommes pour exister et croître. Ils avaient une marge de manœuvre mince : entre périr asphyxié par un autre esprit rival et claquer tout son pouvoir pour que Madame ait la fertilité suffisante, peu perduraient vraiment.

Jusqu'au jour où les services locaux de mysticisme s'améliorèrent instantanément : plus réguliers, plus fiables, plus capables. Du jour au lendemain, le Mambo de la tribu n'avait plus à négocier avec la victime de son maléfice pour que celle-ci se torde de douleur devant le grand public. Pour les esprits, il y avait de quoi être fier : ils avaient emprunté une idée terrible pour assurer leur survie aux petites bestioles toses, et ça marchait.

Ils se relayaient, tout simplement.

Black Sabbat

C'était le début de l'animisme " véritable " chez l'homme, qui dure encore à ce jour sous plusieurs formes.

Pas UN esprit d'arbre : une multitude d'esprits des arbres, à gauche et à droite, qui ont après tout beaucoup de choses en commun, et pour qui les hommes versent offrandes et sacrifices. Les plus notoires d'entre eux ont acquis une personnalité propre et se taillent une place dans les légendes, les moins efficaces font office d'esprits frappeurs de bas étage. Encore aujourd'hui chez les Vaudous, ces esprits gardent toute leur importance dans les croyances, sous la forme des Lwas. C'est ni plus ni moins qu'une sorte de coopération mutuelle entre eux et les hommes, beaucoup plus égalitaire que celles de beaucoup d'autres panthéons (non mais, vous avez vu les conneries que ça fait du côté de l'Olympe ?). La persévérance de ces esprits à s'accrocher à leur maigre existence explique peut-être aussi un peu la fougue et le courage qu'ont eus les Noirs au travers des périodes les plus sombres de leur existence. Et la faculté des hommes de rire au nez de ceux qui les exploitent explique sûrement un peu l'espièglerie des esprits.

Alors, le Vaudou, une religion qui a subsisté seulement grâce à la volonté de ses fortes têtes, donc? Ben... c'est que... Ptêt'bien qu'oui, ptêt'bien qu'non. Ah là je sens d'ici que vous ne me suivez pas tous. Il y en a deux ou trois au fond de la classe qui taillent le bout de gras et, s'ils n'écoutent pas, bientôt je leur en colle une pour vendredi, moi. On s'y remet, allez : les Lwas ne sont pas les seules entités à avoir un œil sur les Vaudous. Remarquez bien que je dis " entités ", parce que s'il faut entrer encore une fois dans le débat lessivé du sexe de Dieu ou des Anges, ou des Démons ou de Bernadette Chirac tant qu'à y être, on n'est pas sortis d'ici. Oui, vous m'avez bien compris : j'ai bien dit Dieu. Comme si le Vieux allait manquer une occasion de fourrer son nez là-dedans... tsk, tsk...

Depuis si longtemps qu'il regarde aller l'Humanité, Dieu (et Yves, mais cela va sans dire) se rend bien compte que l'homme n'est pas l'Être Le Plus Sensé Qui Soit™. Donnez-lui un os et il le balancera au visage de son prochain, donnez-lui des pouvoirs surnaturels et il essaiera d'avoir la vie éternelle, donnez-lui une circonscription et il se sauvera avec la caisse électorale. Il voit bien que ces petits adorateurs de pacotilles (littéralement), sans être des saints, ont une bonne vue sur Ze Bigge Piktur, bien meilleure même parfois que certaines Expériences de Son Cru™ que nous tairons ici. Qu'on parle des animistes du Bénin ou même des futurs Amérindiens, il leur garde une place au soleil distraitement, leur épargnant pestes et génocides tout en se disant que quelque chose de Bien allait bien en sortir un jour. S'il avait su. Que dis-je : il savait.



I shot the Sheriff

Bien sûr, le temps avance. Arrive 1492, ce qui n'est pas rien quand même, et c'est un peu le glas de ces petites sociétés qui sonne. Faites mal à un homme, et vous verrez vite que lui aussi sait faire Mal autour de lui assez rapidement. Et les Blancs ne se sont pas gênés. En deux siècles, ils auront donné à tous une Propédeutique entière sur la Bêtise Humaine , peuplé les Caraïbes d'esclaves noirs venus de l'ouest de l'Afrique, et métissé allègrement avec tout ce beau monde. C'est pendant cette période que le Vaudou à proprement dit naîtra, amalgame étrange et instinctif entre ce que les esclaves croyaient et ce qu'on leur forçait à croire. C'est malheureusement à ce moment aussi que le Vaudou acquerra beaucoup de son côté obscur , qui perdurera jusqu'à aujourd'hui dans ses pratiques, testament de celui qui était à l'écoute lorsque les troubles ont commencé. Dans le bain de sang qui a suivi, il en a coulé sur les autels, et certains esprits y ont définitivement pris goût.

C'est à partir de ce moment que les Esprits vaudous, les Lwas, ont acquis de bien mauvais plis. Ils ont oublié quelque part leurs idées de communauté inter-spirituelle au profit d'une bonne vieille collection d'adorateurs à la merci de leurs moindres désirs. D'ailleurs, Chef dans toutes ces aspirations se tient le Baron Samedi. Tiens, tiens... n'avons-nous pas tous déjà lu son nom quelque part ? Mais ne devançons pas : il aura son tour lui aussi.

Là, nous sommes au XVIIIème siècle, et c'est un peu la période noire qui commence ; les esclaves ont eu leur liberté mais à quel prix ? Inspirés " d'une révolution manquée qui faillit renverser l'histoire ", ce sont les plus doués d'entre eux et ceux qui avaient la couenne la plus dure (qui n'avaient pas peur de " sacrifier tout ce qu'il faut pour mettre le Blanc au fossé ") qui sortiront en tête de peloton.

Le sorcier Toussaint Louverture sera le chef d'orchestre de l'éveil de la colère collective : c'est lui qui opérera la " Grand'Messe " de 1791, qui causa bien des peines à l'exploiteur blanc : cette année a vu établir un record encore inégalé depuis de fausses couches, de suicides, de furoncles, de crimes passionnels et d'allongements de dents chez la minorité blanche des Caraïbes. Cela pourrait même passer pour un phénomène historique remarquable si les (faibles) informations démographiques du temps n'avaient pas été perdues dans la grande chouille de six mois qui a suivi.

Godspeed You Black Emperor !

Les bases bien établies d'une théocratie/dictature étaient jetées.

Louverture, avec ses copains révolutionnaires et avec pour munitions une bonne centaine de poulets à égorger en cas de soulèvement populaire, fait placer un Empereur en Haïti. Si, si... Comme quoi la mégalomanie, c'est peut-être pas un truc exclusivement américain, finalement. Personne ne vous en parlera, pas même votre pote Jean-Pierre qui vient de là et qui vous cause toujours à la cafet', mais ces années ont laissé de profondes empreintes dans la culture d'Haïti.

Dieu, occupé ailleurs dans ces années, n'intervient plus aussi directement qu'il l'a déjà fait, et c'est une sorte de dictature de pacotille qui s'installe au pouvoir. Jean-Jacques Dessalines, appuyé par Louverture et le Baron Samedi lui-même, se déclare Empereur d'Haïti. Dans un moment de vision, et avec un peu d'inspiration de Papa Legba au bon instant, Dessalines décide de laisser la religion chrétienne comme religion officielle. Fou ? Pas vraiment : les Haïtiens ont déjà intégré beaucoup de Lwas dans les cérémonies quotidiennes et la bannir complètement aurait été la meilleure façon d'attirer l'ire de Dominique et ses sbires.

Moi, le soir venu, je fais ça de la droite

Quitte à ne pas être une Renaissance pour la foi vaudoue, cette période n'a tout de même pas été que des partouzes au palais présidentiel haïtien, avec du fromage de chèvre et les chèvres elles-mêmes. Pas du tout : les relations avec l'Afrique (particulièrement le Bénin, la Côte d'Ivoire, le Cameroun, bref... partout où les élections sont frauduleuses sauf Paris) ont été rétablies, ainsi qu'avec beaucoup d'endroits où des Noirs qui en avaient leur claque de se faire exploiter comme des cons avaient réussi à se faire exploiter comme des hommes, tels que la Louisiane et certaines autres parties des Caraïbes. C'est d'ailleurs à cette époque que les rumeurs d'une religion sanguinaire et spectaculaire arrivent aux oreilles des Européens et des Américains, captivant leur imagination et les gardant bien d'être trop curieux pour un bon bout de temps encore

C'est aussi là que s'est opérée la plus grande scission de la foi vaudoue, historiquement. La droite et la gauche n'ont pas dans le Vaudou les mêmes significations usées, mornes, objectives, idiotes, superficielles, menteuses, risibles, aveugles et inutiles dont elles disposent politiquement ailleurs dans le monde. Il s'agit pour les prêtres vaudous de réelles significations quant à leur perception du monde et celle des Lwas qu'ils servent. La différence est parfois ténue, et très loin du Manichéisme radical dont font preuve les Forces du Bien et du Mal.

Les Lwas droitiers ont une vision centrée sur eux-mêmes, les Lwas, et croient que le monde spirituel est la source de tout ce qui est, qu'il prime donc sur la pâle copie du monde matériel, et qu'ils représentent le droit naturel des esprits d'asservir la chair et de faire évoluer tout le monde. Le monde matériel n'est qu'un vaste purgatoire pour passer éventuellement à la pureté d'un esprit. C'est pour cela que Frère Jésus enseigne aux hommes à échapper aux pulsions de la chair, que le Baron cueille avec plaisir les âmes pour les faire " Transcender ", et qu'Ogoun Badagris leur inculque le respect et la peur des esprits de la nature et de leur préservation.

Les Lwas gauchers, eux, sont les servants de la Terre d'abord, et ont pour objectif de préparer la Terre à leur venue définitive pour se lier en permanence avec la substance même de la réalité. Ils préparent depuis longtemps " La Transformation " et ont pour encore un bon bout de temps à la préparer, puisque leur puissance est de moins en moins suffisante pour les faire aller de l'avant. Les humains sont les représentants d'une espèce très intéressante, qu'il faut tout de même garder à distance, puisqu'ils pourraient tout foutre en l'air leurs zoulies intentions de purification générale. Damballa Ouedo en est, parce qu'il aime particulièrement courir dans la prairie et goûter la chair de ses proies, Maîtresse Alizée parce qu'il est de droit exclusif aux résidents de la Terre de se reproduire par amour, et enfin Papa Legba parce que... parce que... personne ne sait trop pourquoi, en fait. J'ai bien l'air con à essayer de vous l'expliquer comme ça, mais attendez au moins d'avoir entendu ce que j'ai à vous dire sur Papy... euh... Papa Legba un peu plus loin.

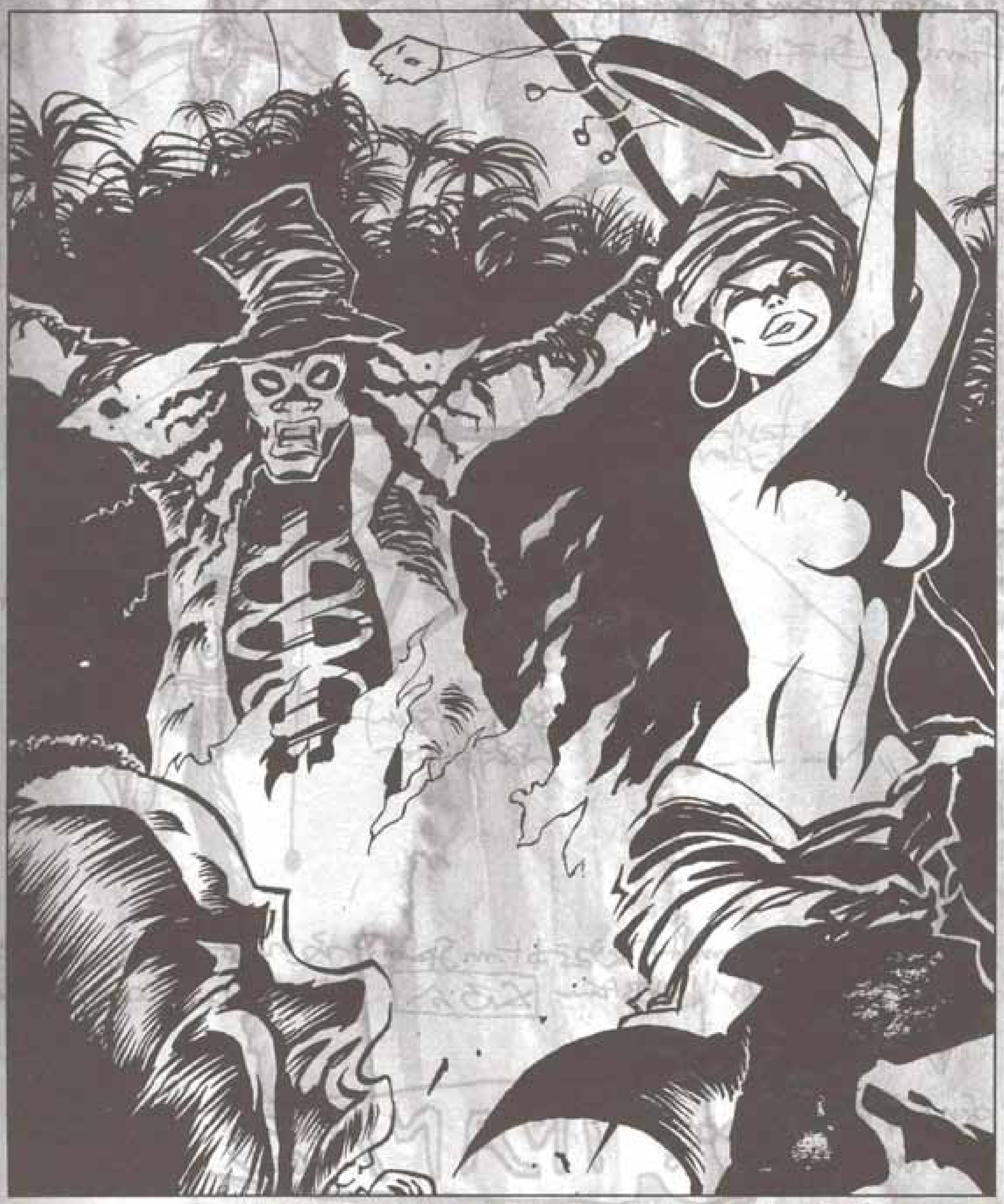
Amérique du Noir

Il est dit que l'ère moderne de la foi vaudoue commence en 1990, avec l'avènement d'Ange, et sa perte aux mains des forces angéliques. Pour ceux qui auraient manqué le dernier épisode, le Baron Samedi, avec une volonté inassouvie de faire passer une bonne partie de la planète sous le joug vaudou, et peut-être même de précipiter l'avènement de son monde spirituel, a investi une grande partie de son pouvoir dans un berceau qui devait abriter une incarnation encore plus puissante de la foi vaudoue. L'enfant choisi s'appelait Ange, et elle était le fruit unique et incroyable de l'union d'un Ange et d'un Démon.

Il s'en fut de peu pour que les plans s'accomplissent mais, en fin de parcours, Ange, à qui on a donné la chance de choisir son camp, a préféré se joindre aux forces angéliques pour la plus grande joie d'Yves, de Dieu et, secrètement, de Papa Legba aussi. Elle bosse depuis comme Archange des Convertis, et fait un travail de bœuf. Les principaux perdants de l'histoire, nommément les Vaudous et le Camp Démoniaque, ont subi un dur revers et sont rentrés penauds chacun chez soi. Enfin… presque tout le monde… parti faire une virée pour oublier tout ça, le Baron a dû tomber sur quelqu'un dont il avait entendu parler… il se fait appeler le Professeur Lacloche et il est toujours, toujours à l'heure.

Depuis, c'est une descente sans précédent pour les Vaudouisants. Le Baron ne s'est pas incarné dans son héritière choisie, la religion vaudoue, même si elle est mieux comprise par la population en général, est tranquillement délaissée au profits de religions plus morbides, comme le Christianisme ou l'Islam. Les seules bonnes nouvelles n'en sont pas vraiment : l'émigration massive de pratiquants dans d'autres pays crée de nouveaux foyers de foi mais disperse les fidèles et les rend plus vulnérables. Ange utilise toujours des pouvoirs vaudous (et même quelques-uns de ses lieutenants, voir le Liber Angelis) mais ils sont utilisés de l'autre côté de la clôture. On a bien tenté de sacrifier rituellement Anthony Kavanagh, mais le Baron n'a malheureusement pas le sens de l'humour.

Les Vaudous d'aujourd'hui ne sont donc pas très bien foutus, mais peu leur importe. Ils ne sont pas les pires belligérants du genre humain, les sorciers et les psis les dépassant d'une bonne mesure en vice et en désir de pouvoir. Bien qu'une alliance avec l'un des autres serait salvatrice pour leur cause, ils savent bien que ce faisant ils sacrifieraient ce qui, dans le fond, les distingue des autres antagonistes du Grand Jeu. Ils continuent donc à vivre en communauté, comme une vieille relation de couple même lorsqu'elle est difficile, avec les Lwas, et refusent farouchement de s'allier aux autres factions.





Les Lwas sont les Lwas

...et la justice passe, après tout ?

Comme vous avez commencé à le lire un peu plus tôt, les dieux du panthéon vaudou sont, contrairement aux dieux des autres panthéons, une espèce bien particulière de croyances populaires. Leur nature même est composée d'une multitude d'esprits, tous liés au fil des ans à des familles et des clans particuliers, qui se sont plus ou moins " amalgamés " pour subsister lorsque les familles qui les invoquaient mortflaient ou qu'ils tombaient tranquillement dans l'oubli le plus total. De ceci découlent quelques petites détails plutôt intéressants :

- Les Lwas vaudous sont à proprement parler des esprits de la nature. Cela veut dire qu'ils peuvent communiquer relativement facilement avec les forces de la nature auxquelles ils sont associés. Damballa Ouedo, constitué d'esprits d'animaux sauvages, pourrait sans problème demander à un serpent qui a été témoin d'une sale histoire de vol de pomme, dans quelle direction s'est sauvé le coupable, et le Baron Samedi pourrait interroger l'esprit d'un arbre de pendus pour le questionner sur les cris rauques du dernier qui y est passé.

- Un Lwa peut envoyer des parcelles de lui sur Terre, un peu comme le font les Archanges et les Princes avec leurs avatars. Le seul hic est qu'en raison de leur manque de puissance (surtout récemment), il ne leur est pas possible de se matérialiser et d'agir directement sur Terre. Ils doivent non seulement recourir à la possession pour accomplir leurs buts, mais à la possession volontaire (aïe...) ! C'est là que les cérémonies vaudoues prennent tout leur sens.

- Il existe des Lwas moins puissants que ceux qui sont décrits plus bas. Si le nom du jeu qui nous concerne était In Nomine Baron/Magna Papa Legba, sûrement que les Lwas principaux enverraient pour accomplir leurs sales besognes des Lwas mineurs, des dieux " incomplets " à leur service, bref... l'équivalent des Anges et des Démons. Mais toute copie vendue en France, mystérieusement, entraînerait l'incendie du magasin de jeu qui a osé la transaction.

- En dernier lieu, ces Lwas possèdent plusieurs personnalités qui leurs sont propres, résultat des personnalités des Lwas les plus puissants qui se sont joints à leur " collectif ". Il est donc possible que leur façon d'agir varie énormément d'une rencontre à l'autre. Ce petit trait charmant de leur caractère est à l'origine de la peur des prêtres vaudous envers leurs Lwas principaux : on ne sait jamais lorsqu'un esprit violent prendra le dessus et se sauvera avec la tête du dernier célébrant.

Les Lwas sont des entités particulières, et particulièrement dangereuses. Bien qu'elles aient leurs agendas propres, il est aléatoire et peu recommandé pour les éléments des deux camps (et même ceux des autres troisièmes forces) d'avoir des contacts " diplomatiques " ou " commerciaux " avec eux. Mais aussi souvent qu'on le répétera, il est certain qu'il s'en trouvera toujours pour se croire " assez dur à cuire ". Il y aura toujours aussi une curieuse perte d'effectifs inexpliquée de 4 % pour chaque force, dans les pays de confession vaudoue. Bizarre.

Dans toute l'étendue de la foi vaudoue dans le monde, qui est très liée à l'usage de la langue créole, peu de personnes peuvent affirmer connaître exactement de quoi il retourne. Les esprits sont par nature des entités très territoriales et, de la même façon que chaque village perdu de France aura sa petite spécialité locale, beaucoup se sont dit qu'il devait bien y avoir des Lwas locaux aussi... Puis ils se sont tus devant les implications d'une telle affirmation. Ce serait dire qu'il pourrait bien y avoir des Lwas particuliers n'importe où, pourvu que le français (et, par extension, le créole) y soit parlé couramment : en Louisiane, dans certaines îles des Caraïbes, en Afrique occidentale, à la Réunion, au Québec et... en France ?

Le Baron Samedi

Lwa dirigeant des esprits de la Mort, des Morts-Vivants, des Tombes et du Mystère.

Le Baron est sans aucun doute le Lwa le plus puissant d'Haïti et de la foi vaudoue. Il est là depuis longtemps et pour longtemps encore, protégé par cette peur de la mort qui unit presque tous les hommes. Il est la mort inévitable, le gardien des cimetières, celui qui finit par avoir tous les académiciens à la longue. Ses origines ne font pas exception au reste des Lwas du panthéon vaudou : ce qui à l'origine n'était que plusieurs esprits dépareillés qu'on vénérait quand grand-père claquait ou quand fiston était mort-né, a fini par converger vers un tissu très serré, qui a acquis la " personnalité " du Baron Samedi. Il est reconnu pour être sans pitié et colérique, mais aussi la plupart du temps équitable dans le choix de ceux qu'il " récolte " pour l'Au-delà. Certains esprits de la mort, plus associés au mystère et à l'occulte, lui ont donné une curiosité inextinguible, et il est souvent vu en train de chercher toujours plus profondément des Secrets Qui Devraient Rester Secrets. Il en a trouvé quelques-uns, en tous cas assez pour obtenir le moyen d'agir un peu plus concrètement sur Terre, et a investi une grande partie de son pouvoir dans un objet anodin : un tout petit berceau. Cela a causé les remous qu'on connaît.

Depuis son échec à faire d'Ange l'être vaudouisant le plus puissant qui soit (ce à quoi il n'a que partiellement échoué : c'est en effet l'être le plus puissant utilisant des pouvoirs vaudous, au détail près qu'elle n'est plus de son côté), le Baron ronge son frein. Lui et ses fidèles ont perdu de leur force, et toute cette histoire de garder le christianisme en Haïti n'a pas semblé une si bonne idée que ça finalement. À tout le moins, ça lui aura permis de prendre certains contacts avec l'autre grand perdant de toute cette histoire.

Au cours de la dernière décennie, Baron Samedi a souvent pris le thé avec un vieux monsieur très bien, qui n'arrête pas de regarder sa montre. Si Yves sait tout, ce n'est pas exactement le cas de Kronos, qui parfois aimerait bien en savoir plus : ils se rejoignent sur ce point et partagent leurs frustrations d'ignorance sur certains sujets à l'occasion. De là à dire qu'il se pourrait que ces deux-là collaborent ensemble éventuellement, il n'y a qu'un pas que je laisserai libre au MJ de franchir, à ses risques et périls.

Damballa Ouedo

Lwa gardien des Animaux, des Rivières et du Poison.

Damballa Ouedo est ivre, ivre des sensations physiques de ce monde, des douleurs et des plaisirs, des frissons et des tiramisu. Il s'est jadis formé des esprits qui appréciaient par-dessus tout prendre forme sur Terre et se faire " chevaucher " par les Mambos. Ses expériences

sensuelles ne s'arrêtent pas aux animaux (aujourd'hui, il n'a plus la puissance pour les investir facilement), et s'étendent aux éléments naturels comme les cours d'eau, les dunes et les incendies de forêt. C'est un vrai " trippeur ", qui ne recule pas devant beaucoup de dangers : son opposition presque systématique - à la fois à Jordi et Caym - en est la preuve. Soyez certains que s'il a vent d'un de leurs projets, il leur mettra des bâtons tout partout, y compris dans les roues s'il le peut.

La présence des Lwas sur la Marche terrestre n'est pas sans avoir des effets adverses, et Damballa Ouedo le sait mieux que quiconque. C'est bien involontairement que sa présence rend vicié jusqu'à l'air qu'on respire : elle corrompt parfois l'essence même de la réalité, parce qu'elle vole aux humains " l'espace dans l'univers " qui leur appartient de droit. C'est le cas de tous les Lwas à divers degrés mais étant donné ses contacts fréquents et persistants, les effets sont bien pires autour de lui ou d'un Mambo qu'il chevauche.

Comment les Anges et les Démons peuvent arriver à ne pas avoir ces désagréments l'intrigue profondément, et il serait prêt à de grands moyens pour pouvoir se libérer de cette contrainte. Il a déjà essayé de torturer des membres des deux allégeances, et sa conclusion est qu'il lui faudra interroger un Archange ou un Prince pour avoir sa réponse. Dommage qu'Ange ne réponde pas à ses télex…

Frère Jésus

Lwa droitier du Calme, de la Paix et des Causes justes.

Frère Jésus est le plus jeune Lwa du panthéon vaudou. Il n'est apparu que vers les années sombres des premières dictatures, lorsque la religion chrétienne était devenu la solution " sensée et non-violente " d'après le message d'amour de notre Fils à Papa préféré. C'est à cause de ce désir collectif d'un peu de répit et d'une diminution du sang qui coulait avant le p'tit déj' que les esprits du calme et du pacifisme sont devenus un Lwa à part entière, qui s'est mêlé sans problèmes avec le Jésus de l'Église. Frère Jésus est très tranquille, mais contrairement aux deux serpillières de services, Novalis et Jésus, il luit dans ses yeux une lueur intense, témoin d'une conviction hors du commun.

Depuis, Frère Jésus s'est occupé de mettre un peu d'ordre dans ce merdier, et il y a relativement réussi. Contrairement à l'autre, il a été très actif dans l'évolution culturelle des Haïtiens. Notre Seigneur Jésus Christ l'a d'ailleurs déjà rencontré, l'a félicité pour l'ensemble de son œuvre, lui a demandé son truc pour faire de telles pâtes aux algues et a fini par lui demander aussi son autographe. Même si le Vaudou n'est pas dans la période la plus saine de son histoire, nous sommes loin des régimes du style de ceux de Papa et Bébé Doc, et Frère Jésus y est certainement pour quelque chose. Dans les dernières années, on l'a souvent vu du côté de l'Amérique Nord et Sud, en compagnie de mercenaires et guerriers bien connus comme étant les meilleurs de leurs spécialités. Pourquoi un Lwa si pacifique trafiquerait avec l'ennemi au-dessus d'une tasse de thé en éberlue plus d'un, mais les Lwas ont parfois appris qu'on combat le feu par le brasier.

Maîtresse Alizée

Lwa gauchère de l'Amour, de la Fertilité, et des Secrets Bien Gardés.

Maîtresse Alizée n'a aucun pardon pour les imbéciles, autant en amour qu'ailleurs. Elle est née du sens familial impeccable nécessaire au cours des âges pour que la progéniture parviennent à l'âge d'en produire elle-même. Mais ne la confondez pas avec la mère de famille bienveillante qui veille sur les mômes en attendant papa qui a eu une duré journée. Elle est l'essence même de la matrone, de la vraie chef de la famille, de celle qui veille à ce que tout le monde veille au grain. Un peu comme quand maman vous faisait tondre le gazon à l'adolescence, mais avec des ciseaux. Succomber à l'adultère et être trop idiot pour effacer les empreintes de rouge sur les cols, c'est y laisser sa peau, tout simplement. Maitresse Alizée n'est pas une marâtre idiote, c'est même une marâtre intelligente, qui respecte cette qualité chez ses fidèles : un homme qui commet l'adultère mais qui est assez intelligent pour le couvrir efficacement auprès de sa femme mérite peut-être les quelques heures de plaisir supplémentaire…

Loin de la vieille gribiche grasse et usée par des années de travail ménager, Maitresse Alizée est aussi la somme de la grande sensualité des femmes (et des hommes !) des Caraïbes, qui n'est plus à prouver. Demandez à votre copain Jean-Pierre, vous verrez ce qu'il vous répondra. Devant les graves problèmes de natalité et de maladies transmissibles sexuellement présents en Haïti, elle est entrée au cours des dernières années dans une espèce de léthargie dont rien ne semble la faire sortir. Sa capacité à s'impliquer dans les affaires de foi de tous les jours en a été grandement affectée, et plusieurs pratiquants se détournent tranquillement d'elle.

Ogoun Badagris

Lwa droitier de la Guerre, du Sang et des Cris.

Ogoun Gadagris est une force incontrôlable de la nature : ça crie, ça tue, ça rase, ça brûle et ça casse tout sur son passage. C'est lui qui est un peu l'inspiration des hommes lorsqu'il leur vient des idées géniales comme de taper sur la gueule de son prochain, que ce soit pour le mieux ou pour le pire. Ogoun Badagris ne représente pas la violence aveugle de Baal, ni la décimation calculée de Laurent, mais bien la violence intrinsèque à tous, celle qui existe depuis la première claque et le Cri Primal, parce qu'on aurait bien aimé la lui retourner, sa claque, à cet abruti de médecin. Ogoun déteste d'ailleurs voir de la violence inutile : il préfère la violence profonde, " naturelle ", comme moyen d'élever les esprits et surtout de " faire voyager " les esprits nuls qui ne mériteraient pas de " Transcender " en direction du Purgatoire. Inutile de dire que s'il les connaissait, il pourrait être un grand amateur de Darwin (ou de Hitler ?).

Ogoun Badgris est très lié à tous les esprits qui font beaucoup de fracas… les esprits des tornades, des tremblements de terre et de Garou (le chanteur, hein, pas le lycanthrope). Il a été étonnamment tranquille au cours des dernières années, étant selon toutes rumeurs dispersé aux quatre coins du monde vaudou où surviennent depuis plusieurs années des catastrophes naturelles des plus intéressantes. En est-il responsable ou tente-t-il de les amoindrir ? Difficile à dire, il est aussi prévisible que la foudre.

Papa Legba

Lwa gaucher du Savoir, de l'Au-Delà et de la Folie.

Papa Legba est très cool. Sans parler très fort, sans faire sentir sa présence à tous avec trop de vigueur, il contrôle un morceau non négligeable de l'échiquier cosmique vaudou. Responsable de l'Au-delà, il est un peu l'antagoniste du Baron Samedi, même si ce n'est qu'une rivalité et non de





l'antipathie qui les anime. La Mort et l'Au-delà ne sont-ils pas liés par de très puissants liens ? Papa Legba est pour les fidèles le vieux gâteux qui en sait trop ou le sorcier du village qui aurait 102 ans selon la rumeur. Il est traditionnellement le gardien des Vaudous ayant mérité le monde meilleur, qu'on suppose être une quelconque Marche Intermédiaire qu'ils se seront appropriés et aménagés au fil des années en attendant de faire don à la Terre de ses gardiens légitimes. Il est si difficile de percevoir l'action de Papa Legba qu'il semble parfois absent complètement du paysage surnaturel Vaudou… mais ce n'est qu'une illusion.

Papa Legba est un résidu qu'a laissé Dieu à l'époque où le Vaudou l'intéressait vraiment beaucoup. Et un résidu de l'Infini Universel, ça reste tout de même un Résidu. Il donne l'impression d'être un peu détaché de la cause pour les Vaudous, et ne laisse évidemment aucun signe aux Forces du Bien de son implication, si bien qu'en réalité seul Yves peut bien savoir ce qu'il a vraiment l'intention de faire (et encore). Il a, depuis un bon bout de temps, gardé l'œil sur cette foi, qui semble être la seule à être uniquement le fruit du labeur humain et de sa relation avec la Terre dont il leur a fait cadeau, et ça lui plaît. Il la garde donc en affection pendant des centaines d'années, et ce n'est qu'après quelques siècles qu'une partie importante de Son Plan a enfin vu le jour, celle qui porte le nom d'Ange.

Noirs désirs

Les Mambo sont les principaux artisans du Vaudou. Ce sont les conseillers, les prêtres, les historiens et souvent les médecins. Dès leur plus jeune âge, ceux-ci perçoivent les choses différemment des autres enfants, et il n'est pas rare de les voir parler très tôt pour converser avec les esprits environnants. Les familles qui ne pratiquent pas la religion croiront certainement que leur enfant est fou et l'enverront dans ces agences psychiatriques pédiatriques où on leur assurera que leur enfant est bel et bien fou.

Un Mambo réussissant cette première et difficile épreuve doit alors accomplir une longue quête, qui le mènera autour du monde à la recherche d'un Lwa qui le prendra sous son aile, soit parce que le petit montre du talent, soit parce que le Lwa a très faim ce jour-là.

Un Mambo est créé à partir des valeurs suivantes :

10 points de caractéristiques à répartir avec un maximum de 3 dans chaque caractéristique, 6 points avec un niveau maximum de 3 pour les talents de départ. 8PP, que le Mambo récupérera à raison de 1 par 24 heures. Le Mambo aura aussi droit à (VO + 2) pouvoirs, avec un pouvoir supplémentaire s'il décide de prendre une limitation.

L'utilisation des pouvoirs vaudous est contrainte à de basses considérations de localisation. Il est en effet beaucoup plus difficile d'obtenir l'attention des Lwas à l'extérieur des zones pratiquantes depuis la perte de la foi de milliers de fidèles.

Le lanceur du sort se trouve dans une zone vaudoue : Moyen

Le lanceur du sort a quitté une zone vaudoue depuis moins de deux mois : Difficile

Le lanceur du sort a quitté une zone vaudoue depuis plus de deux mois : Très difficile

Joséphine, Mambo vaudou

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

Talents : Politique haïtienne (2), Esquive (1), Séduction (2), Baratin (1), Parler pour ne rien dire (3), Scander des slogans comme s'il n'y avait pas de lendemain (3).

Pouvoirs : Mange-la-tombe (1), Chevaucher-Lwa (1), Savoir spirituel (2), Poudre de Mort (1), Vraie fille du Vaudou, Malédiction Lunaire.

Description : Descendante directe de Toussaint Louverture, libérateur d'Haïti, Joséphine a hérité de son sens politique mais pas de ses convictions. Elle a eu la chance d'être sous l'œil du Baron dès sa naissance, et cela n'a pas pris longtemps avant qu'elle se retrouve à la tête de groupes radicaux prêchant le retour d'Haïti aux " bonnes vieilles valeurs ". Elle est toujours en train de protester devant le palais présidentiel, et a des ambitions de refaire l'œuvre de son arrière-grand-père à la sauce moderne, probablement avec un peu de capitaux étrangers pour faire mousser l'affaire. Le Baron la laisse s'énerver : il a des plans pour elle, dans quelques années. Il a, après tout, besoin d'un nouveau représentant auprès des Morts-Vivants.

Petit Lexique du Vaudouisant

Mambo : sorcier responsable d'un Hounfor. Ce titre correspond à peu près à nos curés, qui ont depuis longtemps les innommables responsabilités de lire le courrier aux illettrés et de faire l'école aux imbéciles.

Béké : terme familier désignant un sorcier vaudou pour ses fidèles un peu taquins. Jadis, ce mot était associé au propriétaire blanc qui détenait les terres des esclaves, et c'est un peu par dérision pour le proprio que les esclaves surnommaient ainsi leur guide spirituel. Il ne faut pas oublier que c'est un p'tit nom familier… vous seriez vraiment familiers avec un sorcier vaudou, vous ?

Lwa : amalgame d'esprits traditionnels, familiaux, dotés d'une personnalité multiple et souvent dévastatrice pour celui qui ne tombe pas de son bon côté.

" Toussaint " : quelqu'un de très chanceux. Comme dans " Quoi… la loterie ? Ah ! Le Toussaint ! Tu viens qu'on lui casse la gueule pour lui piquer son fric ? "

Oreo : un Blanc fidèle à la religion vaudou.

Bokor : un Mambo qui a progressé jusqu'à être reconnu un peu partout au pays. Il est responsable de plusieurs Hounfor et voyage beaucoup. Des Mambos de tous âges recherchent de tels sages pour obtenir des réponses à leurs questions existentielles.

Hounfor : 1. Un mélange judicieux entre la chapelle du quartier, la salle communautaire, une salle de jeu, une garderie et un bunker. Lieu principal de pratiques vaudoues et de plusieurs familles de la communauté. Il y a toujours un sofa pour les invités. 2. La communauté qui habite la maison du même nom.

Pouvoirs des Vaudous

Liste des Pouvoirs

1 Offensifs
11 Mange-la-tombe
12 Crocs de Damballa Ouedo
13 Hurlements d'Ogoun Badagris
14 Prison Cauchemar
15 Zombies
16 Dictature

2 Défensifs
21 Rigoler avec Frère Jésus
22 Armure corporelle
23 Courage de Toussaint
24 Souffle de l'Alizée
25 Chance du Mambo
26 Vrai fils du Vaudou

3 Utilitaires
31 Chevaucher-Ewa
32 Séduction de Maîtresse Alizée
33 Fumée de bois
34 Voyage dans les Ombres
35 Forme animale
36 Savoir spirituel

4 Malédictions
41 Visions morbides
42 Infertilité
43 Sermon de Papa Legba
44 Marque du feu
45 Oubli de Frère Jésus
46 Mauvais œil du Baron

5 Objets
51 Amulette d'os d'animaux
52 Poudre de Mort
53 Canari
54 Arme Sacrée
55 Crâne
56 Véhicule Sacré

6 Talents
(voir les pouvoirs angéliques)
62 Talent de combat
63 Talent de communication
64 Talent de ruse
65 Talent physique
61 Talent artistique
66 Augmentation permanente d'une caractéristique

Limitations
1 Mauvais œil
2 Malédiction Lunair
3 Echo Spirituel.
4 Appétit Surnaturel
5 Tic linguistique
6 Grande piét

Arme Sacrée

Ce pouvoir est identique au pouvoir angélique " Arme de contact bénite ". Il doit s'agir de l'une des armes traditionnelles du vaudou : la machette, la faux, le fouet, ou tout outil de ferme.

Armure corporelle

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque du même nom (y compris l'apparence que prend la peau du Mambo avec l'armure).

Canari

Type : mental.
Coût : 2PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : (niveau) kilomètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'ensorceler un Canari, c'est-à-dire un petit pot de terre destiné à recevoir l'âme d'un être humain. Il devra ensuite choisir une victime dans l'aire d'effet du pouvoir. Si celle-ci vient à mourir et si le personnage réussit son jet, l'âme de sa victime n'ira pas au Purgatoire (ni même en Enfer ou au Paradis) : elle restera emprisonnée sur Terre, dans la petite poterie !
Durée du rituel : cinq heures, le temps de faire une poterie, d'uriner dessus, de déverser trois litres de sang de coq… Et après, le reste de la nuit pour nettoyer l'appart'.







Chance du Mambo

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : personnel
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'éviter des coups qui pourraient lui être autrement mortels. Le RU donne le nombre de dommages qui peuvent être déduits de la prochaine attaque qui lui cause des dommages.

Durée du rituel : le Mambo devra casser un miroir à chaque utilisation de ce pouvoir, et s'entailler légèrement la main avec.

Chevaucher-Lwa

Type : mental.
Coût : 6PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : aucune.
Portée : contact.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de servir de conduit à un Lwa dans le monde matériel. Son utilisation est à la source de bien des légendes sur le Vaudou, et beaucoup sont effectivement fondées. Le chevauchement dure (RU fois 2) heures.

Mambo chevauchant...

Durée du rituel : plusieurs heures à célébrer une messe vaudoue avec au moins 5 autres Vaudouisants, plus le sacrifice rituel d'un animal correspondant au Lwa.

	FO	VO	PE	AG	PR	AP
Baron Samedi	-	+2	+1	-	-	-
Habiletés : Toucher de mort : souris, plantes, chats, etc....						
Damballa Ouedo +1	-	-	+1	+1	-	
Habiletés : Ouïe fine, écailles (protection : 2)						
Frère Jésus	-	-	+1	-	-	+1
Habiletés : +1 col. à toutes les actions pour la cause choisie						
Ogoun Badagris +2	-	-	+1	-	-	
Habiletés : Frénésie de combat : aucune douleur jusqu'à la mort						
Maîtresse Alizée	-	+1	-	-	-	+2
Habiletés : Prévient toute intrusion dans ses secrets intimes						
Papa Legba	-	+1	+1	-	-	-
Habiletés : Dialoguer avec des proches décédés						

Courage de Toussaint

Type : mental.
Coût : 1PP par minute.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être immunisé à la peur naturelle ou magique pour la durée du pouvoir.

Durée du rituel : deux minutes, le temps de crier toutes les bêtises que le Mambo est capable d'inventer à tue-tête à son adversaire.

Crâne

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque " Crâne ", et les pouvoirs que possède le crâne sont chacun de niveau 2. Un pouvoir est tiré dans la table vaudou des pouvoirs offensifs et l'autre dans la table des pouvoirs défensifs.

Crocs de Damballa Ouedo

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque "Dents", à la différence que les dents ont une puissance de +1 et une précision de +0 et que le lanceur du sort peut dépenser des PP supplémentaires pour les empoisonner et ajouter +1 au RU (utilisé pour calculer les dégâts).

Dictature

Ce pouvoir est identique au pouvoir angélique " Charme ".

Forme animale

Type : physique.
Coût : 4PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se transformer en une nuée de rats (1d66 rats pour être précis) pour (niveau) minutes. Durant cette période, il ne peut attaquer, ni réellement être attaqué physiquement, mais peut être la cible d'attaques psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en rats. Attention ! Si l'utilisateur est assommé ou sonné mentalement, les rats s'endorment au bout de (niveau) secondes. À partir de ce moment, il lui faut (1d6 - niveau) minutes pour se reconstituer. Attention (bis) ! Si plus de 20 % des rats sont tués ou séparés des autres, c'est la mort.

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

Fumée de bois

Ce pouvoir est identique au pouvoir angélique " Forme gazeuse " à l'exception que la fumée produite est celle d'un feu de bois et en a aussi bien l'odeur que l'apparence.

Grigri d'os d'animaux

Ce pouvoir est identique au pouvoir angélique " Croix ". Les pouvoirs sont tirés dans les pouvoirs utilitaires.

Hurlements de Badagris

Ce pouvoir est identique au pouvoir angélique " Attaque Sonique ".

Infertilité

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque de Malédiction (stérilité).

Mange-la-tombe

Type : physique.
Coût : 2PP par main.
Caractéristique : agilité (spécial).
Défense : agilité.
Portée : (niveau fois 5) mètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire surgir des mains du sol pour agripper les pieds de ses adversaires. Les mains ont une AG de 3 et la compétence Faire tomber (3). En réussissant un conflit d'AG avec la victime empoignée, les mains la jettent au sol. Elles peuvent l'immobiliser pour une seconde si leur RU est supérieure ou égal à 6 (dans le cas où plusieurs mains agissent ensemble, elles cumulent leurs RU). Les mains invoquées disparaissent au bout d'une minute.

Durée du rituel : 5 minutes, le temps de répandre des osselets de morts qui auront été récupérés sur les corps les plus frais que le Mambo aura pu trouver.

Marque du feu

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque " Jet de flamme ". Il nécessite un rituel de dix minutes, durant lequel le Mambo doit allumer un feu de bois et y jeter vivant un petit animal. Dès que celui-ci meurt, (niveau) jets de flamme (puissance+2, portée : 2m) partent en direction des victimes désignées par le Mambo. Un jet de PR est requis pour chaque attaque et le feu s'éteint de lui-même au terme de l'utilisation du pouvoir.

Mauvais œil du Baron

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : force.
Portée : 5 m.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'affecter un humain normal d'une maladie débilitante qui lui enlèvera 1 point de force par semaine, non récupérable, jusqu'à ce qu'il ait passé au moins 1 mois à l'hôpital en soins intensifs.

Durée du rituel : une nuit à incanter, boire du rhum en en crachant sur la photo de la victime, avec au moins 5 de ses effets personnels et une mèche de cheveux.

Oubli de Frère Jésus

Type : mental.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de faire oublier à son adversaire ce qui lui est arrivé dans les derniers temps. Un autre Mambo qui connait ce pouvoir pourra restaurer les souvenirs de la même façon. La RU détermine jusqu'où les souvenirs sont affectés :

1 : une seconde
2 : une heure
3 : une journée
4 : une semaine
5 : un mois
6+ : une année plus une autre pour chaque point au-dessus de 6

Durée du rituel : écrire dans le sable ou sur la terre une phrase d'une quarantaine de mots jusqu'à ce qu'on la sache par cœur. Puis lancer la terre ou le sable dans les yeux de la victime.

Poudre de Mort

Type : mental.
Coût : 6PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : force.
Portée : contact.

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

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

Prison Cauchemar

Type : mental.
Coût : 4PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : (niveau) kilomètres.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'emprisonner l'âme d'un être humain dans ses rêves. La victime doit dormir et se trouver dans l'aire d'effet du pouvoir. Si le Mambo réussit son jet de pouvoir, la victime ne parviendra pas à se réveiller (ou ne pourra être réveillée) pendant les (niveau) semaines à venir (sauf si le Béké meurt). Son corps sera comme plongé dans un coma profond, tandis qu'elle sera condamnée à errer dans l'effroyable Monde des Cauchemars de Beleth (qui n'est autre que la Marche des Rêves vue sous un autre angle).

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

Rigoler avec Frère Jésus

Type : mental.
Coût : 1PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : 10m ;

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'ignorer une attaque psychique venant d'un adversaire. Les points de pouvoir ne sont pas perdus par l'adversaire. Les deux adversaires seront trop occupés à rire pour lancer une attaque psychique pendant les RU secondes qui suivent.

Durée du rituel : prendre une seconde pour se détendre, et conter une mauvaise blague raciste de façon à ce que son adversaire l'entende aussi.

Savoir spirituel

Type : mental.
Coût : 5PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.

Description : les esprits peuvent voir beaucoup de choses qui sont cachées aux hommes. Ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de poser UNE question à un esprit présent dans la même pièce que lui : sentiments des autres personnes présentes, nature d'une créature (humain, vampire, Ange ?) qui s'y trouve.

Durée du rituel : murmurer le nom d'un esprit appelé pendant 2 minutes, et verser du sang par terre de façon à attirer son attention.

Séduction de Maîtresse Alizée

Type : physique.
Coût : 2PP.
Caractéristique : apparence.
Défense : volonté.
Portée : contact.

Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de séduire instantanément n'importe quel membre du sexe opposé (même si on est homosexuel !) et de venir à bout de ses inhibitions pour accomplir l'acte sexuel. Permet incidemment de faire accepter à un partenaire déjà consentant la volonté d'avoir des enfants.

Durée du rituel : prendre un bain avec les glandes de plusieurs animaux.





Sermon de Papa Legba

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque " Malédiction " (folie).

Souffle de l'Alizée

Type : physique.
Coût : 4PP.
Caractéristique : agilité.
Défense : agilité.
Portée : (niveau fois 5) mètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer une brise de vent relativement puissante. Toutes les personnes présentes dans la même pièce que le possesseur devront réussir un jet d'agilité ou perdre pied.
Durée du rituel : quelques secondes, le temps de briser une vitre sur le sol et de lancer les morceaux en l'air tout simplement.

Visions morbides

Type : mental.
Coût : 3PP.
Caractéristique : volonté.
Défense : volonté.
Portée : (niveau) mètres.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de créer des hallucinations dans l'esprit d'une victime pendant (RU) minutes. Celle-ci est alors prise de vertiges et de visions morbides (la bouffe qui se transforme en vers de terre, la sensation d'avoir ses tripes sur les pieds, etc.) si pénibles que toutes les actions qu'elle entreprend subissent un malus de trois colonnes. Durée du rituel : cinq minutes, le temps de jouer avec des grigris et d'hypnotiser sa victime.

Voyage dans les Ombres

Type : mental.
Coût : 8PP.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre (de se téléporter, en somme). Il y a cependant deux conditions à remplir. Premièrement, l'utilisateur doit savoir où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre, qu'il doit avoir vu au moins une fois. Deuxièmement, sa destination doit être plongée dans l'obscurité ou, tout du moins, dans une zone d'ombre très dense. Si ce n'est pas le cas, le pouvoir ne produira pas ses effets, mais les PP sont perdus. Attention ! une rematérialisation dans une matière solide entraîne la mort. Durée du rituel : deux heures, le temps d'invoquer les esprits des ombres et de faire une cérémonie avec des bougies dans des crânes, en ingérant trois souriceaux vivants.

Vrai(e) fils/fille du Vaudou

Type : mental, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur la faculté d'être sous la protection expresse d'un Lwa relativement important. Aucun pouvoir ne pourra être utilisé pour faire aller le possesseur contre ses convictions vaudoues et il lui sera impossible de devenir Démon, Ange, Zombie ou n'importe quel autre type de créatures surnaturelles jusqu'à la fin de ses jours.
Durée du rituel : le sujet devra se soumettre à la cérémonie de " Manger-Lwa ", qui se pratique à partir de l'adolescence.

Véhicule Sacré

Type : physique, permanent, unique.
Coût : 0.
Caractéristique : volonté, automatique.
Défense : aucune.
Portée : personnel.
Description : ce pouvoir accorde à son possesseur un véhicule qui réduira la pénalité associée aux pouvoirs vaudous d'un " cran " (i.e. " absent plus de deux mois " devient " absent depuis moins de deux mois " qui devient " en sol vaudou ") lorsque les rituels sont faits à l'intérieur. Il peut s'agir d'un véhicule non-conventionnel, mais la valeur de celui-ci ne doit pas être très grande (pas de Boeing ou de sous-marin nucléaire vaudou).

Zombies

Ce pouvoir est identique au pouvoir démoniaque de familier " zombie ".

Limitations

1 Mauvais œil

L'œil du Mambo est blanc et difforme, lui accordant un certain don pour voir les esprits mais causant AP-2 (minimum 1) envers les non-vaudous (les fidèles, eux, connaissent la marque et la respectent).

2 Malédiction Lunaire

- Le Mambo, au soir de la nouvelle lune, souffre d'une pénalité de -2 colonnes sur tous ses jets. Il bénéficie aussi d'un bonus de +1 colonne aux soirs de pleine lune.

3 Echo Spirituel

Dans un endroit peuplé de beaucoup d'esprits, le Mambo sera assourdi par les dialogues et états d'esprits des esprits présents, lui causant 2 colonnes de malus sur tous les jets demandant de la concentration.

4 Appétit Surnaturel

Le Mambo doit manger trois fois plus qu'un humain normal à chaque repas ou subir un malus cumulable d'une colonne par jour de malnutrition.

5 Tic linguistique

Le Mambo ne doit s'exprimer que dans son créole maternel. Il subit un malus de 5 colonnes pour tous les jets de communication effectués dans une autre langue.

6 Grande piété

Le Mambo doit régulièrement offrir des sacrifices au Lwa de son choix. S'il laisse s'écouler plus de huit jours sans se plier à cette coutume, il subit un malus d'une colonne par jour de retard. Pour être validé, le sacrifice doit être fait dans les règles (accompagné de chants ou de prières) et durer une heure pleine.




DESTINY TIME
1234

Le Temps

" Nous on a inventé le temps, mais le temps n'existe pas. Le temps, pour l'oxygène, peut-être que une seconde, c'est dix secondes, et pour le ciment, une seconde, c'est un millième de seconde... puisqu'il y a une vitesse, une masse, une puissance de compression qui est différente entre chaque species on earth, including l'eau, le poisson et même E.T. "

Jean-Claude Van Damme

" Le temps c'est de l'argent
L'argent ça a de la valeur
La valeur n'attend pas le nombre des années
Donc le temps n'attend pas le nombre des années "

Anonyme

Cet emplumé de psi leur avait donné du fil à retordre ! Se relevant, Zippo se frotta les mains, encore noircies par les flammes, et se retourna vers la charmante Omega.

- T'aurais dû me laisser l'achever, je lui avais déjà à moitié cramé la gueule.

- Ben avec l'autre moitié, mon chéri, il avait de quoi te désintégrer. J'ai préféré prendre les devants. Là, il doit jouer à Spoutnik chez les dinosaures.

- Bravo quand même. On fait quoi, maintenant, on crame tout et on se casse ?

- Non, le boss a dit de fouiller, ramasser de la doc, tout ça. Après, on crame.

Zippo cracha un molard enflammé à l'endroit où se tenait Paul Thomson, quelques instants plus tôt. Ce type était parvenu à le foutre par terre avec une douleur atroce au fond du crâne, et il aurait bien aimé en faire un méchoui. Mais bon, une fois de plus Omega avait simplifié les choses avec son pouvoir, et il n'allait pas se plaindre.

Le couple de Démons se sépara, et ils entamèrent une fouille rapide du pavillon. Soudain, la voix de Zippo retentit quelque part vers la cave.

- Omega ! Viens voir ça !

Elle le rejoignit dans une sorte de cabinet obscur, avec une jolie vitrine au milieu.

- Tabernacle, une momie sous verre ! Elle a l'air assez récente en plus, genre un ou deux siècles.

- Bizarre, pourtant ce gars n'était ni un sorcier ni un apparatchik soviétique.

- Peut-être son arrière-arrière-grand-père ou un truc comme ça, y'a un air de famille, tu ne trouves pas ?

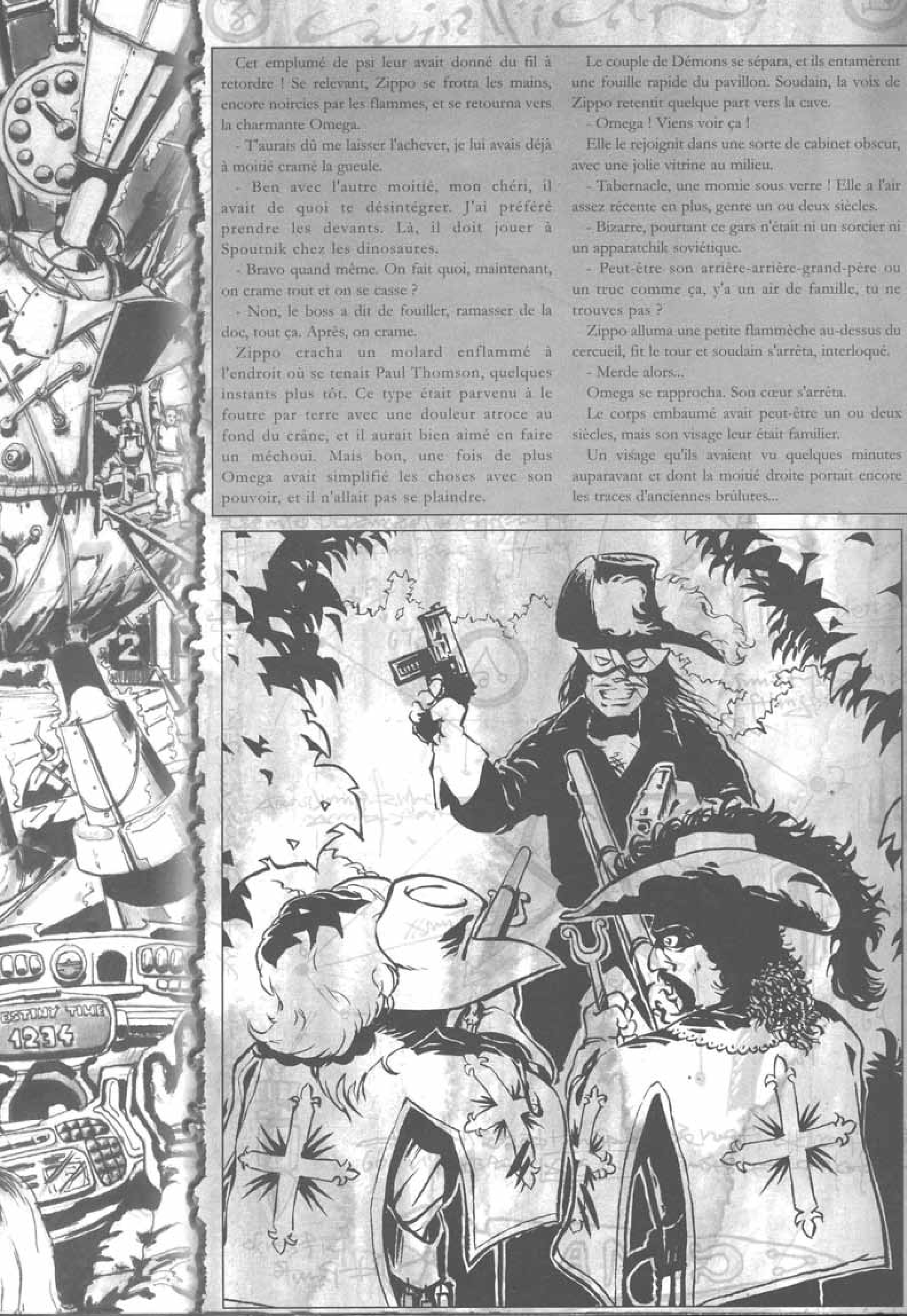
Zippo alluma une petite flammèche au-dessus du cercueil, fit le tour et soudain s'arrêta, interloqué.

- Merde alors...

Omega se rapprocha. Son cœur s'arrêta.

Le corps embaumé avait peut-être un ou deux siècles, mais son visage leur était familier.

Un visage qu'ils avaient vu quelques minutes auparavant et dont la moitié droite portait encore les traces d'anciennes brûlures...



Une Brève histoire du Temps pour les Anges et les Démons

La Paix Temporelle

Avant la Chute, tout allait bien, le temps suivait son cours tranquille. Raphaël faisait un usage raisonné de son pouvoir, le consacrant entièrement à la gloire de Dieu.

Qui sait, peut-être un jour est-il allé loin dans le futur et qu'il a vu la Chute et ses conséquences ? En tout cas, il decida de joindre Samael dans sa rébellion, et se fit balancer dans l'escalier avec lui.

La Pagaille Temporelle

Dès que Kronos fut jeté à la cave avec ses potes rebelles, il décida d'utiliser son pouvoir de façon stratégique, avec le total soutien de Satan. Il prit le temps de planifier de nombreuses opérations destinées à triturer le Continuum Spatio-Temporel dans le passé comme dans le futur, afin de prendre une tête d'avance dans le conflit qui allait opposer les deux partis durant quelques millénaires.

Comme il est loin d'être idiot, il envoyait principalement des petits groupes de commandos triés sur le volet, et ne leur faisait opérer que d'assez subtiles opérations... mais il lui arrivait aussi d'envoyer des hordes de Démons guerriers à l'assaut des siècles.

L'Armée Temporelle

Envoyés directement par Dieu (ou par Yves, qui savait à l'avance quand ces attaques auraient lieu) via le Cyclotron, formidable invention de Jean, des groupes d'Anges allaient foutre sur la gueule des infâmes saboteurs temporels. C'est ce que l'on appelait l'Armée Temporelle.

La guerre temporelle qui s'ensuivit fut quelque peu confuse ; des événements étaient éliminés, recrées, modifiés... Dieu lui-même eut à intervenir à plusieurs reprises pour empêcher une complète rupture du CST. Tout cela n'était guère raisonnable.

Les deux côtés du Grand Jeu passèrent des accords interdisant le voyage dans le temps (avec des exceptions). Dieu mit des verrous sur certaines époques, y empêchant tout accès volontaire, bref, la paix temporelle semblait revenue.

Officiellement, plus personne n'enverrait ses troupes dans le passé (ni le futur) : vérité officielle bien acceptée au Paradis, décision administrative qui fait bien rigoler en Enfer. Mais vu que Kronos prend ça assez sérieusement et que l'accord fut signé entre Andromalius et Dominique, on ne rigole pas trop fort.

La Patrouille Temporelle

Une fois qu'un peu d'ordre fut mis dans les affaires temporelles, les troupes affectées au Cyclotron furent beaucoup moins nombreuses et leurs missions entourées d'un grand secret. La nouvelle Patrouille du Temps ne comportait plus que quelques Anges de grade 2 ou 3 triés sur le volet. Enfin... triés sur le volet, façon de parler. En effet, en 1991, deux Anges de la Patrouille, complètement bourrés et accompagnés de quatre skins motivés, descendirent jusqu'en 33 après Jésus-Christ, histoire d'empêcher la crucifixion de ce dernier. L'affaire fit grand bruit, mais finit par s'arranger grâce à un groupe d'Anges envoyés via le Cyclotron de secours, qui parvinrent à limiter la casse.

Toujours est-il que, depuis cette affaire, on a retiré la garde du Cyclotron à Jean, et c'est Yves qui supervise les activités de la Patrouille et l'usage des Cyclotrons.

Kronos, quant à lui, garde toutes ses prérogatives infernales concernant l'envoi de Démons dans le temps, et il faut l'accord de Satan pour tout voyage.

Missions Temporelles

Aujourd'hui, en vertu de l'accord passé entre Anges et Démons, on ne peut plus se servir du voyage dans le temps pour faire la guerre à son ennemi traditionnel. Les voyages dans le temps ne peuvent être utilisés que pour :

- réparer les bavures de son propre camp
- résoudre des problèmes qui concernent les deux camps
- aller casser de la Troisième Force
- ménager la Troisième Force

L'usage veut que le nombre de voyages sur une période donnée soit identique pour chacun des deux camps. C'est une loi statistique qui n'est pas toujours respectée, d'autant plus que la plupart des voyages se font dans le secret le plus complet.

Comment ça marche : côté Démons

Réglons nos montres

Les voyageurs soigneusement choisis sont réunis auprès de Kronos. Ils conviennent avec lui de l'heure et du lieu précis de l'arrivée ainsi que de l'heure et du lieu précis de retour. Ce deuxième point a une importance capitale, et les joueurs ont intérêt à se munir d'une montre précise ou d'être au moins Chevalier de la Troisième Dimension (Démon de Kronos de rang 1). C'est pour cette raison que Kronos exige souvent la présence d'un de ses Démons lors des voyages Temporels, mais ce n'est pas une règle absolue.

Réflexion

Après ce briefing, le maître entame sa concentration, avec force marmonnements, fumées d'encens, kata respiratoires, etc. Cette cérémonie a pour but de permettre au Prince-Démon de scruter l'espace-temps et de faire mentalement une série de calculs impressionnants (inversion de matrices de rang 7, équations différentielles et polynômes au 13ème degré, quadrature du cercle, création d'un personnage de Polaris, avoir fiscal, etc.). Puis, dès qu'il sera prêt, il fera signe aux voyageurs de rentrer dans un pentacle vibrant d'énergie. Il pourrait aussi bien les faire passer dans un cerceau ou par une fenêtre, mais ça a plus de gueule avec un pentacle, si possible tracé avec le sang d'une vierge, mais avec de la Vache Qui RitTM ça marche bien aussi, et c'est plus facile à trouver. Les Démons y pénètrent et disparaissent dans une lueur rougeâtre.



Strawberry Field For Ever

Le voyage lui-même est quasi-instantané, mais semblera parfois durer plusieurs heures pour les Démons. C'est une sorte de rêve bizarre, que vous pouvez vous amuser à décrire. Il n'aura pas d'impact sur les personnages, mais on y croise des visions étranges, voire des êtres mystérieux (genre un lapin blanc qui chevauche un serpent multicolore).

Coucou n'est nous

Pouf ! Les Démons réapparaissent au lieu et à l'époque souhaitée, avec une jolie odeur de soufre, et ils ont droit de ricaner de façon sardonique s'ils le veulent. Il est à noter que si le lieu et l'heure de départ sont fixés avec précision et fonctionnent sans décalage, il peut par contre exister quelques imprécisions quant à l'heure et au lieu de l'arrivée. Il peut ainsi arriver que le temps initialement prévu pour la mission se trouve considérablement raccourci, ou même que les voyageurs arrivent APRES l'heure théorique de leur départ !

Kronos fait quand même un peu attention à l'endroit de l'arrivée, et les Démons ne se retrouveront jamais à un endroit très dangereux (dans la mer, dans un volcan, dans l'espace, etc.) ni à un endroit public. Par contre, ces endroits sont parfois assez incongrus, et peuvent nécessiter un peu de baratin pour s'en sortir.

Quand C'est Pon, C'est Ponctuel

Après leur mission (si possible brillamment réussie), les PJs doivent se rendre au lieu précis prévu pour le départ (à 5 mètres près), au moment précis où on leur a fixé rendez-vous (à +/- 1 seconde). S'ils ratent le rendez-vous, ils sont naufragés dans le temps (ou MIA, " Missing In Action ") et doivent trouver une solution pour retourner à leur époque.

S'ils sont ponctuels, alors ils disparaissent dans un parfum de violette et réapparaissent devant Kronos, les cheveux dans le vent et les pieds dans la Vache Qui RirTM.

Comment ça marche : côté Anges

La Machine Céleste

Le modèle actuel du Cyclotron est une pyramide noire de trois mètres de haut, avec une base de quatre mètres de côté. L'engin est posé sur le sol, mais il y a moyen de faire sortir de petites roulettes, pratiques pour le faire glisser sur un sol relativement égal, en le poussant (désolé, il n'y avait pas la place pour un moteur ou des pédales). Les parois de l'engin sont parfaitement lisses, à l'exception d'un hublot minuscule qui sert à la fois de porte et de fenêtre.

Ce look " Stargate for ever " a valu à Jean moultes remontrances (notamment de la part de Dominique), mais l'efficacité de l'engin a fait taire les mécontents.

Usage réservé au personnel

L'usage du Cyclotron est normalement réservée à la Patrouille du Temps, un corps d'Anges de grade 3 spécialement dévoués à cette tâche. La patrouille du Temps est composée de 6 Anges affectés à la machine, plus quelques dizaines d'Anges ayant un statut d'Envoyés Spéciaux à des époques charnières (par exemple chaque Verrou se voit affecter deux ou trois Anges). Une mission temporelle peut être confiée à un Ange extérieur à la patrouille, mais cela ne peut advenir que dans des circonstances très particulières :

- La mission concerne directement le (ou les) PJ(s), au plus haut point
- Le PJ a une spécialité (un pouvoir, un talent...) qui rend sa présence indispensable dans le cadre d'une mission, et il a le droit d'emmener ses copains avec lui
- Un nouveau Cyclotron, ou une nouvelle fonctionnalité du Cyclotron, est à tester et on a besoin de spécialistes (ou de volontaires) pour cela
- La Patrouille du Temps, dans sa quasi-totalité, est indisponible

Si j'avais su, j'aurais pas venu

L'entrée dans le Cyclotron se fait par un tout petit hublot, et l'intérieur est particulièrement inconfortable et encombré, croisement d'un Photomaton et de la cabine de pilotage d'un Tupolev. Comme dans une Austin Mini, on arrive à y faire tenir une demi-douzaine d'Anges, dans les mêmes conditions de confort.

Le réglage de l'heure et du lieu précis de l'arrivée se fait par de jolis potentiomètres et cadrans ou, pour les djeuns, sur un ordinateur avec une super interface graphique. La précision est garantie au centième de seconde et au dixième de millimètre, c'est pas comme chez ces pouilleux d'en bas.

La durée du voyage est de une heure par siècle et en sortant de la machine, les passagers regrettent en général de ne pas être venus à vélo. Précisons également que le Cyclotron ne bénéficie ni de recyclage d'air ni de toilettes, c'est pour cela qu'il est conseillé de venir à jeun (et, surtout, d'éviter le cassoulet).

Où on a garé le truc ?

Il est important, à l'arrivée du cyclotron, de la planquer le mieux possible pour ne pas attirer l'attention des autochtones. En général, le Cyclotron apparaît directement dans sa planque, sinon il faut le déplacer (et l'engin pèse tout de même 500 kg).

Les Cyclotrons de secours

Il existe deux Cyclotrons de secours, en plus du modèle officiel.

Le premier est un prototype du Cyclotron. Comme son petit frère, il ressemble au croisement entre une Austin Mini et une lessiveuse. Cette ressemblance ne concerne pas que l'aspect extérieur, mais aussi l'aspect intérieur, le confort et le fonctionnement. La précision en est également largement inférieure, là on est à plus ou moins un jour, et un rayon de 10 mètres. Cela reste cependant plus précis que le pouvoir de Kronos.

Le second Cyclotron de secours est le nouveau prototype élaboré par Jean en cachette d'Yves. Ce dernier est bien sûr au courant, mais il laisse Jean s'amuser avec ses jouets, ça l'occupe. Ce nouveau

Cyclotron est bien plus design que les deux autres, et plus confortable. Physiquement, il ressemble à un croisement entre une limousine et une voiture genre Porsche ; en effet, il roule (par contre, il n'est pas facile à garer). La précision n'est pas vraiment garantie, et Jean attend de trouver des cobayes pour tenter le voyage.

E Pericoloso Sporgersi

Le Cyclotron voyage dans le Non-Rien. Si les voyageurs regardent par la lucarne, ils ne verront ni rien, ni quelque chose, ce qui est assez fascinant. Bien que le hublot se ferme hermétiquement, les joueurs peuvent l'ouvrir si ça les amuse : le non-rien n'étant pas du vide, ils ne risquent rien. C'est Yves qui a décidé de cette fermeture pour que les voyageurs n'aient pas l'idée d'aller faire les imbéciles à l'extérieur. Si jamais quelqu'un ou quelque chose était jeté dans le Non-Rien, sans pouvoir s'accrocher au Cyclotron, alors il disparaitrait de l'existence. Plus personne ne se souviendrait de lui.

Laissons le Temps au Temps

Qu'est-ce que le temps ?

Les scientifiques et philosophes (dont l'inénarrable Saint Augustin) vous expliqueront qu'il s'agit de la succession des événements de notre univers. Suivant les termes de la logique et de l'entropie, les événements ne peuvent que se succéder au fur et à mesure du temps, jamais remonter le fil du temps.

Bien entendu, c'est Dieu qui a établi cette logique, mais :

- il a offert à un de ses Anges la possibilité de déroger à cette loi : celui que l'on appelle aujourd'hui Kronos
- Kronos offre à ses serviteurs cette possibilité, en moins fiable
- il existe des moyens de passer par des trous du Continuum (par exemple les trous noirs)
- Dieu a aidé Yves et Jean à concevoir le Cyclotron, qui sait faire lui-même son trou

Le CST

Comme Dieu était fatigué d'intervenir personnellement pour régler les problèmes liés aux voyages temporels, il a offert au CST (Continuum Spatio-Temporel) une sorte de conscience basique, qui lui permet de s'autoréguler. D'ailleurs, ce n'est pas vraiment une conscience, plutôt une sorte de subconscient si on veut.

Le CST dispose d'une forme du pouvoir angélique " Rêve Divin " (celui de Blandine) qui lui permet de reconstruire les souvenirs d'un quidam, et donc d'orienter ses décisions pour reconstituer une trame temporelle acceptable. Il dispose aussi de divers pouvoirs d'illusions et de modifications mineures de la Realité, mais c'est sur le Temps du Rêve qu'il agira en priorité (voir plus bas).

Continuum mon ami

A la lecture de ce chapitre, vous aurez peut-être envie de considérer le CST comme un acteur important du monde de INS/MV. Bien entendu, cette considération est légitime, mais cependant il y a plusieurs choses à examiner :

- le CST n'a pas d'identité. Jamais il ne se dira " c'est moi le Continuum et je cherche des potes". La seule chose qu'il perçoit, c'est le déroulement des événements. La seule chose qui lui importe, c'est que ce déroulement change le moins possible, et qu'une déchirure toute moche ne s'agrandisse pas, quitte à la réparer avec du gros fil rouge
- comme tout système informatique, le CST n'a pas d'intuition, seulement de la logique. Lorsqu'il lui est nécessaire de faire un choix entre deux solutions objectivement équivalentes, soit il laisse tomber, soit il fait en sorte de choisir les deux à la fois, soit il plante... Jamais il ne fera un choix incertain

Les aventures de la Roue Spectrale

Lorsqu'un dérapage quelconque advient, et risque d'avoir des répercussions étendues, le CST peut lui-même apporter des modifications à la trame de la réalité afin de gommer les pires Torsions. Bien entendu, ce rafistolage ne sera jamais tout à fait parfait, mais en quelques années, si des efforts importants ne sont pas mis en place pour contrer le CST, celui-ci arrive à retomber sur ses pattes.

Le CST est un peu comme un ordinateur programmé par Dieu : il y a des verrous, il y a des petits programmes qui tournent, des petits logiciels antivirus mais c'est quand même Dieu qui administre. Hélas, en vacances à la Bourboule, il n'a pas emmené son ordi portable avec lui. Alors le CST s'organise tout seul et trouve des solutions. Parfois il se plante légèrement, parfois il ne voit rien du tout et laisse une situation d'anachronisme s'envenimer.

Le Temps Incertain

(spéciale dédicace à Michel Jeury)

Le Temps du Rêve

Les souvenirs des rêveurs, et leur interprétation d'événements passés, se coagulent ensemble dans un coin de la MRC, pour former le Temps du Rêve qui est, en quelque sorte, une mise en commun des souvenirs et connaissances des rêveurs. Il est possible d'y mener des enquêtes, mais il faut savoir que ce qui s'y déroule est construit à partir d'une " moyenne " des souvenirs des rêveurs concernant un événement donné. La trame temporelle, bien que cohérente en général, y est donc déformée par la rumeur et les convictions.

Bien sûr, plus loin on remonte dans le temps, moins cette trame temporelle est précise. " Inconscient Collectif " est le nom que l'on donne aux régions du Temps du Rêve qui ne sont pas des souvenirs vivants, mais uniquement des constructions artificielles basées sur



des récits ou des suppositions. Le Temps du Rêve préhistorique, quant à lui, est dénommé " Alcheringa ". On y trouve les racines des légendes humaines et non-humaines et c'est un endroit extrêmement dangereux où même Blandine et Beleth ne se risqueraient pas.

Il est aussi possible de se concentrer sur les souvenirs d'une seule personne, mais là le monde est encore plus subjectif... en pratique, ça équivaut à se promener dans certaines régions des rêves de cette personne. Un usage des pouvoirs angéliques " Rêve " et " Rêve Divin " permet de triturer à loisir la structure de ces Temps du Rêve personnels. Affecter plusieurs personnes permet de modifier le Temps du Rêve de façon appréciable.

L'Alcheringa

L'Alcheringa dont nous vous parlons ici est bien le même que celui des Aborigènes d'Australie. En effet, cette culture est l'une des seules qui considère que le monde des rêves primordiaux jouxte notre monde, et que là se trouve la source de toute création. Ce peuple, par ses rêves, est souvent en contact avec sa propre histoire ; c'est l'un des rares peuples à avoir encore un compte-rendu précis d'événements ayant eu lieu il y a plusieurs dizaines de milliers d'années...

Il existe de très nombreuses créatures dans l'Alcheringa, dont la plus célèbre est le Serpent-Arc-en-Ciel, une créature kilométrique. On y trouve également, bien sûr, les esprits des morts ; pour être plus exact, ce sont des " souvenirs vivants " de ces morts. Les plus étranges d'entre eux sont les Mimi, habitants primitifs de l'Australie, géants très maigres aux pouvoirs immenses...

Ces créatures savent se déplacer en Alcheringa, dans le Temps du Rêve, et s'immiscent parfois jusque dans la MRC. Il est rarissime qu'elles acceptent de guider quelqu'un dans de telles pérégrinations, que ce soit pour retrouver un souvenir précis dans le Temps du Rêve ou pour aller visiter d'autres Marches.

Le CST Vous Manipule

Le CST manipule à loisir la structure du Temps du Rêve, pour lui donner une cohérence qui suive la volonté de Dieu. Il ne se préoccupe pas vraiment de la période qui précède -6000 avant J.-C., d'où la nature très floue de l'Alcheringa.



Trucs, Bidules et Machins

Yo-Ho, c'est l'écho !

Un phénomène curieux, dont Kronos fut victime, est celui de l'écho temporel. Certains parlent aussi, plus vulgairement, de Double Bang.

Si vous avez bien lu votre ES2, vous savez que Nog, Prince-Démon de la Paresse, est l'écho de Kronos. En effet, le CST n'arrivant plus à suivre les déplacements du Prince du Temps, eut un bug : Kronos se retrouva en double, en l'an 602. Par un phénomène bizarre, ce double s'avéra être l'exact opposé de Kronos, bien que les deux Démons partageassent les mêmes souvenirs, y compris les plus inavouables. C'est pour cela que Kronos, bien qu'il détestât son " frère ", l'a toujours ménagé, et a même été favorable à son accession au grade de Prince-Démon de la Paresse.

Nog et Kronos se détestent mais ne tentent pas vraiment de nuire l'un à l'autre, car Nog a la flemme et Kronos ne sait pas comment réagira le CST.

Errants, Errants, petit patapan

Les Errants sont des Démons que Kronos a plongés dans un coma programmé à certaines époques, pour qu'ils se réveillent bien plus tard dans un but précis. Cette méthode de voyage vers le futur leur permet de transmettre des informations sans causer de Torsion, ou bien d'acquérir des informations sur l'époque d'arrivée avant d'être re-expédiés vers le passé (quitte à causer une Torsion mineure).

Les projets fou de Vapula

Comme nous l'avons déjà vu dans ES2, Vapula le Prince-Démon de la Technologie, a pour projet de créer une machine à remonter dans le temps qui ignore les verrous divins. Ce projet n'est pas si absurde que ça, car les méthodes pseudo-scientifiques de voyage dans le temps ignorent complètement les verrous et ne provoquent pas de Torsion.

Vapula s'amuse donc avec de l'antimatière et des trous noirs (pas facile à trouver, ça). Il a déjà opéré quelques tests de prototypes ; nombre de ceux-ci ont fini dans un sale état, mais d'autres ont carrément disparu.

Qui sait, peut-être l'une ou l'autre de ces machines a-t-elle atterri à un endroit et une époque convenable ?

Kronos a refusé de participer à ces expérimentations car, pour lui, le voyage dans le temps c'est du feeling (et le feeling, c'est l'amour, rajouterait JCVD).

Questions & Réponses

Q : Des déplacements précis sont-ils possibles pour un Ange ou un Démon (sans Kronos ni Cyclotron sous la main) ?

R : Oui (c'est un des pouvoirs de base : Déplacement temporel) mais ça reste de l'ordre de la seconde et ne peut réellement se faire que vers le futur (voir plus bas les explications sur le pouvoir Déplacement temporel vers le passé).

Q : Est-il possible de remonter à toutes les époques ?

R : Non. Dieu a posé des Verrous à de nombreuses époques. Chacun a une durée déterminée (en général de 10 ans avant l'événement, et 5 ans après, mais des verrous plus courts ou plus longs existent), et toute présence anachronique y est interdite. Il faut noter que ces verrous ne fonctionnent que pour des voyages temporels intentionnels, on peut très bien y voir atterrir des voyageurs involontaires. D'autre part, il arrive que des Verrous un peu longs se fatiguent, et que des brèches de quelques jours y apparaissent. Dès qu'une telle brèche est repérée, les Anges (et les Démons) s'y précipitent en général, pour vérifier que l'autre camp n'y sévit pas (et histoire de visiter un peu, aussi...). Un tel phénomène était advenu en 1429, dans le Verrou 1412-1431, celui de Jeanne d'Arc qui a failli se faire posséder par un Démon de Scox. Heureusement qu'il y avait des Anges sur le coup, et de plus, cette fois-là, Dieu était aux commandes du CST.

Q : La Projection Temporelle est-elle uniquement un pouvoir offensif ?

R : Pas tout à fait ; Kronos n'est pas le seul être capable de l'employer pour voyager dans le temps. Détaillons ci-après les manières de détourner ce pouvoir de son usage habituel.

Surf sur la Projection Temporelle :

Nous avons vu que seul Kronos est capable de projeter précisément une personne à une époque donnée en utilisant ce pouvoir. Lorsqu'un Démon quelconque le fait, la victime réapparait en général dans l'espace interplanétaire, voire interstellaire ou même intergalactique, (n'oublions pas que la Terre tourne autour du Soleil et que le Soleil tourne autour de Sagittarius A, qui n'est pas non plus immobile).

Il y a des cas où, malgré tout, la victime peut s'en sortir (elle doit urer un d666 juste après son départ forcé)

- si un Ange fait 111, si un Démon fait 666 ou si un psi fait 421

- si le Démon exerçant le pouvoir fait 111 au dé (seul espoir des Sorciers et des Héros)

Chacune de ces choses a tout de même 0,46 % de chance d'arriver, ce qui n'est pas rien.

La victime a soudain un petit coup de pouce de son boss, ou bien un soudain accès d'awareness et elle parvient à atterrir quelque part sur la Terre à une époque quelconque (le MJ aura soin de choisir une époque amusante). Suite à cela, le personnage (s'il est Ange ou Démon) pourra tenter de contacter ses collègues qui trainent dans les environs, suite à quoi il pourra se faire renvoyer à la bonne époque, ou bien alors se faire recruter de force pour agir à cette période (si son Archange ou Prince-Démon n'est pas encore actif à cette époque, ou qu'il est occupé ailleurs, il devra changer de patron). Le personnage peut aussi devenir renégat ou rejoindre son boss là où il est à l'époque (par exemple, un Démon de Kronos pourra devenir Ange de Raphaël, un Ange de Catherine pourra devenir Héros Romain, un Ange de Michel pourra devenir Héros Viking...). Ceux qui n'ont pas de solution pour rentrer chez eux s'intègrent en général à la population locale, souvent en ruminant une vengeance, quitte à ce qu'elle ait lieu plusieurs générations dans le futur. S'ils agissent de façon très subtile, il n'y aura quasiment pas de Torsion et ils seront tranquilles. Par contre, s'ils ne sont pas très fins, ils risquent d'avoir de la visite musclée.





Détournement de Projection Temporelle :

Un Démon de Kronos, possédant le pouvoir de Projection Temporelle et se faisant projeter dans le temps, peut être autorisé à faire un jet (très difficile) de son pouvoir. S'il le réussit, ô surprise, il s'aperçoit qu'il lui est possible de se choisir lui-même une date (et un lieu) d'arrivée. Ce secret est normalement bien gardé, et seule une détresse extrême peut pousser un Démon à l'employer (se faire projeter est une bonne excuse). Cette possibilité est également envisageable lors d'un voyage organisé par Kronos, mais le Prince-Démon devinera de suite si un Démon tente de dévier le tir. Si c'est tout un groupe qui est collectivement projeté, le Démon faisant le détournement affectera tout le monde.

Un Démon est ainsi capable de voyager dans le temps à volonté en deux étapes :

1/ se projeter soi-même dans le temps

2/ réussir un jet " très difficile " pour ne pas se retrouver dans le vide

C'est très risqué, et peu de Démons l'ont déjà tenté (et c'est encore plus mal vu si on fait périr tout son groupe par ce tour). Un scénario du recueil " Il Était Une Fois " avait un tel Démon pour protagoniste.

Q : A part le Cyclotron et les pouvoirs, existe-t-il des façons de voyager dans le temps ?

R : Il existe des façons " accidentelles " de se trouver projeté dans le temps : trous noirs, tempêtes magnétiques, anti-matière, ce genre de choses. Pour les personnages du 21ème siècle, cela a peu de chance d'arriver (sauf s'ils jouent à Buck Rogers en navette spatiale), mais il est advenu à plusieurs reprises que des vaisseaux du Stella Inquisitorus échouent dans notre monde à des époques diverses. En général, ils trouvent une solution pour rentrer au bercail, il est cependant possible qu'il reste quelques naufragés (volontaires ou non) de ci, de là.

Q : Comment sinon peut-on se retrouver naufragé dans le temps ?

Citons deux grands classiques qui ont pour don d'énerver Kronos et d'étonner Yves (quoique, en général, Yves s'attend à ce genre de déboires).

- pour les Anges : se faire faucher le Cyclotron. Normalement, seuls les gens de la Patrouille savent comment faire fonctionner l'engin, mais d'autres peuvent y parvenir, avec de la chance, certains pouvoirs ou une compétence extrême.

- pour les Démons : rater l'heure de rendez-vous pour le retour. Comme nous l'avons déjà dit, il existe aussi la possibilité que Kronos se trompe légèrement dans ces calculs et que les Démons arrivent après leur départ, ou bien soient dans l'impossibilité physique de rejoindre le lieu de rendez-vous. Exemple : ils arrivent 5 secondes avant l'heure de départ, et le lieu de départ se trouve à des kilomètres.

Q : On reçoit quoi, comme matos ?

R : En général, pour leur mission, les voyageurs reçoivent des vêtements, armes et autres ustensiles d'époque et un peu de documentation à potasser. Les Anges recevront bien souvent un Traducteur. Il s'agit, comme son nom l'indique, d'un traducteur miniaturisé. Inventé par Jean, il est composé d'un toute petite oreillette (sans fil), et d'un micro-traducteur à caser dans sa bouche (une dent creuse serait l'idéal). Néanmoins, cet appareil ne sera fourni que s'il est vraiment indispensable. Pour les missions au Moyen-Âge, par exemple, on conseillera juste aux joueurs de se faire passer pour des étrangers et de parler du mieux possible à la médiévale (" Moules Pardonz, euh, Gente dame, où donoques se trouvoient les latrines ? "). Les Démons disposent d'une technologie semblable, élaborée par Vapula, mais elle marche un peu moins bien. D'abord, l'appareil est d'une pièce et ressemble à une grosse boucle d'oreille (c'en est une, d'ailleurs). Ensuite, pour traduire les paroles des PJs, il est assez peu fiable et fera souvent des approximations. Il est conseillé d'augmenter d'un niveau de difficulté la plupart des jets de Baratin et autres compétences de parole.

Q : Est-ce qu'on peut ramener des souvenirs de ses voyages ?

R : Il est bien sûr possible de ramener des objets de ses voyages dans le temps, examinons les façon de procéder.

Avec la Projection Temporelle de Kronos, il existe deux options pour les voyages dans le temps :

- 1ère option : Kronos ne ramène que les voyageurs originels, avec le matériel qu'ils avaient emmené, du moment que ce matériel est dans un rayon de 5 mètres du point de départ. Certains Démons ont ainsi été surpris de réapparaître devant Kronos complètement nus alors qu'ils s'étaient procurés de superbes costards sur place.

- 2ème option : il est possible de demander à Kronos la permission de ramener quelque chose (bien sûr, si la mission consiste précisément à ramener quelque chose, cette option est choisie). A ce moment-là, tout ce qui se trouve dans un rayon de 5 mètres du point d'impact est ramené devant Kronos. Certains Démons ont ainsi pu avoir la surprise de ré-apparaître devant Kronos accompagnés du gars planqué derrière un rideau, d'arbres, de leur cheval, etc. Seuls des objets ou êtres entiers peuvent être ramenés (pas de risque d'apparaître devant Kronos avec un bloc de terre sous les pieds et un demi-chien à proximité).

Pour les voyages du Cyclotron, la règle est plus simple : le Cyclotron, et tout de qui se trouve au moins en partie à l'intérieur du Cyclotron fait le voyage. Ainsi, quelqu'un qui serait accroché à l'extérieur du Cyclotron se casserait la figure lors de la disparition du Cyclotron. Par contre, si un Ange ramène un gros truc qui dépasse du hublot, genre une planche à voile ou un marsupilamiTM, le tout sera transporté.

Q : Comment marche le pouvoir " Déplacement temporel " ?

R : Ce pouvoir, concocté pour vous par Raphaël (Kronos dans sa jeunesse), est en fait un package de deux pouvoirs :

1/ Déplacement vers le futur : c'est une Projection Temporelle de soi-même de 1 seconde dans le futur. Là, c'est simple.

2/ Déplacement vers le passé : en fait, il s'agit d'une sorte d'exercice rétroactif de " Divination du Futur Proche " de 1 seconde dans le futur. Le nom " Déplacement temporel " est une ruse.

Lô pô compris...

Concernant le Déplacement temporel vers le passé : lorsqu'un Ange ou Démon exerce ce pouvoir, en fait ça veut dire qu'une seconde auparavant, il avait vu ce qui allait se passer. Donc, il peut modifier ce qu'il projetait de faire.

Exemple : Marcel, Démon de Kronos, se retrouve face à un Ange de Michel qui lui flanque un gros coup de hache dans la gueule ; il rate son esquive et meurt... non, pas tout à fait, car il réussit son jet de " Déplacement temporel " !

Cela signifie qu'il a vu le coup venir une seconde auparavant. Comme la façon dont il avait esquivé ne marche pas très bien, il peut ré-essayer d'esquiver d'une autre façon (refaire son jet) ou tenter autre chose.

Les simples d'esprit nous diront : " Ben oui, mais alors à quoi ça sert de faire un truc aussi tordu pour le Déplacement temporel vers le passé, alors qu'une mini-Projection temporelle marcherait très bien aussi ". La réponse est simple : se retrouver en double exemplaire au même endroit, ça trouble, même si ça ne dure que 1 seconde...

D'autres abrutis diront " Ben ont, mais s'il est mort, comment il a pu déclencher son pouvoir ? " et nous leur répondrons : " c'est l'un des seuls pouvoirs rétroactifs ; le personnage réagit à quelque chose qui va arriver ". Puissant, non ?

Q : Pourquoi un " Déplacement temporel " vers le futur ne peut-il pas excéder une seconde ?

R : Parce que c'est déjà assez compliqué de calculer le déplacement de la Terre en 1 seconde, et puis ce pouvoir est déjà très bien comme ça.

Q : Et les paradoxes temporels, tuer mon grand-père et ce genre de chose ?

R : Normalement le CST est programmé pour régler tout ça en moins de 10 ans, c'est d'ailleurs spécifiquement pour résoudre ce genre de problèmes abracadabrantesques que Dieu a délégué tant de pouvoir à sa création. Par modifications subtiles, le CST tentera de rafistoler vos souvenirs ou la trame de l'histoire.

Exemples d'actions du CST :

- si on tue une version plus jeune d'un personnage mortel important, celui-ci survivra mais oubliera les 10 années qui entourent cette mort (le CST les aura " reconstruites " par sa version du pouvoir " Rêve divin " et aura trouvé un subterfuge pour expliquer ça : sosie, clone, homonyme...)

- si on tue une version plus âgée d'un personnage, il n'y a pas de paradoxe et le personnage devra faire face à ce destin (relativement) inéluctable

Q : Est-il possible de se rencontrer soi-même ?

R : C'est possible mais tout est fait pour empêcher ce genre de phénomènes : Kronos et Yves refuseront en général les voyages vers le passé de courte distance (moins de 100 ans), et le CST est programmé pour contrecarrer le plus possible ce genre d'événements (voir plus haut).

Si jamais cela arrive, la chose est réglée comme la plupart des paradoxes temporels :

- si un personnage rencontre une version plus vieille de lui-même, là pas de souci, sauf que cette rencontre devra être également jouée dans le futur du personnage. Si cela n'est pas possible (puisque le personnage meurt entre temps, par exemple), alors il devra y avoir intervention du CST.

- si un personnage rencontre une version plus jeune de lui-même, alors le CST devra intervenir pour modifier ses souvenirs (puisqu'il se souvient forcément de cette rencontre). Bonne chance pour expliquer ça au joueur...

Q : Que se passe-t-il si un Démon de Kronos veut détourner le Cyclotron ?

R : Tout ce qui est transporté par le Cyclotron est en quelque sorte hors du temps. Contrairement à ce qu'il se passe avec la Projection temporelle de Kronos, les personnages ne se promènent pas directement dans le flux du temps, mais prennent des raccourcis.

Bref : il est impossible de détourner un voyage du Cyclotron lorsque celui-ci est en route

Q : Que se passe-t-il si un Démon de Kronos lance une Projection Temporelle sur le Cyclotron ?

R : Lorsque le Cyclotron est à l'arrêt, c'est un objet normal, et il peut être Projeté comme n'importe quoi. A noter que si le hublot du Cyclotron est ouvert, les personnes qui sont à l'intérieur ont de grandes chances de mourir à moins de disposer du pouvoir Anaérobiose, auquel cas ils pourront revenir avec le Cyclotron intact (la machine dispose d'instruments permettant de savoir exactement où et quand elle se trouve).

Q : Le CST peut-il être considéré comme un membre de la Troisième Force ?

R : Le CST n'étant pas conscient, il ne peut pas être considéré comme membre de quoi que ce soit.

Q : Pourtant le CST prend des décisions, non ?

R : [silence gêné] Passons à autre chose.

Q : u'y avait-il avant le temps ?

R : Saint Augustin avait déjà trouvé la bonne réponse au 4ème siècle : ce que l'on appelle le temps, c'est le constat du déroulement des événements. Pour qu'un événement puisse exister, il faut qu'il existe quelque chose. Avant la création, il n'y avait rien (ou, plutôt, un non-rien), donc il n'y avait pas d'événements, donc pas de temps.

Q : Qu'y aura-t-il après le temps ?

R : Après le temps, va, tour s'en va, même le temps.

La Magie de l'Information

Vous aurez noté, tout au long de ce chapitre, l'analogie que nous faisons entre le Continuum Spatio-Temporel et l'information (y compris l'informatique qui, comme son nom l'indique, est la science de l'information). L'Histoire ne serait pas définie par le déroulement des événements, mais par la perception des événements, reflétée dans le Temps du Rêve.

Le CST s'attache à reconstituer une trame narrative " réaliste ", plutôt que de contrer systématiquement les effets d'un anachronisme. Peu importe si Jésus est remplacé par un figurant sur la Croix, peu importe si Jeanne d'Arc n'est pas pucelle, etc. Ce qui importe, c'est ce que l'Histoire retiendra, Didier et Baalberith ne contrediront pas ce point. Cette perspective fait froid dans le dos de nombreux Anges et Démons, et c'est bien pour cela qu'existent les missions dans le temps : plus pour rassurer les troupes que réellement par nécessité...





Vocabulaire

Alcheringa (l') : le Temps du Rêve primordial. Les chamans australiens savent encore communiquer avec ses habitants, par le rêve.

Anachronisme (un) : présence d'une chose ou d'un être à une période où il n'est pas censé être. Certains anachronismes créent des Torsions, mais ce n'est pas le cas général.

Brèche (une) : un trou dans une période censée être verrouillée, trou par lequel peuvent se glisser des voyageurs mal intentionnés.

Chaperon (un) : " contact " qui est chargé de réveiller un Errant, de l'accueillir et de l'interviewer.

CST (le) : le Continuum Spatio-Temporel, rendu semi-conscient par Dieu.

Cyclotron (le) : la machine à voyager dans le temps concoctée par Jean sur les conseils d'Yves et de Dieu.

Déplacement temporel : un pouvoir qui est en fait un package de deux effets distincts

- une Projection Temporelle précise et de courte durée (1 seconde), vers le futur
- une Détection du Futur Proche rétroactive, précise et de courte portée (1 seconde)

Détection du futur proche : ce pouvoir est une sorte de télépathie, floue, avec le CST.

Echo : une sorte de " bug " du CST, qui crée des doubles de personnages ou d'événements, histoire de boucher un trou dans sa logique interne.

Empathie temporelle : le pouvoir de détection des Torsions, forme d'empathie avec le CST permettant de détecter une hyper-activité de ce dernier.

Errant (un) : agent de Kronos, témoin d'une époque, qui est placé plusieurs siècles en hibernation pour fournir des renseignements dans le futur.

Inconscient collectif (l') : notion développée par le Psychanalyste-Occultiste Carl Gustav Jung. Il s'agit, dans le Temps du Rêve, des régions non contemporaines (autrement dit : qui tiennent principalement par la force des contes, légendes et récits).

JCVD : Jean-Claude Van Damme, philosophe américano-belge.

MRC (la) : la Marche des Rêves et des Cauchemars.

Non-Rien (le) : ce qui n'existe pas en dehors de la ligne du temps, et que Dieu ignore.

Ourobouros : le serpent qui se mord la queue.

- représentation européenne du Serpent Arc-en Ciel
- représentation du CST

Patrouille temporelle (la) : les Anges affectés à l'usage du Cyclotron. Autrefois sous la responsabilité de Jean, c'est aujourd'hui Yves qui s'en charge. Ce dernier donne aux Anges de la Patrouille le pouvoir d'Empathie Temporelle au niveau 1, qui permet de détecter les Torsions.

Projection temporelle : un pouvoir permettant de projeter quelqu'un, de façon généralement anarchique, dans le flux temporel.

Rêve : pouvoir qui permet d'influer sur le Temps du Rêve personnel de quelqu'un.

Rêve divin : le pouvoir des Anges de Blandine, version avancée du précédent. Le CST dispose (entre autres) d'une version de ce pouvoir.

Roue spectrale (la) : surnom que certains donnent à la semi-conscience du CST.

Saint Augustin : philosophe carthaginois devenu père de l'Eglise (et Ange d'Yves).

Serpent arc-en-ciel (le) : un être puissant (être suprême ?) de l'Alcheringa.

Stella Inquisitorus (le) : le Grand Jeu à l'échelle de l'univers, dans un futur lointain.

Téléportation : un autre pouvoir qui fait joujou avec le CST, côté spatial. Une Téléportation ne cause aucune Torsion.

Temps du rêve (le) : une section de la MRC où les rêves d'origines diverses se mêlent pour reconstituer une succession (plus ou moins déformée) d'événements vécus ou imaginaires.

Torsion (une) : une modification locale du CST.

Trou noir (un) : zone à la fois très dense et très vide, consécutivement à l'effondrement d'une étoile sur elle-même. Il s'y déroule des phénomènes temporels assez aléatoires et plutôt intéressants.

Verrou (un) : une période, particulièrement critique, pendant laquelle tout voyage temporel est interdit par Dieu himself. Un verrou dure typiquement 5 à 10 ans, voire plus dans certains cas.

Un pouvoir tellement beau qu'on vous le rappelle

Empathie temporelle

Type : mental (spécifique).

Coût : 1PP.

Caractéristique : volonté.

Défense : aucune.

Portée : (50 fois niveau) kilomètres.

Description : Ce pouvoir permet de détecter une torsion, c'est-à-dire une perturbation dans le CST à l'instant où on se trouve, à +/- (niveau) minutes.

Exemples de Torsions :

- l'arrivée d'un (ou de plusieurs) projeté(s) temporel(s)
- l'arrivée du Cyclotron
- une grosse modification du Continuum (genre kidnapper Jésus avant qu'il ne soit crucifié)

Exemples de non-Torsions :

- le réveil d'un Errant
- un phénomène " scientifique " cosmique
- de petites modifications du Continuum (présence d'un projeté temporel qui arrive à se fondre dans le décor, usage du Déplacement temporel)
- événements du Temps du Rêve et pouvoirs associés
- point de départ d'une Projection Temporelle
- usage de la Téléportation