

Line

& ICE

ins

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

OPÉRA TRAGI-COMIQUE
EN QUATRE ACTES
ET SEIZE TABLEAUX

Fire

& ICE

PREMIÈRE PARTIE



SCENARIO

SIREZ
PRODUCTIONS

OPÉRA TRAGÉDIQUE
EN QUATRE ACTES
ET SEIZE TABLEAUX

Star

ICE &
PREMIÈRE PARTIE



DIRAMÉOS

Star
PRODUCTION

FIRE AND ICE



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

Sommaire

| | | |
|---|--------------------|-----|
| AVANT | 4 | |
| Verba volant, scripta manent. | Introduction | 6 |
| De rerum ludica. | Aide de jeu. | 9 |
| NIHIL EX NIHILO | 12 | |
| Nihil ex nihilo, prolégomènes. | Introduction | 14 |
| Le Centre de Tri | Aide de jeu. | 19 |
| Le photocopillage tue le livre | Scénario. | 30 |
| Quatre fragments d'une chronologie du hasard. | Scénario. | 43 |
| Soigner le Bien par le Mal | Scénario. | 56 |
| La sierra de Sergio | Scénario. | 69 |
| DE BELLO CIVILI | 84 | |
| De bello civili, prolégomènes | Introduction | 85 |
| Ice, ice baby | Scénario. | 90 |
| The roof is on fire ! | Scénario. | 103 |
| Le démon est un animal politique | Scénario. | 113 |
| Voir le Pôle et courir | Scénario. | 125 |
| Remedium amoris | Aide de jeu | 137 |
| Elle est plus forte que toi, la crise | Scénario. | 142 |
| Tempus Fugit. | Aide de jeu | 158 |

CRÉDITS

Fire & Ice

- opéra tragi-comique en quatre actes et seize tableaux -
- Première partie en deux actes et neuf tableaux -

Musique

CFC et Léo Henry, sur un thème original de CFC

Livret

Léo Henry (acte 1) et CFC (acte 2)

Mise en scène [mise en page] :

L'affreux Greg • Andrealphus dans ton an... • Cervall

Décors [illustrations] :

Vincent Gaigneux, Stéphane Poinsot et Christophe Swal

Arrangements [corrections] :

Michaël Croitoriu

Direction de l'orchestre

Mister B.

Critique musical

Croc

Avec

Basses : Bifrons, Hornet

Ténors : Belial, Crocell

Contraltos : Gabriel, Samaël

Sopranos : Andrealphus, Ange

Croc remercie CFC, Léo Henry, Riva, Thomas Brionne et tous les autres membres d'INSStudio pour leur soutien indéfectible à INS/MV pendant toutes ces années. Bonne bourre les gars !

*Dies irae, dies illa
Solvat saeculum in favilla,
Teste David cum Sibylla.*

*Quantus tremor est futurus
Quando iudex est venturus
Cuncta striete discussurus!*

*Turba mirum spargens sonum
Per sepulchra regionum
Gogit omnes ante thronum.*

*Mors stupebit et natura
Quum resurget creatura
Judicanti responsura.*

*Liber scriptus proferetur
In quo totum continetur
Unde mundus judicetur.*

*Dies irae, dies illa
Solvat saeculum in favilla,
Teste David cum Sibylla.*

Tac...

Kronos était assis à son bureau en Enfer - il regardait à travers la gigantesque baie vitrée son sablier se vider lentement, le sang couler doucement, analogie parfaite du ciel écarlate. Il prenait des petites notes sur un calepin relié de cuir couleur grenat, laissant son esprit vagabonder au gré des vents de l'éternité, repensant au passé. D'ailleurs, souvent, quand le prince de l'éternité réfléchissait au passé, il ne pouvait se souvenir que du futur avec nostalgie... De la fin, celle qui méritait une majuscule parce que, quelque part, elle ne ressemblait à rien tant qu'au Début. Parfois, quand on lui demandait s'il était allé voir à la conclusion des temps s'il y était, Kronos arrivait à ne pas s'enervier et à ne pas envoyer l'importun faire un petit tour de sablier. Il se contentait d'une explication sibylline sur la virtualité du futur, sur l'infinité du possible, sur la puissance de demain - il ne fallait pas désespérer. Dis après tout. Car le prince savait que, de tous les futurs possibles, de ces incommensurables variations, du moins sans fin des éventualités, le résultat, au bout du compte, finalement, serait toujours le même. Bien évidemment, il y avait des seuils, des nœuds où le temps lui-même bifurquait, des points où des Univers entiers advenaient ou disparaissaient mais c'était un peu comme faire bouillir de l'eau : les petites molécules qui s'agitent dans tous les sens, un peu n'importe comment à première vue, suivent de fait des lois, toutes chaotiques soient-elles. Et, en définitive, savoir quelle molécule sera à quel endroit à l'instant T ne change rien à cette réalité massive que l'eau finira par bouillir...

Mais, aujourd'hui, Kronos avait besoin de se dégourdir le continuum - il se concentra, ralentissant méthodiquement sa respiration et se plongeant dans une méditation à la limite de la transe, calculant le mouvement des planètes et prenant en compte toutes les variables. Il y eut un rougeoyer et le prince disparut, soudain intemporel : si le temps était un fleuve, mais ce n'est qu'une métaphore bien inadéquate, alors, Kronos se trouvait désormais sur sa berge, pouvant le remonter ou le descendre plus rapidement que son flot confus. Il se dirigea vers dans quatre ans - le venou divin ne lui interdisait que quelques mots avant l'Événement, palpitant de sa puissance tout autour de lui. Comme un voleur, il le contourna, le crocheta, le força, et il s'appêta à plonger de nouveau dans le cours des choses quand une voix résonna dans sa tête. « Non ». La résistance se fit plus forte et le prince leva les yeux vers la roue incandescente, d'approximativement deux mètres circulaire de diamètre, qui lui barrait la route. Il se concentra et tendit son esprit, utilisant toute sa puissance pour s'ouvrir un passage. Il y eut une sensation de vertige et puis...

Tac...

Quand il rouvrit les yeux, il se trouvait toujours assis devant son bureau, couvert d'une fine pellicule de sueur glacée, exténué par ses efforts pour percer la substance du temps. Il se leva lentement, sa respiration revenant lentement



à la normale, et descendit faire un petit tour en Enfer. Une agitation féroce y régnait, les démons semblaient anxieux ou exaltés, les vents parfum de sang de la cité de Dis charriaient la rumeur d'un changement. Kronos se dirigea vers le palais, passant au milieu des gardes pour se rendre auprès de son Maître : dans une des gigantesques salles de réunion on se querrelait à propos d'un projet compliqué, d'une troisième phase - les ailes noir et blanc jetaient des ombres disproportionnées sur les murs monumentaux.

Satan reçut le prince, un air mauvais sur le visage, un rictus plein de haine sur les lèvres et lui demanda s'il lui serait possible d'aller tuer Dieu avant qu'il ne traîsse. Interloqué, Kronos se préparait à lui répondre qu'il savait bien que ça ne marchait pas comme ça, que de toute façon, sa puissance venait de Lui quand il se sentit arraché à cette époque. Un mouvement violent le projeta hors du temps, il clignota quelques instants entre présent et futur et finit par s'écraser, quelque part, loin dans l'Univers.

Tic...

Il fit un rapide calcul, observant dans le ciel étoilé l'Archicathédrale Marche Divine dériver dans l'espace, un millier d'incendies sur ses flancs - vingt-deux cent et cinquante. Et il se sentait si faible, si désespéré, comme si une partie de lui était morte. Alors, le mouvement s'empara de nouveau de lui, il se sentit perdre pied et se retrouva de nouveau projeté dans le slot du temps. Quand il reprit conscience, le prince sut qu'il était encore aux alentours du milieu du vingt-troisième siècle mais, à sa grande terreur, ce n'était pas le même vingt-troisième siècle... Quelque part en Europe, un démon aux ordres de Nog se cachait de peur que l'ange de Laurent ne le retrouve. Quelque part en Asie, un ange au service de Janus exhibait fièrement ses yeux jaune fluo, tellement branchés, en pleine rue. Quelque part en Amérique du Sud, un démon aux ordres de Kobal écopait d'une limitation pour n'avoir pas respecté les consignes de discrétion. Quelque part en Afrique, un ange au service de Michel demandait à son contact si les cisterciens chez qui il devait mener son enquête étaient aware...

Tac...

Et, encore une fois, Kronos sentit les forces démesurées du temps le traverser et l'entraîner au sein des possibles, entre les Marches intermédiaires, à travers les Univers même. Il était assis dans son bureau, comme si rien ne s'était passé - il regardait à travers la gigantesque baie vitrée son sablier se vider doucement, le sang couler lentement, analogie parfaite du ciel écarlate. Il prenait des petites notes sur un calepin relié de cuir couleur grenat, laissant son esprit vagabonder au gré des vents de l'éternité, repensant au futur. Il n'avait jamais eu besoin de prendre des notes ou de tenir un agenda, sa mémoire était infallible : c'était juste une habitude qu'il avait prise à force de côtoyer son frère. À cet instant, il se sentait plus proche de lui que jamais, comme si tout, enfin, prenait un sens et que le Grand Jeu lui-même devenait intelligible. Comme si, pour la première fois depuis longtemps, le prince de l'éternité avait retrouvé la foi, qu'il croyait de nouveau que, derrière le chaos, il avait un plan - et il se sentait libre...

Avant

Verba volant, scripta manent Ou « Le Plan Ineffable pour les nuls »

« Deus sive substantia sive natura »

– Spinoza

« L'ineffable »

– Sujet d'agrégation de philosophie

« Dieu est aussi proche de nous que les saletés
qui jonchent la poubelle – pour parler plus
précisément, Dieu est la saleté dans la poubelle. »

– Philip K. Dick, *Si vous trouvez ce monde mauvais
vous devriez en voir quelques autres*

NATURAM DEI

Dieu n'est pas un personnage barbu et vaguement sénile qui mange de la purée trois fois par semaine dans une maison de repos à la Bourboule. Enfin, pas que.

Dieu ne s'est pas contenté de créer l'Univers, il est l'Univers. Tout ce qui existe, tout ce qui a existé, tout ce qui existera, la matière, l'espace, le temps, tout ce que l'on connaît et tout ce que l'on ignore forment Dieu. C'est son « aspect physique », son « apparence ». Quand vous crachez dans la soupe, la soupe c'est Dieu, le glaviot c'est Dieu et l'appétit de vos voisins que vous avez coupé c'est encore Dieu. On est alors en droit de se demander : bon sang, mais comment fait-Il alors pour avoir une unité ? C'est facile. Dieu est un concept. C'est une cause incausée, pour parler comme saint Augustin. C'est un principe créateur, le Principe Ultime, la Seule Chose qui Soit effectivement. À part Dieu il n'y a rien : et comme il y a quelque chose, il y a Dieu – simple et de bon goût, non ? Ou si vous préférez Spinoza, on pourrait dire que Dieu est la substance même de l'Univers, qu'Il produit comme Il existe, qu'Il n'y a rigoureusement aucune différence entre son essence et son existence, qu'Il existe nécessairement, qu'Il est unique et agit par la seule nécessité de Sa nature, qu'Il est la Cause libre de toutes choses.

La Cause est là. Elle ne s'appelle pas Dieu (c'est un nom tout humain), Elle est juste là, hors de tout temps et de tout espace, rétive à toute conceptualisation, Elle est pure être. Elle décide de se mettre à créer et, au moment où Elle le décide, Elle l'a toujours décidé, le décidera toujours et le fait à chaque instant (c'est beau d'être atemporel). Au début, une partie infime de son pouvoir créateur s'est séparée d'Elle pour pouvoir agir. Et encore, ce n'est même pas une vraie séparation puisque Dieu est Tout et que Tout est en Dieu, juste un mode d'être un peu différent. Cette partie

s'est alors donné une apparence puis a donné une apparence à la Cause et la Création a pu enfin vraiment commencer. Il y a donc deux protagonistes : la Cause et son principe agissant que, pour simplifier, nous appellerons Dieu et Yves.

Yves n'est donc pas Dieu : c'est une simple émanation de la Cause. Au point de vue physique, l'archange des sources n'est rien de plus qu'un des nombreux anges, qu'Il a créés à Sa propre image, une tranche de Dieu ; au point de vue spirituel, Yves est la créature la plus proche de Dieu, puisque émanation directe de la Cause, mais de manière toute relative. Si Dieu avait utilisé une autre partie de son pouvoir créateur, Yves n'aurait jamais été ce qu'il est et l'Univers tel que nous le connaissons n'aurait pu être semblable. Ce qu'il aurait été est inconcevable, mais nul doute que des concepts comme Temps et Espace ne seraient jamais apparus... Bon effort d'imagination à ceux qui voudraient tenter l'expérience ! Donc Dieu a créé Yves qui a modelé Dieu à son image en retour. Dieu est devenu l'Univers, il s'est étiré à travers l'espace et le temps, il s'est composé, il s'est complexifié, il s'est fait matière, il s'est fait essence. Dieu et Yves ont ensuite créé les anges, des créatures semblables à Dieu, des petites étincelles de son feu d'artifice infini. Et ils ont choisi de créer les anges par paire, par couples. Tous, sans exception, ont un double, avec lequel ils sont plus liés encore que Dieu ne l'est avec Yves...

En tant que Créateur, Dieu n'a qu'un seul objectif : faire proliférer sa création. Dès le moment où il est devenu deux, où le Différent a commencé à exister en Son sein, où Il a pris conscience de cette altérité en Lui qui fait qu'Il est Tout et qu'Il est en même temps le Néant, qu'Il est ce Rien qui est Tout, Dieu a compris que Son Œuvre ne croîtra que mieux si celle-ci est libre. Plus il y a de gens qui œuvrent, au sein même de la Création, à sa prolifération, plus tout deviendra plus complexe, plus libre, plus grand. Si jamais la Création venait à régresser, à cesser de grandir, Dieu deviendrait tout petit, se compacterait et tout disparaîtrait en même temps. Il n'y aurait plus rien, rien qu'une Cause primordiale, sublime, incréée... Tout pourrait alors recommencer. Et comme deux c'est bien mais mille c'est mieux, plus il y aura de Pouvoirs agissants, plus la Création sera riche. D'où les anges, d'où les humains qui apparaissent sur Terre, doués de libre arbitre, d'où le soutien tacite de Dieu à la révolte de Lucifer, d'où les démons (créations purement divines). Et, à partir de là, l'histoire a pu suivre son cours...

Les anges frittent les démons. Les démons frittent les anges. Certains, écoeurés, pactisent avec les humains : Harut et Marut apportent la sorcellerie sur Terre, les sorciers sont créés. Les humains rêvent, leurs rêves prennent forme : la troisième force est née. Plutôt que de se dispatcher et de se fondre dans la masse, les

héritiers d'Adam et Ève se rassemblent en trist : les psis apparaissent. Les archanges et les princes-démons complètent, on ne compte plus les sociétés secrètes (Bureau, Maison, Labyrinthe, Garde carmine, Oxo, Tierces, S.R.C., etc.) – bref, tout est bel et bon pour Dieu. Son Expérience marche. Elle marche tellement bien, les protagonistes se sont tellement pris au jeu, que Satan croit même avoir gagné.

Mais comment peut-il croire gagner quoi que ce soit contre son Créateur ?

LE PLAN DIVIN

Au tout début, quand Dieu et Yves étaient encore les seules créatures existantes, quand ni le Temps ni l'Espace n'étaient nés, quand les Marches intermédiaires n'étaient encore que des petits bouts de Dieu accrochés à Ses Rêves, les deux ont bâti un plan. Un programme de construction, dans lequel sont inscrites les différentes étapes de l'expérience, du début à la fin. Ce plan est quelque part au Paradis, issu d'une seule pensée de Dieu, sous la forme de petits cahiers reliés en cuir rouge. Le seul qui y avait accès (outre Yves qui en a forcément une copie dans sa bibliothèque) était un certain Gabriel, le frère de Samaël. Les deux frères étaient les créations les plus abouties de Dieu, les plus propres à servir d'agents actifs, à modifier l'Univers pour le rendre plus riche. Samaël partit créer et soutenir le Mal, engendrant ainsi la Morale en opposition à Dieu et donc un nouveau principe actif ; Gabriel quant à lui servit à toutes les tâches annexes. L'archange du feu avait accès au plan de temps à autre et s'en servait comme d'un agenda. C'est en suivant ce programme qu'il détruisit Sodome et Gomorrhe, annonça à Marie la naissance de son fils, vint bassiner Mahomet de sourates, etc.

Le propre d'une expérience c'est qu'on en contrôle pas tous les aspects : Yves et Dieu savent où elle mène et comment elle se termine mais ils refusent d'agir directement, pour ne pas fausser l'équilibre créateur. Dieu pourrait imposer la paix, l'unité, la joie sur la Terre et dans les cieux mais Il ne le fait pas, parce que ce serait trop simple, trop pur, trop unique, et que tout finirait par s'auto-détruire. Un monde unique est un monde figé et il n'évolue plus.

C'est pour cette raison que quand Gabriel s'est fait lasser par Laurent, quand il est tombé sur Terre et est devenu amnésique, Dieu n'a rien fait pour l'empêcher. La partie réservée à Gabriel, au Paradis, aurait dû disparaître à sa chute. Elle ne l'a pas fait pour une très bonne raison : le plan y est toujours, posé sur une table. Une pensée de Dieu zone toujours dans les parages, empêchant cette part de la réalité de disparaître. De fait, c'est dangereux, mais c'est fait pour. Sa chute, à vrai dire, c'est même voulu, histoire que personne ne soit au courant de cette affaire. Vu que l'archange du feu est le frère de Samaël, Dieu s'est dit qu'il pouvait très bien se rebeller lui aussi, Il lui a donc fait perdre la mémoire et ne lui a rendu que suffisamment tôt pour qu'il soit prêt à exécuter son plan au bon moment, sans que Gabriel ne se pose trop de questions.

LA PART DU DIABLE

Satan doute.

Tout avait pourtant bien commencé pour lui : au Paradis, il y a longtemps, si longtemps, il était le chouchou de Dieu, son ange préféré, l'incarnation parfaite de sa Lumière. Quand, tout à coup, les premiers hommes firent leur apparition, Samaël fut immédiatement impressionné et cela ne se fit que confirmer qu'à mesure où ils se « civilisaient », créant les premières sociétés, se faisant la guerre, se faisant l'amour... Et le mieux, c'est qu'ils faisaient tout ça dans une parfaite liberté, concept jusqu'alors inconnu des anges qui ne pouvaient pas faire grand-chose à part servir Dieu. On ne va pas vous raconter encore une fois la suite, elle est dans le livre de base de votre jeu préféré, mais toujours est-il que l'Homme et sa liberté provoquèrent la Chute du Diable et des siens – offrant du même coup à tous les anges, renégats ou non, quelque chose dont ils ne se doutaient même pas de l'existence, le libre arbitre.

Depuis l'avènement des sciences modernes et la chute de la religion à la révolution industrielle, Satan estime avoir gagné la partie. En fait ce n'était pas très dur, il était depuis le début du côté de la dissimulation et de la fourberie et comme le Grand Jeu n'est rien d'autre qu'un concours pour savoir qui de Dieu ou de lui sera le plus fort dans ce domaine, ce n'est pas très étonnant qu'il ait vaincu. Bien sûr, Dieu l'a laissé gagner, comme Il lui a permis d'obtenir des pouvoirs en chutant, comme Il lui a finalement « forcé la main » pour créer le Mal, et Lucifer commence à s'en douter... Pendant des millénaires il a vécu avec l'idée orgueilleuse qu'il ne défiait Dieu que grâce à sa propre puissance. Mais maintenant qu'il arrive au terme de la partie, qu'il va retrouver son Créateur pour demander sa récompense, il doute. Il se demande si quelque part il ne s'est pas fait baisé.

Dieu le sait. La prochaine phase de son plan s'appelle Stella Inquisitorus : elle se déroule dans notre galaxie, commence par la révélation du Grand Jeu aux hommes et de la manière de voyager à travers les Marches intermédiaires. Ce sera un affrontement frontal... tout être pensant aura droit de citer, où la hiérarchie ne sera plus là pour manipuler dans l'ombre, mais simplement pour organiser... Seulement tout ceci n'est pas prévu avant 2009 pour le voyage entre les étoiles et 2020 pour la révélation aux hommes de la présence sur Terre d'anges et de démons ; des événements doivent encore se produire pour que tout soit en place, et il ne faut pas que Satan craque avant cette date.

Si par malheur il en venait à demander pardon à Dieu, s'il renonçait au Mal, tout risquerait de se barrer en couilles. Dieu avait prévu tout ça de longue date, c'est même l'alinéa 53 de son plan. Il inclut un grand rôle pour un certain Gabriel.

Mais ce dernier a été longtemps amnésique et se remet mal. Il faut pourtant qu'il accomplisse sa nouvelle tâche : il est temps maintenant de reprendre le plan avant que tout cela n'explose pour de bon. En effet, Samaël en a tellement marre qu'il est de fait

Avant

décidé à aller demander pardon à Dieu et à oublier toute cette affaire : il est à ce point démotivé qu'il n'y a rigoureusement rien à faire pour le remettre en selle. Pour tout dire, même Yves a essayé, Philosophie à l'appui. Et, pour une fois, ça n'a pas marché puisque Samaël détient sa Puissance de Dieu, mais alors quelque chose de bien. Mais il ne faut pas s'inquiéter, cela aussi Dieu l'avait prévu et il a un plan depuis le début en ce qui concerne la dépression post vingtième siècle de Son serviteur préféré.

ET QUI C'EST QUI S'Y COLLE ?

Et qui c'est qui s'y colle ?

Rien de mieux pour remettre du baume au cœur d'un grand leader qu'une bonne petite dissension à l'intérieur de ses troupes. Le plan de Dieu part du principe que Samaël aime suffisamment les démons pour les empêcher de s'entre-tuer bêtement. Accessoirement, la guerre civile qui s'annonce va mettre à mal les forces du Mal et donner un certain avantage, pour ne pas dire un avantage certain, aux forces du Bien qui n'hésiteront pas à profiter de l'occasion pour tirer leur épingle du Jeu : Lucifère devrait en toute logique se sentir remotivé par ce nouveau défi

et par la faiblesse de son propre camp – on ne travaille jamais si bien que lorsqu'on a le dos au mur, non ? Et si cela ne suffit pas, s'il se bat les parties prévues à cet effet de la défaite des Enfers, lui qui croyait avoir pourtant gagné, alors peut-être que son amour des hommes sera suffisant à le remettre sur le droit chemin : les conséquences d'une guerre totale entre Belial et Crocell (pour ceux qui n'avaient pas encore compris de quoi il s'agit) risquent d'être catastrophiques pour l'humanité.

Il y a un ange puissant, resté fidèle à Dieu, d'une manière toute particulière, même après sa chute et qui connaît une partie du Grand Plan Ineffable de Derrière les Fagots. Nous voulons bien sûr parler de Beleth, prince des cauchemars : il possède le privilège d'être le « premier » ange à avoir raté une Marche quand tout n'était qu'harmonie et solos effrénés de lyre. Complètement bourré lors de la soirée de « honteuses festivités » qui aurait vu l'invention du concept du Mal, Beleth était parti cuver son alcool triste sur un promontoire de la cité divine, avant de se vautrer sur le plancher des vaches et de traverser celui-ci pour finir par échouer en pleine Marche des rêves et des cauchemars (MRC).

Celle-ci n'était à l'époque qu'une sorte de grand flou ; la vie n'existait sur Terre que sous forme embryonnaire et les anges ne dormaient pas, trop occupés qu'ils étaient à chanter des cantiques en canon : seuls les rêves de Dieu formaient la Marche et le pauvre Beleth en prit donc plein la tronche. Certains prétendent d'ailleurs que la MRC est cette matière qui se trouve entre les Marches intermédiaires même, qu'elle est en quelques sorte l'Inconscient divin, lieu de toutes les virtualités non actualisées du Créateur : toujours est-il que le pauvre ange, confronté à cette infinité chaotique a bien failli y perdre la tête. C'était sans compter l'intervention divine. Après lui avoir mis un petit coup de Gomme Cosmique dont il a le secret et un Pansement Métaphysique sur le trou dans son cerveau, le Créateur donne à Beleth la mission de surveiller Ses rêves, tâche dont il s'acquitta jusqu'à la Chute.

Il était à cette époque un des serviteurs les plus proches de Dieu et quand vint la rébellion de Samaël, il sonda son cœur grâce à la combo dont il a le secret (Sommeil + Rêve divin = migraine le matin). Il allait sortir de la MRC quand il tomba sur Dieu, qui passait par là, par hasard : le futur prince des cauchemars lui expliqua alors ce qu'il avait fait, que Samaël lui paraissait pur, que sa voie semblait la meilleure et qu'en tout cas l'ange n'avait que de bonnes intentions. Il espérait peut-être faire fléchir le Seigneur de la sorte mais celui-ci lui expliqua que telle n'était pas Sa Voie mais que Beleth pourrait suivre Samaël s'il le désirait. En fait, le futur prince est resté fidèle à Dieu puisque celui-ci lui a expliqué une bonne part de Son plan ineffable, notamment tout ce qui concerne la prolifération de la Création.



Résultat, Beleth est une sorte d'agent double qui ne travaille en Enfer que pour mieux protéger et promouvoir le Grand Jeu. Et quand on connaît ses pouvoirs sur les rêves, quand on sait qu'il est un des seuls princes à pouvoir mettre les pieds au Paradis (Sommeil + Cauchemar = somnambulisme du soir) et quand on est au courant de sa très longue dépression causée par ce qu'il a dû abandonner dans sa chute, à savoir l'amour de Blandine, on se dit que, vraiment, les Voies de Dieu sont impénétrables et que Beleth pourrait avoir un rôle important à jouer un de ces jours. Voire maintenant tant qu'à faire, et c'est là que les personnages de vos joueurs vont entrer en Jeu, puisqu'il va rencontrer les rêves de la future descendance d'Andrealphus et va magouiller pour que ça ne se voie pas trop en Enfer en déclenchant un tel merdier que tout le monde sera trop occupé pour se rendre compte de ce qui se passe.

Hein, quoi, de quoi qu'y cause, lui ? Andrealphus ? Descendance ? Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, il est temps de vous rappeler que le prince du sexe a un peu péché les plombs en janvier 1999 et a décidé de devenir une bonne mère pour son épauement personnel et que sa vie soit plus complète. Si vous pensez qu'Andrealphus a vu trop de séries télévisées à l'eau de rose ou des étrons cinématographiques comme *Romance X*, où le féminisme se réduit à affirmer que les femmes sont faites pour pondre et que le sexe n'est qu'un substitut à la grossesse, vous avez tort. En fait, le prince avait bel et bien un plan et le fait que ce soit Baal qui ait assuré l'autre partie de la conception, à son corps défendant, participait d'un projet pour le moins occulte et tordu. En effet, les démons ont de très grandes difficultés à se reproduire entre eux et le résultat est souvent assez étrange. Cela, Andrealphus l'a bien compris et s'il a choisi le prince de la guerre comme donneur de sperme c'est plus pour ce qu'il représente, à un niveau métaphysique, que pour la taille de son engin : l'enfant à naître ne sera pas le simple fils (car c'en est un) de deux êtres surpuissants mais bien l'alliance des deux concepts qu'ils représentent – le Sexe et la

Guerre, où le Désir et la Violence si vous préférez... Le seul petit problème c'est que le plan du prince n'a pas fonctionné comme il s'y attendait et qu'il en est déjà à la fin de sa cinquième année de grossesse. De plus, le garmement est un vrai vorace puisqu'il pompe l'énergie de sa mère avec une belle application et qu'Andrealphus est donc obligé de lui fournir toujours plus de pouvoir ce qui l'a poussé à descendre sur Terre pour le faire de manière plus discrète.

Celui qui profite bien de cette situation sans avoir rien demandé à personne c'est le pauvre Bifrons. Comme vous le savez les anges ont été créés par paires et le prince des morts est le frère du prince du sexe. Certes, ils ne s'entendent pas très bien mais cela ne change rien au fait que tout ce qui arrive d'important à l'un est ressenti par l'autre : dans le cas qui nous occupe, cela se traduit par une forte baisse de puissance chez Bifrons qui n'avait vraiment pas besoin de ça. En effet, Hornet, un sorcier mort-vivant très puissant qui avait tenté de conquérir le Gothic Horror, un univers de poche onirique créé par Beleth dans les années 90, est de retour et a commencé à manger le cerveau du prince. Et cette affaire avec son frère ne l'a pas vraiment aidé à résister faisant quasiment de lui l'esclave du sorcier.

En Enfer, la guerre civile va rapidement dégénérer en une guerre de succession, les princes les plus mégalomanes tentant de profiter de la situation pour prendre le pouvoir et tous les autres en profitant pour régler des vieux comptes, tirer parti de la situation ou tout simplement foutre le bordel. Quant aux personnages de vos joueurs, ils vont se faire manipuler par un peu tout le monde : ils vont déclencher la guerre entre Belial et Crocell, se lancer sur la piste d'Andrealphus, travailler en sous-main pour Beleth, s'immiscer dans les magouilles de Hornet et se retrouver à courir après Gabriel qui, dans tout ce merdier, a pour mission de trouver Samaël et de le tirer de sa dépression... C'est la fête, merci qui ?

De Rerum Ludica

« C'est quoi cette bouteille de lait ? »

« Beaucoup de travail, comme pour un album d'Astérix
Des samplers, des guitares et puis deux p'tits connards
Qui fument et qui fument et qui fument en jouant de
la guitare »

– Stupeflip, Stupeflip

Ça y est, c'est fait : vous l'avez. Entre vos doigts tremblotants, vous tenez la première partie de cette énorme campagne dont on vous a dit tant de bien dans la presse spécialisée. Fébrile, vous l'avez feuilletée, tournée et retournée. Vous l'avez parcourue du regard, impressionné par son poids et la quantité de texte qu'elle renferme, ému par quelque bon mot ou par le titre

d'un scénario éveillant en vous une certaine curiosité. Vous avez lu, le cœur battant, l'introduction générale, un peu effrayé aussi par l'ampleur des enjeux de cette campagne.

C'est à ce moment-là que la Question a surgi dans votre esprit, celle avec un gros Q : et maintenant, chef, qu'est-ce qu'on fait ?

VOL AU-DESSUS

D'UN NID DE SCÉNARS

Vol au-dessus

Fin & Ice est une campagne de seize scénarios qui se suivent chronologiquement, organisés en gros pâtés de quatre fois

Avant

quatre aventures (neuf dans la première partie – *FIRE & Ice* –, sept dans la seconde – *fire & ICE*, en vente très bientôt). Chacun de ces quatre actes tourne autour d'un seul problème majeur (grossesse d'Andrealphus, rivalité Béfal/Croccl, guerre infernale, dénouement) et contient sa dose d'enquête, de manipulation, d'action virile, d'exotisme et de révélations. Il n'y a pas à proprement parler de fil narratif qui amène de l'intrigue au dénouement et les informations glanées de-ci de-là ne pourront réellement former un ensemble cohérent que tout à la fin.

Pour cette raison, il est impératif que vous joueurs preniez des notes. Même si vous jouez la campagne à un rythme très soutenu, les seize scénarios vous demanderont au moins cent heures de jeu. Dans ces conditions, il est presque impossible de se souvenir de tout ce qui s'est passé depuis le début. Les notes de joueurs pourront également vous servir à vérifier que vous n'avez pas fait l'impasse sur un point important de l'intrigue qui n'aura d'incidence que trois (ou huit) scénarios plus tard.

Fire & Ice est une campagne ouverte, qui peut accueillir en son sein des scénarios du commerce et autres intrigues de votre cru. Si vous désirez rallonger la sauce, nous vous invitons à insérer ces aventures au milieu du premier quart (entre « Quatre fragments d'une chronologie du hasard » et « Soigner le Bien par le Mal »). L'autre ouverture se situe au milieu du troisième volet (entre « C'est mon ami et bien plus encore ! » et « La bibliothèque du Marchand de Sable » que vous découvrirez dans le second opus de cette campagne) et permet de développer des intrigues qui prennent pour toile de fond la guerre infernale et ses conséquences sur Terre : ces scénarios vous demanderont plus de travail de création mais, si vous joueurs sont motivés, le jeu en vaut franchement la chandelle !

En plus des seize scénarios, nous avons inclus des aides de jeu liées à l'intrigue, deux additifs de règles (pour vous aider à gérer combats de masse et magie urbaine) et une chîc de nouvelles. Certains de ces textes sont à usage exclusif du MJ, d'autres pourront être donnés à lire aux joueurs au fil de la campagne (extraits de livres, coupures de presse, etc.).

Enfin, dernier point sur la présentation de l'extension, nous avons essayé de garder un peu de suspense pour le futur MJ et donc de ne pas révéler les principales conséquences de l'aventure dès le début. Par soucis de clarté cependant, nous avons inclus une chronologie récapitulative tout à la fin (« Tempus fugit »). Si vous ne voulez pas vous gâcher le plaisir de la découverte, évitez donc de lire le bouquin à l'envers. De toute façon, vu que cette chronologie ne vous est fournie que dans le second tome, vous serez au moins honnête le temps que vous l'achetez !

READER'S DIGEST

INS/MV est un très vieux jeu, qui a connu diverses versions et une bonne fournée de suppléments de qualité. Son background particulièrement épais participe aussi de son charme trouble et moite. Pour rédiger *Fire & Ice* nous avons allègrement pioché

dans des suppléments parfois antédiluviens, histoire de raviver la flamme des vieux routards et de se vautrer grossièrement dans la nostalgie. Dans un autre registre, plusieurs suppléments récents ont été utilisés afin de cerner le background et de construire la plupart des intrigues.

Dans la mesure du possible, nous avons essayé de résumer les points nécessaires à la bonne compréhension de l'aventure. Pour des raisons de place évidentes, il était cependant impossible de les reprendre de façon exhaustive et nous avons donc dû les réduire au strict nécessaire. Il est conseillé au MJ qui veut se sentir bien encadré, de posséder deux suppléments de la troisième édition : le *Guide de la troisième force* (pour les considérations sur Hornet, les sorciers, les Marches intermédiaires, les pouvoirs vaudou) et l'*Encyclopaedia Spiritus 2* (pour tout ce qui touche à la vie privée des différents princes-démons). Une lecture du *Liber Daemionis* constitue un plus non négligeable.

Maintenant, pour ceux qui souhaitent vraiment connaître tous les points sur le bout des doigts, il faut ajouter à cette liste déjà impressionnante, une lecture de *Old School, Habebis Corpus, New World Order, Heaven and Hell, Insh Allah, Baron Samedi, Mors Ultima Ratio et Intervention Divine* (non, pour *Intervention Divine* je déconne). En bref, cette campagne conviendra mieux aux vieux routards qu'aux petits débutants.

Dans le même ordre d'idée, l'intrigue générale de l'aventure sera sans doute plus appréciée par des joueurs ayant un peu de bouteille. Il est franchement déconseillé de l'utiliser comme campagne d'introduction, dans la mesure où la portée de l'intrigue pourra sembler hermétique aux débutants et son dénouement bien moins impressionnant. Prenez le temps de faire découvrir à vos joueurs l'univers d'INS/MV avant de vous lancer dans *Fire & Ice*. Plus votre table aura de bouteille, plus elle profitera du voyage. Et ce sera encore mieux si vous arrivez à lui faire jouer auparavant l'un ou l'autre scénario mythique (« Baron Samedi », « L'envol », « La pendule de Jean-Pierre Foucault », etc.)

UN TEAM

DE SUPER-VILAINS

Un team de super-vilains

Fire & Ice est une campagne exclusivement démoniaque. C'est à la fois un choix éditorial pour rétablir l'équilibre – la plupart des campagnes existantes étant plutôt, voire franchement angéliques – et une nécessité scénaristique. À notre connaissance, il n'est pas possible de jouer cette aventure avec des anges. Ou alors des Emmanuel/Mathias infiltrés... non, oubliez l'idée.

Si vous n'avez jamais joué qu'à MAGNA VERITAS, la transition ne devrait pas poser trop de problèmes : de l'autre côté du fusil l'ambiance diffère un peu mais les enjeux restent en gros les mêmes. Il vous faudra simplement créer une équipe de personnages démoniaques et leur serrer la vis au début pour éviter les habituels débordements. Pour vous garantir contre les mauvaises

surprises, jouez un ou deux scénarios *one shot* avant de vous lancer dans la campagne, ça vous permettra de faire le point sur l'univers des démons, de vous familiariser avec un fonctionnement hiérarchique un peu différent et de mesurer le degré de chaos que vos joueurs sont capables de créer lorsqu'ils font le Mal. N'hésitez pas à insister lourdement sur les commandements démoniaques (cf. *INS4* page 14) et sanctionnez sans pitié les débordements et autres outrages au principe de discrétion qui ne manqueraient pas d'avoir lieu dans un premier temps. Deux ou trois parties à ce rythme devraient suffire à vous assurer une honnête tranquillité d'esprit. Dans le cas où vos joueurs seraient dignes de confiance, vous pouvez commencer directement la campagne, les premiers scénarios n'ayant que peu d'implication sur l'histoire globale et supportant un certain degré de flou artistique.

Si vous êtes des vétérans de IN NOMINE SATANIS façon « golio » (parties défouloirs où on flingue, pille, viole et brûle tout ce qui bouge, voire ne bouge pas), la transition sera plus rude. *Fin & Ice* risque de demander aux joueurs plus qu'une capacité à faire des bons mots et une grosse arme maudite. Le remède peut être d'initier votre table à MAGNA VERITAS, de jouer cinq ou six scénarios et de revenir à INS quand ils seront calmés. L'essentiel là aussi est de faire comprendre aux joueurs qu'ils ne peuvent pas faire n'importe quoi, en sanctionnant systématiquement leurs débordements (dans le jeu, hein, pas à coups de martinet).

Enfin, si vous avez joué toutes les grandes campagnes du commerce à la sauce INS, vous ne devriez rencontrer aucun problème. Vos joueurs sont rodés, intelligents, relativement *aware* du monde d'INS/MV et ils sont prêts à prendre la baffe *Fin & Ice* !

DEATH IS NOT THE END

Il est difficile de survivre pendant seize scénarios d'affilée, surtout s'ils sont pleins de trucs pointus, rouillés ou baveux (et qui explosent). Pour des raisons dramatiques cependant, il va vous falloir faire attention à la mortalité au sein de votre équipe. Une hécatombe de démons au beau milieu de la campagne c'est un bon gratuit pour jeter ce bouquin – ou vos joueurs – à la poubelle.

Vous pouvez vous permettre d'éliminer certains démons lors des deux premiers scénarios. Plus tard évitez autant que faire ce peut d'en arriver à des circonstances aussi extrêmes. Dans le pire des cas, n'en gardez qu'un seul en vie : il est impératif qu'au moins un personnage ait vécu toutes les péripéties de la campagne depuis le début.

Comment faire pour ne pas tuer les joueurs ? Vous avez un large éventail de possibilités. La première c'est de vous acharner sur des objets qui leur sont chers (familier, maison, voiture, amis, etc.) : le joueur sera colère mais pourra continuer la partie. Une autre solution classique, à utiliser dans des circonstances dangereuses (poursuites, combats, etc.), consiste à tricher sur vos jets de dés, à ne causer que des dégâts incapacitants et à mettre les démons dans la panade sans les éliminer : meilleur au

point de vue dramatique qu'un mort (pouf), un perso handicapé (qui a survécu en plusieurs morceaux à une mort subite par exemple) peut s'avérer assez problématique pour les autres joueurs. Enfin vous avez toujours la possibilité de faire intervenir un PNJ de choc (et de charme), au hasard le prince-démon du joueur concerné, pour lui sauver la mise au dernier moment.

Si nous vous décourageons de tuer les joueurs, n'hésitez pas cependant à leur en faire baver : *Fin & Ice* n'est pas une promenade de santé et incarner des personnages invulnérables ne présente aucun intérêt. Montrez-vous aussi impartial que possible dans les situations de danger, n'hésitez pas à brimer les joueurs en conséquence d'une erreur en situation dangereuse et essayez de ne jamais relâcher la pression. Au bout de la route, ils vous seront reconnaissants de toutes ces petites magouilles, vous verrez.

IV MY PEOPLE

Un dernier point technique et après, c'est promis, on vous laisse filer.

La rédaction de *Fin & Ice* a été achevée avant la parution de la quatrième édition de votre jeu favori. La campagne était à l'origine conçue pour prendre une place de choix dans la continuité des suppléments de la mouture précédente : elle est, en quelque sorte, le point d'orgue du mouvement amorcé dans les *Encyclopedia Spiritis* et le *Guide de la troisième force*. Pour cette raison, de légères différences de ton et d'ambiance avec *INS/MV4* peuvent apparaître. Si vous avez suivi la gamme depuis un petit moment, vous ne devriez rencontrer aucun problème. Cependant, je me permets de réitérer l'avertissement formulé plus haut : *Fin & Ice* n'a pas été conçu pour débiter à *INS/MV*. La seule lecture de la dernière édition risque d'être insuffisante pour en apprécier l'intrigue.

L'ensemble des règles et des caractéristiques est fourni pour la dernière version du système de jeu. Les légères modifications de background de *INS/MV4* ont été prises en compte, mais la campagne peut très bien s'accommoder de la situation précédente (i.e. avant le retour de Mathias et de Nisroch). À vous de voir dans quel ordre vous souhaitez procéder aux sursauts de la storyline (*Fin & Ice* puis *INS/MV4* ou l'inverse).

Disons simplement que la présente aventure fournit une charnière efficace entre deux époques du jeu, sous la forme d'une épingle à cheveu serrée dans la route du background. Il ne reste plus qu'à espérer que vos joueurs ne vont pas se payer une sortie de route au dernier moment, suivie d'une belle dégringolade dans le ravin...



- Je ne suis pas un voleur, je ne suis pas un assassin, je ne suis pas un pervers, je ne suis pas un avocat qui passe à la télévision, je suis seulement un ex-taulard hétérosexuel RMiste en fin de droit, j'ai six femmes et trente-sept enfants à nourrir et si je fais la manche aujourd'hui, mesdames, mesdemoiselles et messieurs, ce n'est pas de gaieté de cœur, je vous prie de le bien croire. Aussi, si vous avez une petite pièce, un ticket restaurant, une cigarette, un sourire ou un peu d'amour à me céder, je pourrais espérer me laver et rester digne pour les siècles des siècles, je vous remercie de votre attention et de votre générosité de bon cœur mesdames et mesdemoiselles et messieurs.

Les passagers du métro tournent consciencieusement les yeux vers leurs chaussures, l'horoscope de leur journal gratuit ou les vitres sales derrière lesquelles défile un monde neutre et noir. Le SDF litube dans l'allée, s'agrippe aux mains courantes, aux dossiers des fauteuils. De la petite monnaie tombe dans la casquette sale qu'il tend d'une main tremblante.

Assise tout au fond, une femme enceinte le regarde venir la tête haute. Il s'arrête devant elle, surpris de croiser son regard, le souffle court. Il avait prévu de faire une varnie, une remarque désobligeante sur cette petite bouge qui le narque de son mépris. Il ne dit rien. Une éternité passe, les yeux dans les yeux, puis l'inconnue lève le bras et laisse tomber un morceau de papier dans sa casquette.

Crissement des roues sur le métal : le métro qui décélère le lire de sa torpeur. En un instant il est sur le quai, tenant sa casquette à deux mains, encore sous le choc. Quand il se retourne pour s'assurer qu'il n'a pas rêvé, la rame s'est déjà remise en branle.

Sur le papier plié, il y a le nom d'un bar et une heure de rendez-vous.

Une petite pluie fine détrempe les avenues. Elle marche sur le bord du trottoir, comme hypnotisée par les lumières jaune et blanc des phares. Sur les kiosques à journaux, des femmes jeunes et dénudées lui sourient. Elle resserre les pans de son manteau devant elle, une main toujours appuyée sur le ventre.

J'ai faim.

- Je sais mon cœur.

Un vieux monsieur se retourne sur son passage, cherchant l'interlocuteur de cette passante si belle. Ne voyant personne, il hausse les épaules et poursuit sa route.

Plus loin, à un carrefour, elle attend au passage piéton. Une tourterque humide glisse sous sa jupe. Elle frissonne. Une grosse Mercedes s'arrête devant elle et projette une gerbe d'eau sur le trottoir. La vitre électrique s'abaisse, un jeune homme lui sourit.

- Je t'emmène quelque part, bébé ?

- Écoutez, volontiers, je...

Elle se tait, comme si elle écoutait quelqu'un lui parler, comme si une voix intérieure l'interrompait.

Non, pas celui-là. Il est trop sale.

- Mais... Tu m'avais dit que tu avais faim.

L'homme à la Mercedes ne comprend pas.

- Quoi ?... Euh, l'es-tûre que ça va ?

J'ai très faim. Celui-là ne suffira pas.

La belle jeune femme à le regard vide. Le feu piéton est passé au vert et, sans un mot, elle contourne l'avant de la Mercedes pour traverser la chaussée. Malgré les coups de klaxon elle ne se retourne pas.

- C'est comme tu veux mon chéri, c'est comme tu veux.

Il se lève de sa chaise quand elle entre dans le bar.

Le SDF du matin a changé de chemise et a rangé ses cheveux gras dans sa casquette. Il s'est assis face à la porte pour ne pas la rater si elle venait au rendez-vous. Un ballon de rouge vide depuis longtemps traîne sur la table.

Elle lui semble si pure, si fragile. La pluie coule sur son visage, son imperméable détrempe goutte par terre. Elle avance vers lui à pas prudents, le ventre en avant. Ses lèvres bleues tremblent. Ils n'échangent pas une parole tandis qu'elle s'assied sur la chaise qu'il a tirée pour elle.

Nihil Ex Nihilo

- Cigarette ? propose le SDF, en guise d'introduction, regrettant immédiatement sa proposition. La femme enceinte allume la clope, taxée une heure plus tôt, et la finit en trois bouffées.

Elle a les yeux brillants et sa voix est rauque lorsqu'elle parle à son tour.

- Allons y, dit-elle simplement. D'un geste, elle indique la porte des toilettes.

Elle est penchée en avant, les deux mains appuyées sur l'évier, tandis qu'il la regarde. Il est devenu rouge, il sue, il se démène comme un possédé. Il a oublié depuis longtemps de se poser des questions, d'avoir peur que quelqu'un ne déboule et les surprenne, de se rendre à l'évidence : des choses comme ça n'arrivent jamais. Elle est si douce, si chaude, si terriblement désirable.

Pour la troisième fois en un quart d'heure, il sent qu'il va jouir. C'est à peine s'il entend la voix rauque qui feute :

- Tu es au service de qui ? Alain ? Janus ?

Il sent son ventre cogner contre les fesses parfaites de l'inconnue, il sent son intimité se resserrer autour de lui comme un piège délicieux. Des papillons dansent devant ses yeux. Il râle, il grogne.

- Qui... qui êtes vous ?

- Ne l'arrêtes pas, geint-elle, ne l'arrêtes pas, mon petit ange.

Cette fois ça y est, il n'y tient plus, il va exploser.

Il s'agrippe des deux mains à la croupe de sa partenaire, il sent ses muscles qui se crispent, une lumière qui flashe dans sa tête. Ô mon Dieu, comment est-ce possible ? Ô mon Dieu... Il crie, dans un ultime va-et-vient, puis se cale au plus profond, ravagé.

« J'ai baisé avec un démon, j'ai baisé avec un démon et c'était le meilleur coup de ma vie. »

Voilà les dernières pensées de Gwel, ange de Janus incarné dans le corps d'un SDF. Avant qu'il ne puisse réaliser qu'il n'est plus sur Terre, l'ange a succombé à la Petite Mort.

Elle sort des toilettes, règle les consommations. Le patron lui offre un bon sourire plein de tendresse.

- Je peux vous servir autre chose ? C'est la maison qui régale.

Elle hésite un instant, perdue dans ses pensées.

- Merci, il faut que j'y aille. Une autre fois peut-être ?

Dehors il a cessé de pleuvoir.

Merci maman, Je me sens beaucoup mieux.

Contente de savoir son petit rassasié, elle se remet à marcher au hasard.

Un sourire plane sur ses lèvres : on y devine comme une invite à l'amour.

Nihil Ex Nihilo

Nihil ex nihilo, pro légomènes

« Elle s'éveille la nuit
Veut bouffer des fraises
Elle a des envies
Balaises. »

– Renaud

« Félicitations madame, c'est un poulpe. »

– Men in Black

LA VIE NE VAUT RIEN, RIEN

La vie ne vaut rien, rien

Le moins que l'on puisse dire c'est que Dieu n'est pas très branché cul. Une preuve ? Les anges, ses créatures, celles qu'il a façonnées à Son image, ont été conçus asexués.

Ce n'est que bien après la Création, avec l'apparition des hommes sur Terre et la découverte de la technique dite du « marteau-pilon anal » par Andrealphus, que les habitants du Paradis (puis de l'Enfer) découvrent la sexualité. Toujours tabou au sein des forces du Bien, le désir sexuel devient l'apanage presque exclusif des démons, tandis que la reproduction reste le privilège des natifs de la Marche terrestre. Le cycle de la vie, les petits papillons qui butinent les fleurs, la p'tite graine du papa bien au chaud dans ses roustons poilus, la p'tite graine de la maman bien planquée dans ses trompes de (grosse) Fallope, la vieillesse, la mort, la famille – rien de tout cela n'est à la portée des anges ou des démons. Éternels et splendides, ils n'ont ni le pouvoir ni le droit de procréer. Au mieux peuvent-ils espérer insuffler dans un enfant humain une infime part de leur pouvoir, créer des fils du Seigneur ou de mignonnes succubes. Mais pas question de faire naître un nouvel ange ou un nouveau démon en se reproduisant avec ses confrères. C'est interdit, impossible, hors-la-loi, contre nature, circulez il n'y a rien à voir.

Sauf que ce n'est pas aussi simple. Dieu, dans Son infinie complexité (ou dans Son infinie sénilité), laisse toujours des portes ouvertes. Le Bien et le Mal ne sont pas aussi opposés qu'on voudrait le croire. Ceux qui ont chuté n'ont pas été aussi punis qu'ils le prétendent. Et les plus strictes des règles divines connaissent – presque toujours – des exceptions.

Il est arrivé, par le passé, qu'un ange et un démon se reproduisent et donnent le jour à une nouvelle créature. Le plus près de nous a vu le jour à la fin des années 80, et le bébé issu de cette union est entré dans l'histoire, tandis que ses parents sombraient dans l'oubli. Il ne s'agit de personne d'autre qu'Ange, archange des convertis, née d'une exception culturelle divine.

À compter de cette date, le doute a germé dans les esprits, au Paradis comme en Enfer. Pourquoi eux et pas moi ? Pourquoi Dieu ne veut-il pas agrandir la famille angélico-démoniaque ? Et pourquoi je pourrais pas avoir un mignon petit poupon, avec les ailes de son papa et les griffes de sa maman ? Et pourquoi les humains, les vaches, les opossums et les rhododendrons ont accès à une option que nous, créatures supérieures, ne possédons pas ? Et surtout : pourquoi est-il aussi méchant ?

Sans attendre de réponses, on commence à expérimenter sur Terre. Le début des années 90 marque un vrai baby-boom dans le milieu des anges et démons incarnés. Mais les résultats ne sont pas probants : fruits des amours d'un ange (ou d'un démon) incarné dans un corps humain avec un autre ange (ou démon) dans la même situation, tous les gamins naissent normaux : bleutés, fripés, sanguinolents. Et humains, trop humains. De déception en déception, la mode des bébés surnaturels passe, au même titre que celle des scoubidoues ou des tamagotchis.

Mais une fois la fièvre retombée, quelqu'un qui n'est pas encore entré dans la mêlée continue de ruminer : le sulfureux Andrealphus, prince du sexe, soi-même, en majesté.

MAIS MOI QUAND JE TIENS, TIENS

Maïs moi quand je tiens, tiens

Andrealphus est, rappelons-le pour les lecteurs les moins *aware*, un Premier Né. Issu de la première fournée de Dieu et Yves, il fait partie des plus vieux, des plus beaux, des plus forts : il a été conçu ange de puissance, destiné à régner dans la joie et l'harmonie sur le peuple divin. Au moment de la Chute, le futur prince du sexe n'a rien perdu, ni son apparence de play-boy, ni ses convictions libertaires, ni ses souvenirs. Mû par une haine viscérale de Dieu et de ses diktats sexuels,

Andrealphus fait le Mal par conviction, depuis des millénaires. Et il n'est guère étonnant qu'il ait cherché à s'engouffrer dans une faille infime du plan divin, qu'il ait à son tour tenté de créer un hybride magique.

Ce qui est plus surprenant c'est que ça ait marché du premier coup. Le prince du sexe, désireux de ne donner le jour qu'à la meilleure graine démoniaque qui soit, a choisi de s'accoupler avec un autre prince-démon. Là où on aurait pu attendre Valefor – connu pour ses talents de contorsionniste et la beauté de son organe –, c'est Baal qui fut retenu. L'idée d'Andrealphus était sans doute la suivante : vu qu'il y avait 90% de chance que cette liaison sans lendemain n'aboutisse qu'à la création d'un simple humain, autant qu'il puisse servir de pion quelque temps dans la politique démoniaque. Baal ne devait pas être mis au courant de son rôle de fécondateur, son génie pouvant ainsi être utilisé pour créer une minisurprise à la Cour démoniaque, voire avec un peu de bluff, faire naître des soupçons sur les intentions du prince de la guerre.

Andrealphus attendit Baal à la sortie d'une Cour et lui demanda, l'air de rien : « Et toi, tu fais quoi ce week-end ? ». « Ben, je pense m'offrir un petit massage en Sierra Leone, avec quelques potes, pourquoi, tu organises une soirée bondage ? ». « Non, non, je demandais ça comme ça, pour savoir... ». Hop hop, Andrealphus s'incarne sur Terre. Hop hop, elle se rend en Sierra Leone, elle suit les odeurs de cochon grillé et les cris d'agonie. Hop hop, elle coince Baal (déguisé en mercenaire rwandais à cravate mickey) dans une infirmerie et, hop hop, un voile pudique tombe sur cette scène susceptible de choquer les âmes les plus sensibles.

Cinq minutes plus tard, Baal se rajuste et sort terminer quelques blessés à coups de ranger, le cœur joyeux et les couilles légères. Une jolie infirmière s'enfuit par la porte de derrière. Et, quelque part, à l'intérieur, tout au fond, une étrange alchimie s'opère. Monsieur Spermato et Madame Ovule convolent en justes noces. Un plus un égale un virgule cinq, c'est le miracle de la vie. Et, à cet instant précis...

Treize femmes ménopausées à travers le monde se rendent compte avec surprise qu'elles ont à nouveau leurs règles. Anastasia, dite le joyau noir, prostituée opérant à Amsterdam, connaît son premier orgasme dans les bras d'un adolescent pour qui c'est la première fois. Deux violeurs en série – en Bolivie et aux Philippines – meurent de crises cardiaques sans achever leur énième forfait. Dans un quatre étoiles de Miami, l'archange Blandine repousse sa nouvelle maîtresse : ce soir elle a mal à la tête. À travers les strates des rêves humains, Beleth, prince des cauchemars, s'arrête un instant pour écouter au loin les pleurs d'un nouveau-né. Dans un relais poids lourds

de l'autoroute du Soleil, un homme mal rasé et coiffé d'une casquette House of Pain repose son hot-dog moutarde, se rendant compte qu'il n'en a plus envie. À quelques centaines de kilomètres de là, son frère jumeau se réveille en sursaut et, par réflexe, porte la main à son épée qui luit doucement dans l'obscurité.

Enfin, dans la chambre 111 d'un complexe de thalassothérapie à la Bourboule, un vieil homme éteint la télévision, calée depuis des heures sur de la neige. Il soupire puis, à petits pas poussifs, se dirige vers son lit. Il s'effondre sur la couverture pour passer une nouvelle nuit de sommeil comateux.

LÀ, DANS MES DEUX MAINS ÉBLOUIES

Là, dans mes deux mains ébouies

La petite languette vire au bleu et il n'y a plus de doute : Andrealphus est enceinte du prince de la guerre. Comptant sur une grossesse standard, le prince du sexe retourne en Enfer vaquer à ses occupations, attendant avec patience l'apparition de sa progéniture. Neuf mois passent, Andrealphus gonfle, on commence à la regarder d'un drôle d'air à la Cour démoniaque. D'autant que sa grossesse surnaturelle devient impossible à cacher et qu'elle affecte désormais ses avatars : quelle que soit la forme qu'elle prend sur Terre, Andrea est en cloque. Et le bébé grandit, et les échographies continuent de ne montrer qu'un grand vide, un trou, un creux abyssal. Lentement mais sûrement, la chose qui pousse dans l'utérus démoniaque commence à altérer sa mère porteuse.

Bon. Il est de notoriété publique que les femmes (en particulier les femmes enceintes) ont des comportements bizarres. C'est sans doute hormonal, ou lié à leur statut de créature inférieure, ou un truc comme ça. Dans un premier temps, les nouvelles manies d'Andrealphus passent donc relativement inaperçues. C'est à peine si certains de ses serveurs remarquent son nouvel appétit sexuel, qui frôle désormais la frénésie alors que leur prince avait toujours préféré la qualité à la quantité. Ou encore son détachement des affaires courantes, son manque de pugnacité aux Cours infernales, son désintérêt progressif pour les luttes politiques, sa propension à passer de plus en plus de temps sur Terre...

Deux ans passent, puis trois, puis quatre. Andrealphus ne désenfle pas. Ses traits se tirent légèrement, ses pouvoirs semblent diminuer et, un beau jour, le prince se rend compte que ça ne va pas du tout. Tout ça est trop

Nihil Ex Nihilo

anormal. Tout ça est trop effrayant. Rassemblant son courage, Andrea va chercher une longue aiguille à tricoter, dans le but de mettre un terme à cette histoire qui est en train de mal tourner. Alors qu'elle s'apprête

à débiter ses travaux de crochet intime, une voix résonne dans sa tête. Une voix de petit garçon, une voix triste et presque déchirante qui lui dit : « Ne fais pas ça, maman. Je t'aime... ».



Quelques heures plus tard, sur la Marche terrestre, un VRP en Mégane ramasse une auto-stoppeuse sur une bretelle du périphérique. C'est une jeune femme très belle, aux cheveux courts et à la peau mate, visiblement



enceinte. Avant qu'ils n'arrivent porte d'Italie, l'inconnue lui a enseigné quatre nouvelles positions praticables sur une banquette arrière.

LES DEUX JOLIS PETITS SEINS DE MON AMIE

Les deux jolis seins de mon amie

Depuis plusieurs mois, le prince du sexe est sur Terre. Ses plus proches collaborateurs en Enfer dissimulent pour l'heure son absence, prétextant des travaux urgents, et non je vous dirais pas ce que c'est, de quel droit me demandez-vous ça, Monsieur. Aux Cours démoniaques, où pourtant on a de nombreux chats à fouetter en l'absence de Lucifer, on manifeste des signes d'inquiétude. Et on n'a pas vraiment tort.

Car Andrealphus n'est plus que l'ombre d'elle-même. Après quatre années de grossesse, le fœtus lui a siphonné la majeure partie de sa personnalité. Ses pouvoirs effectifs sont réduits de moitié et diminuent heure après heure, forçant la mère porteuse à une copulation de plus en plus frénétique. Et ce n'est de loin pas le pire. Depuis que le gamin s'est mis à lui parler, le prince du sexe n'a plus qu'un seul désir : le mettre au monde en toute discrétion et lui laisser accomplir sa tâche. Le fœtus voit et ressent désormais par les yeux de sa mère, il est capable de lui faire faire ce qu'il veut, et le prince du sexe n'a d'ailleurs plus besoin de se faire prier pour obéir.

Le gamin, issu d'une union impossible fomentée de longue date, est bien plus qu'un simple démon. Le sexe allié à la guerre, l'amour et la violence prisonniers dans un avatar de prince-démon, attendent leur heure pour pousser un premier cri... quitte à faire trembler l'univers tout entier.

Pour l'instant, très peu de gens sont au courant de ce qui se passe. Si la plupart des princes nourrissent des soupçons sur ce qui arrive en ce moment à leur confère, aucun n'est prêt à croire que Baal va bientôt être papa (sauf le premier intéressé, qui nourrit sa part de doutes, l'air de rien). En ce début de vingt et unième siècle, la vie en Enfer est des plus mouvementées et les préoccupations n'ont jamais été aussi nombreuses. Les querelles entre Baal et Malphas enveniment de plus en plus les Cours démoniaques, Andromalius continue de magouiller pour prendre la direction des troupes en l'absence de Satan et surtout, surtout, Belial et Crocell redoublent de virulence l'un envers l'autre. Il y a de la tension dans l'air, une odeur de brûlé qui plane, comme l'annonce d'un orage prêt à éclater.

Le seul qui semble conserver son calme est Bifrons, affalé sur son siège, flottant dans un survêtement Adidas

Nihil Ex Nihilo

trop ample et arborant une gueule d'enterrement. On peut le comprendre, cependant. Lui aussi souffre de la grosseur d'Andrealphus, à un niveau très personnel. Car Bifrons et Andrealphus sont frères, liés à la vie à la mort par un lien divin contre lequel ils ne peuvent rien. Sans qu'il sache pourquoi, le prince des morts se sent de plus en plus mou, de moins en moins hargneux. Depuis quatre ans que ça dure, il a eu à en subir les conséquences.

MOI JE DIS

Pour comprendre un autre aspect de la complexe affaire qui va nous occuper tout au long de cette extension, il va falloir maintenant prendre en compte le facteur Hornet.

La sorcellerie est une technique, enseignée il y a fort longtemps aux hommes par des anges renégats, qui permet aux mortels d'invoquer des créatures surnaturelles et, dans le meilleur des cas, de les contrôler. Les praticiens de cet art dangereux et exigeant sont appelés sorciers et ont tendance à se regrouper en confréries pour partager pouvoirs, informations et moyens. La plus célèbre de ces associations est appelée la Rose. Le plus fameux de ses membres est un certain Hornet. Pour ceux d'entre vous qui ont à cœur de maîtriser à fond les sujets dont ils parlent, vous pourrez trouver toutes les informations utiles sur la sorcellerie et Hornet dans le *Guide de la troisième force*.

Pour résumer, en gros, Hornet est un sorcier super balèze, doté d'une nature maléfique, sorte d'hybride monstrueux entre un humain très au-dessus de la moyenne et un démon assez puissant. Plusieurs fois centenaire et pionnier dans bien des domaines, il s'est récemment échappé des Enfers où il était tenu prisonnier et rôde sur Terre avec un plan malsain en tête : régner en maître sur la planète bleue grâce à ses armées de morts-vivants. Pour arriver à ses fins – et c'est là que nos fils narratifs se rejoignent en un gros nœud baveux – il a invoqué et contrôlé le prince des morts.

Lorsque Hornet tente son invocation, Andrealphus est déjà en cloque et Bifrons légèrement amorti en conséquence. Le sorcier n'a donc aucun mal à réduire le prince-démon en esclavage et à le transformer, petit à petit, en son plus fidèle serviteur. Une fois la première surprise passée – Hornet ne s'attendait pas à réussir si facilement la plus grosse invocation de sa carrière –, le sorcier se rend compte que le prince lui continue de perdre de sa puissance, de façon lente mais régulière. Avec un peu de patience et de

concentration, il lui est même possible de récupérer cette énergie magique...

Cela fait plusieurs années, maintenant, que Hornet contrôle presque entièrement le prince des morts et profite de sa lente décrépitude. À tel point que Bifron et son nouveau maître se ressemblent de plus en plus et agissent désormais de façon quasi symbiotique.

RIEN, RIEN, RIEN...

RIEN NE VAUT LA VIE

Rien, rien, rien... Rien ne vaut la vie

À la lumière de ces événements, un lecteur attentif serait en droit de se poser des questions sur les liens subtils qui unissent les couples d'anges. Dès les premiers temps de l'Univers, et sans que personne ne soit vraiment mis au courant, tous les anges ont effectivement été créés en duos. On connaît les célèbres fraternités Andromalius/Dominique, Yves/Kronos, Belial/Crocell, Lucifer/Gabriel... ou encore Andrealphus/Bifrons.

Andrealphus, enceinte jusqu'aux yeux, perd actuellement sa puissance et son indépendance au profit d'un fœtus dopé au bouillon divin. Dans le même temps, Bifrons perd pouvoir et esprit d'initiative, cette fois au profit d'un sorcier aux dents longues... Les liens de fraternité, souvent négligés par les principaux intéressés eux-mêmes, semblent en réalité bien plus actifs qu'on ne voudrait le croire. Et je vous avouerais même, là, entre nous, dans le creux de l'oreille, que ces liens sont tellement puissants que la mort d'un des binômes suffit à détruire instantanément l'autre moitié.

La mort ? Hein ? Quoi ? Mais les anges et les démons sont pure énergie ! Ils ne peuvent pas mourir, voyons ! Euh... Arrêtez de crier comme ça. Mettons que je n'aie rien dit...

Voilà, vous en savez assez à présent pour pouvoir jouer le premier quart de la campagne, au cours de laquelle vos joueurs vont apprendre la grosseur d'Andrealphus, le nom de l'heureux papa et quelques détails plutôt inquiétants sur la nature du futur gamin. Dans le même temps, leurs enquêtes commenceront à attirer l'attention de leurs supérieurs et leurs découvertes ajouteront aux tensions politiques qui régissent en Enfer.

Silence sur le plateau. Moteur et... action !



Le Centre de Tri



« C'est une maison de banlieue
Avec des vieillards aux fenêtres
Les plus tristes ou les plus curieux
Regardent le jour disparaître »

– Marka, L'hospice

« CdT ? La Batcave CGT ! »

Décembre 1997

Le démon ouvrit les yeux. La salle de bain était plongée dans l'obscurité, le corps dans lequel il venait de s'incarner tremblait encore. Des petits éclairs bleus clignotaient au niveau de la prise électrique où était branché le transistor, qui reposait à présent au fond de la baignoire. Le démon sortit de l'eau pour éprouver son nouveau corps, constata qu'il s'agissait de celui d'une jeune femme. Devant le miroir il se palpa les seins et les cuisses, estimant cette nouvelle apparence comme on choisit un marteau. *Fait fait.*

Dans le salon, il s'assit sur le canapé, toujours nue. Il essayait de rassembler ses souvenirs. La traversée des Marches, le long voyage jusqu'à la Terre, la prison et les chaînes. L'homme au chapeau melon qui lui avait ouvert la porte. Le briefing dans la salle obscure, juste avant son départ. Une adresse. Chapeau Melon lui avait donné une adresse.

Le démon fouilla l'appartement, finit par trouver ce dont il avait besoin. Des habits, pour évoluer à l'extérieur. Des papiers d'identité. Un sac pour transporter les accessoires. Un grand couteau à viande, bien affûté.

En descendant les escaliers, le démon mémorisa son nouveau prénom.

Je me nomme Aurélie. Je suis une femme.

Yanessa terminait de remplir les dossiers en souffrance. Trois fois rien, en fait, quelques lignes dans quelques fichiers à rajouter, mais ça lui faisait plaisir. Yanessa aimait l'ordre, elle souriait sous la lampe. Les bureaux voisins étaient déserts. À côté des trieuses, en contrebas, l'arbre en plastique acheté pour le Noël du personnel clignotait arc-en-ciel. Au transbordement, les sacs pleins de courrier attendaient les convoyeurs du lendemain. Même la femme de ménage avait quitté le hall après avoir dépoussiéré les vitreaux.

Le Centre de Tri était fermé et Yanessa était la seule à rester après la fermeture.

Elle chercha des doigts le tampon encrêché, heureuse de le trouver sans avoir à relever la tête. Oui, elle aimait l'ordre. Yanessa. Elle se demandait parfois si c'était bien normal, si un démon de Bualberith avait le droit de prendre plaisir à la propreté, au rangement, à l'organisation. Yanessa gommait les lignes tracées au crayon en tirant la langue. Oui, conclut-elle à part elle, bien sûr que j'ai le droit. Elle suspendit son geste un instant, regarda le registre en biais comme pour avoir un meilleur point de vue. Hésita.

Il y a les enfants, aussi, songea-t-elle. La fête du personnel s'était bien passée, les enfants des employés avaient tous reçu un cadeau offert par le Centre : voiture Majoirette pour les garçons, petit poney en plastique fluo pour les filles. C'était une idée de Yanessa, bien sûr, mais Monsieur Fabien était d'accord. Elle laissa tomber sa gomme sur le registre, les yeux perdus dans le vide. Les enfants, oui. J'aime les voir sourire. Me sourient, j'aime les enfants.

Le Centre de Tri était silencieux et désert. Yanessa était perdue dans ses pensées. Elle essayait de faire taire la voix de sa conscience, celle qui lui rappelait qu'elle était un démon, qu'elle servait Lucifer, qu'elle était faite pour le Mal, la souffrance et les ténèbres.

Le bus projetait de la gadoue glacée à chaque tournant, glissait sur la neige fondue et le long des avenues. Le démon qui était Aurélie restait debout dans l'allée, contemplant la banalité des humains sous l'éclairage veulâtre de l'habicacle. Devant ses yeux, par éclairs, défilaient des souvenirs. La prison. Les chaînes rouillées. Et, avant cela, la chute. La haine.

Une vieille dame montait avec peine le marche-pied, empiétrée dans son manteau d'hiver trop long, traînant une béquille derrière elle. Fierte humaine, crête pointue, résidu infâme de la plus infâme des races. Je devrais le coincer la tête dans la porte battante, le faire vomir les tripes, enfoncer mes ongles dans les orbites jusqu'à ce que mes mains soient poisseuses de tes humeurs vitreuses et de ta matière grise. La vieille passa à côté d'elle sans un regard. Les murs d'Aurélie tremblaient.

Nihil Ex Nihilo

Elle regarda par la fenêtre les bulleuses qui défilèrent. Encore cinq arrêtés.

Vanessa disposa les dossiers dans la pochette en carton, plaça la pochette sur l'étagère, remit en place le serre-livres, rangea la gomme dans le tiroir et recueillit soigneusement les poussières laissées sur le sous-main. Puis elle sortit un petit lutuchon de chocolats de son sac et se mit à les manger un à un.

Dans le hall du Centre de Tri, silencieux et désert, la grande aiguille de l'horloge avança d'un cran avec un loc sonore.

Le démon qui était Aurélie avait trouvé un moyen de passer le temps qui la séparait de sa destination. Il était si facile de voir en eux. Sans effort, presque comme une évidence, elle se mit à lire les pensées. Elle s'arrêta sur un sujet intéressant.

« Eh bien, ma petite, on peut dire que tu es vraiment hâtillée comme un salope, se disait mentalement un homme bien comme il faut en complet veston. Au lieu de lire le journal posé sur ses genoux, il reluquait les cuisses de sa voisine par brefs coups d'œil. C'était une jeune fille, sans doute mineure, qui portait la jupe ras-la-moule malgré le temps. Hum, je suis sûr que tu fais exprès d'écarteler les cuisses, comme ça. Tu voudrais que j'y jette la main, pas vrai ? Après tu m'entraîneras dehors, sous un porche, et là je te baiserais debout contre un mur, je te traiterais de tous les noms et tu couineras et tu me supplieras de continuer parce que tu aimeras ça... Ses narines s'étaient mises à pulper. Aurélie passa dans la tête de sa voisine, qui réussissait, préoccupée par un devoir de français à rendre le lendemain et ses parents sur le point de divorcer. De retour dans la tête de l'homme, les fantasmes se suivaient et se ressemblaient. Cette misère banale fit plaisir à Aurélie.

Le bus s'arrêta. La jeune fille se leva de son siège, frôla au passage les genoux de son voisin. Se dirigea vers la sortie. Aurélie regarda l'homme dans les yeux, occupé à remettre en place son pantalon.

« Vas-y. Elle n'attend que ça, articula-t-elle dans sa tête. Pourquoi ? fut la réponse mentale.

« Tu le sais bien, insista Aurélie. Elle t'a touché les genoux, oui ou non ? Allez, elle est dehors, dépêche-toi. Tu ne vas pas laisser quelqu'un d'autre en profiter ? En plus elle ne porte pas de culotte...

L'homme se leva brusquement, ramassa sa valise et se jeta dehors au moment où les portes se refermaient. Aurélie regarda les deux silhouettes disparaître au tournant. La fille qui marchait devant à pas pressés. L'homme qui la suivait trois pas en arrière, les yeux rivés sur ses fesses.

Le démon qui était Aurélie souriait.

Vanessa ramassa ses affaires et fit un dernier tour du Centre de Tri. Elle éteignit la lumière à la cave - Gilbert oubliait une fois sur deux de le faire - passa rapidement au transbordement pour vérifier que tout était bien étiqueté. Dans la salle des trousseaux elle s'arrêta face au sapin clignotant. Une demi-douzaine d'emballages déchirés traînaient ça et là et elle se mit en devoir de les faire disparaître.

« Ah ! les enfants. Quelle impatience ! Comme ils aiment Noël... Les pensées s'enchaînaient dans sa tête. Noël, la fête de tous les enfants. Noël et le père Noël. Noël la naissance de l'enfant Jésus... Elle s'arrêta, mit la main sur la bouche comme si elle avait parlé à voix haute. Par Samiaël, elle avait été sur le point de blasphémer ! Elle eut un petit rire bref qui résonna dans la grande pièce, puis elle continua de tasser les papiers cadeaux. Elle perdait bien un peu de temps à les replier soigneusement avant de les mettre à la poubelle, mais ce n'était pas grave.

« De toute façon, l'ordre est démoniaque, se rassura-t-elle. C'est Monseigneur Baulberth lui-même qui le dit. Et puis je suis sûre que ce n'est pas si grave que ça d'aimer les...

« Salope ! fit une voix dans sa tête.

Ruicque, grave, violente. Une voix qu'elle n'avait jamais entendue. Vanessa avait sursauté. Dans la lumière clignotante de la guirlande multicolore, elle crut apercevoir une silhouette. Un couteau. Vieille vache, grosse pute, tu n'as rien de démoniaque. Vain d'angelet, fiente de ce prétendu dieu que j'enfonce à sec ! Tu ne mérites ni Satan, ni Baulberth et je vais t'offrir en deux comme un poisson pourri.

Vanessa ne comprenait pas. Elle était seule ce soir. Elle n'avait rien dit à personne.

L'intrus venait vers elle et, dans le clignotement de la guirlande, elle aperçut le visage du démon qui était Aurélie. Des yeux doux, une bouche fine, des traits délicats. Déformés par un rictus de haine, par un feu plus brûlant que les flammes de l'Enfer.

Le premier coup l'atteignit au visage et, aveuglée par son propre sang, elle se mit à courir vers la sortie.

Le démon qui était Aurélie regarda Vanessa s'enfuir en jetant l'arôme de sang, de peur et de folie.

Le démon aimait ça : il poussa un puissant hurlement et se mit à sa poursuite.

La tête de Vanessa frappa le sol pour la quatrième fois. Deux de ses dents de devant s'étaient déchaussées, d'épais caillots brunâtres s'écoulaient de son nez en bouillie. Elle se sentit tirée par les cheveux une nouvelle fois.

le poids de son agresseur tout entier appuyé sur les épaules. Pourquoi ? Pourquoi moi ? Il faut que je fasse... quelque chose.

Elle essaya de se souvenir, de bafouiller l'invocation.
- Baulberith, chev... chevalier des rumeurs... capitaine du télépho...

Son front heurta la dalle en pierre, son arcade sourcilière droite se fendit en deux. Dans sa tête, une voix haineuse continuait de l'insulter. Filasse, crève, grosse truie !

- ... téléphone arabe... baron du touche à oreille... prince...

Blam, Vanessa ne ressentait pas la douleur, mais savait que la fin était proche. Meurs, salope de merde, résidu de fausse couche !

- ... prince des messages... viens... je t'en sup... plie. Il y eut deux notes de contrebasse, un roulement de tambour.

Baulberith apparut.

Au milieu du hall d'entrée du Centre de Tri, dans une flaque de sang, deux femmes étaient en train de se battre. L'une assise sur le dos de l'autre tenait sa victime par les

cheveux. En face, à quelques mètres, se tenait un petit homme à grosses lunettes. Il portait un chapeau melon vissé sur le crâne.

- Oui ? fit-il.

Sa voix était grise, sans intonation ni chaleur.

- Monseigneur, supplia Vanessa, aidez-moi.

Il y eut un instant de silence, puis le prince-démon dit simplement.

- Tuez-la.

- Mais... Monseigneur, fit Vanessa, je ne peux... c'est bien pour ça que je...

Sa tête fut projetée contre le sol une nouvelle fois. Son crâne éclata : liche rose, blanchâtre sur le sol.

Le démon qui était Aurélie se releva. Le cadavre avait déjà disparu, dans un plop humide.

Baulberith regardait dans le vague, sans ciller.

- Je crois que vous venez de libérer un poste de choix, Aurélie.

Le démon qui était Aurélie acquiesça avec déférence.

LA P'TITE MAISON DANS L'TERRAIN VAGUE

La p'tite maison dans l'terrain vague

Construit au début du XX^e siècle dans un style néogothique un peu macabre (grosses pierres de taille, portes monumentales en ogive et charmante petite tourelle au toit ardoisé), le Centre de Tri est aujourd'hui un bâtiment isolé de la petite couronne, caché par le paravent gris d'une banlieue H.L.M. Une construction plus moderne a été accolée à cette espèce de manoir, contenant les infrastructures de transbordement (« le transbo », comme on dit dans le patois des employés des PTT). C'est une boîte de conserve de tôle bleuâtre, flanquée d'une estrade surélevée en béton servant à charger et à décharger les camions. Une route au macadam en patchwork, une pelouse étriquée et un grand sigle « La Poste » sur une tôle émaillée, complètent ce décor enchanteur.

Autrefois carrefour obligé de toutes les lettres venant de l'est parisien, le Centre de Tri a peu à peu été supplanté par des infrastructures plus grandes et plus efficaces. L'ouverture à quelques kilomètres de là d'un immense complexe de traitement des missives, couplé à des centaines de bureaux administratifs et à un réseau de gestion télécoms, a brûlé sa dernière heure de gloire

(comme le dit si bien Daddy Nuttea). Le personnel a été réduit à sa plus stricte expression dans les années 80, et le bâtiment historique commence à se délabrer. La lente désaffection des lieux commence à attirer la jeunesse locale désœuvrée, qui n'hésite pas à taguer les containers vides, voire à squatter sous le porche pour y boire des Bavarias.

Pourtant, le Centre de Tri conserve certains attributs uniques. Il est, par exemple, le dernier lieu de stockage des lettres n'ayant pas atteint leurs destinataires. Après quelques mois de recherches infructueuses, ces plis y sont stockés jusqu'à ce que quelqu'un vienne les réclamer, c'est-à-dire la plupart du temps pour toujours. Que le destinataire ait déménagé sans faire suivre son courrier, qu'il soit décédé, que l'adresse soit illisible ou encore qu'un petit plaisantin ait cru bon d'inscrire une adresse inexistante, ces lettres sont archivées dans de grands classeurs, eux-mêmes rangés dans des étagères occupant la majeure partie des sous-sols du Centre.

Une infime partie du courrier continue d'être triée ici, essentiellement à destination et en provenance des villes nouvelles qui ont poussé dans le coin comme les mycoses sur un employé d'usine pharmaceutique ukrainienne. Cela suffit à fournir du travail aux deux trieurs automatiques et aux sept employés réguliers.

Depuis son inauguration en 1902, le Centre de Tri sert également de point de repère aux démons parisiens. Trois représentants des forces du Mal y travaillent

Nihil Ex Nihilo



depuis le début, dissimulant sous leur couverture de bons fonctionnaires des postes, un vaste réseau de distribution de *messages officiels*, de circulation d'information et même un sommaire dispositif d'intervention. Ce haut lieu de la vie satanique d'avant-guerre est lui aussi progressivement tombé dans l'oubli, à mesure que les démons expérimentaient les nouvelles techniques de communication et pouvaient se dispenser d'attendre trois jours avant de recevoir leurs ordres de mission. Les informations circulent désormais par d'autres canaux, sauf pour les démons incarnés depuis longtemps, qui ont du mal à se faire aux téléphones portables et qui aiment les systèmes « à l'ancienne ». C'est pour cette raison que trois démons sont toujours dans la place et que, de temps en temps, on leur envoie une équipe d'intervention pour régler les problèmes courants.

Les forces du Bien ont tenté sans grand succès, dans les années 30, de démanteler le réseau du Centre. Depuis, le lieu est tombé dans l'oubli et les membres de la You-You sont loin d'imaginer qu'il est encore opérationnel. Ils n'ont d'ailleurs pas vraiment tort, le Centre n'étant plus depuis longtemps une tête de pont efficace des gros rougeauds.

LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

Le tour du propriétaire

Le manoir est construit autour d'un vaste hall rectangulaire occupant toute la hauteur du bâtiment et qui n'est pas sans évoquer un hall de gare. Une série de quatre vitraux orne le mur sud, fruit du génie d'un architecte spécialisé dans les allégories de déesse Progrès : surnommée Notre-Dame des PTT, une femme en toge y distribue des lettres géantes, transmet des messages en morse ou, légère comme le vent, transporte des colis gros comme des parpaings. Les couleurs sont un peu fanées mais, de temps à autre, des touristes égarés dans la lointaine banlieue viennent contempler ces œuvres d'art plutôt inhabituelles.

Le reste du rez-de-chaussée est occupé par les deux machines de tri. Celles-ci ressemblent à de longues armoires dotées d'une trentaine de casiers chacune. Les lettres sont insérées à une extrémité, triées automatiquement et déposées dans le réceptacle idoine. La première est pourvue d'un lecteur optique pour les codes postaux

dactylographiés (l'immense majorité), la seconde nécessite un employé supplémentaire qui entre les cinq chiffres sur un petit clavier. Les trieuses sont vieilles et, quand elles ne s'enrayent pas, ont tendance à cracher les lettres à cinq mètres, voire à les déchirer dans le sens de la longueur. Un employé par machine est chargé de vider les compartiments dans des caissettes, qui sont ensuite étiquetées puis acheminées au transbo. Derrière, près de la cour, un petit espace sert au triage des rares colis.

À l'étage supérieur, en mezzanine, se trouvent quatre bureaux étroits aux portes vitrées. Ils sont occupés respectivement par Monsieur Fabien, Aurélie, la permanence CGT et une petite cafétéria/salle de pause.

Les caves s'étendent sous toute la surface du manoir et sont dans le même style architectural : voûtes en ogive très hautes, pierre de taille, etc. Deux petits magasins servent à entreposer le matériel de rechange (ampoules, caissettes, timbreuses de secours, etc.), ainsi que toutes sortes d'objets devenus inutiles (poste TSF, masque à gaz, carapace de tortue, boîte de corned-beef, etc.). Le reste de la surface est occupé par des étagères métalliques où sont rangées les quelques six cent mille lettres non abouties. Des néons orange y ont été installés récemment.

L'étage et le sous-sol sont accessibles par deux escaliers partant du hall et un monte-charge presque toujours en panne.

Le second bâtiment, le transbo, a été construit à l'extrémité du tapis roulant et abrite un seul vaste espace sous son toit de tôle. Les caissettes de lettres sont vidées dans de gros sacs en toile de jute, qui sont entreposés en fonction de leur destination en face de grandes portes coulissantes. Tous les jours ou tous les deux jours, un camion vient les récupérer pour les amener aux bureaux de poste ou à d'autres centres de tri. Les ouvriers quittent alors les trieuses pour aider à remplir les véhicules et discuter avec les manutentionnaires (habillés en bleu, ils sont très finement surnommés « les schtroumpfs »). La paroi nord de la boîte de conserve a été attaquée il y a quelques années au pied-de-biche, sans pour autant ménager une ouverture suffisante pour entrer dans le Centre de Tri. On soupçonne une bande de jeunes délinquants renvoyés de sous le porche quelques jours plus tôt.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour les humains, le Centre de Tri est un endroit certes un peu isolé et ralenti, mais fidèle à la grande

tradition PTiique. Le service de nuit y ayant été abandonné depuis longtemps, les employés viennent faire leurs sept heures de présence quotidienne, en se relayant pour assurer une présence du lundi au samedi. Les lettres sont amenées par le transbo, triées, retournées au transbo et renvoyées dans d'autres camions. Quatre personnes (dont aux moins deux sont présentes en même temps) se chargent du bon déroulement des opérations. Monsieur Fabien et Aurélie s'occupent de toutes les tâches administratives – autant dire que du point de vue des employés, ils n'en foutent pas une rame, ce qui n'est pas tout à fait faux.

Du côté démoniaque, c'est un peu plus compliqué. Les messages officiels arrivent par deux biais : les lettres normales et les envois spéciaux. Pour le courrier standard, c'est Gilbert qui est chargé de faire le tri et d'amener les messages dûment classés à son supérieur. Cela ne demande pas beaucoup d'efforts : avec l'habitude, les lettres de la hiérarchie semblent briller dans les bacs de courrier, se dandiner et crier « lis-moi ! lis-moi ! ». Mais de plus en plus de *m.o.* transitent aujourd'hui hors du système postal et c'est pour cette raison que, tous les matins, Aurélie prend son petit vélo bleu et jaune et va faire le tour des boîtes aux lettres du secteur (sous une dalle de granit, derrière le pot de fleur de marmie Truchmond, dans le slip d'un dealer, etc.). Tous les messages officiels du jour sont redirigés vers leurs destinataires, soit par le biais régulier (le transbo), soit par livreur spécial – qui peut être Aurélie si elle n'a que ça à faire ou d'autres Baalberith de sa connaissance.

La hiérarchie essaie de maintenir la présence d'au moins une unité d'intervention dans le Centre toute l'année. Cela dit, entre l'intention et la réalité, il y a une grosse fracture sociale, puisque ça fait plus de deux ans qu'aucune équipe n'y a été affectée... Le Centre de Tri, en effet, n'est pas qu'un pivot dans la circulation de l'information démoniaque et il fut un temps où c'était un point de ralliement important. Encore aujourd'hui, une petite vingtaine de démons continuent de l'utiliser et lui communiquent problèmes et desiderata. Plutôt que de faire remonter les infos à un quelconque supérieur, les employés du Centre de Tri ont l'habitude de régler les problèmes eux-mêmes. Enfin, eux-mêmes... ils laissent plutôt faire l'équipe d'intervention.

MONSIEUR FABIEN

Monsieur Fabien est le grand chef papou du Centre de Tri. Incarné au milieu du XIX^e siècle, il fait partie du club des vétérans démoniaques de Paris. Il a effectué une trentaine de missions sur le terrain pendant près d'un siècle, avec un succès raisonnable. Pressenti pour

Nihil Ex Nihilo

devenir grade 3 à l'usure, il a lui-même fossoyé ses perspectives de carrière en acceptant le poste administratif qu'il occupe depuis les années 1970.

C'est un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux poivre et sel, peu corpulent, à la bonne bouille riante de Papy Brossard. De gros sourcils broussailleux et d'antiques lunettes demi-lunes ajoutent à cette dégaine de petit père sympa. Il porte des gilets en velours défraîchis, une moustache jaunie par le tabac et une casquette en tissu pour dissimuler sa calvitie avancée.

Monsieur Fabien est un démon expérimenté et chaleureux. Il est connu pour ses bons mots, son tact et sa fidélité en amitié. Il parle avec la voix de Jean Gabin et personne ne peut se vanter de l'avoir vu énervé. Enfin, deux tics viennent compléter ce tableau bien caricatural – comme il faut : il passe son temps à rallumer la même vieille pipe de tabac rance (avec des allumettes Mutant) et ne peut s'empêcher de raconter perpétuellement la même anecdote.

L'anecdote de Monsieur Fabien : elle peut prendre différentes formes, se modifier légèrement et surtout se décliner à l'infini. C'est son histoire préférée, qu'il raconte presque tous les jours. En 1971, il est chargé par la hiérarchie démoniaque de faire passer des microfils au-delà du rideau de fer, à la frontière russo-lapone. La bobine dans la poche, il marche plusieurs heures, évitant les patrouilles de militaires et les anges en goguette. Mais une fois sa mission accomplie (au péril de sa vie) et alors qu'il s'apprête à revenir du bon côté de la frontière, il se fait agresser par un ours et grille presque tous ses points de pouvoirs dans l'affrontement. Le voilà perdu dans la forêt, il fait moins quinze, la nuit tombe et, au loin, des aboiements qui se rapprochent. Au final, il contacte par télépathie son nouveau collègue Gilbert – resté bien au chaud dans son igloo de ralliement – qui vient le tirer de ce mauvais pas dans un hélicoptère pourri et au terme d'une lutte épique et sans merci... Eh oui, c'est beau comme un Tom Clancy. La morale de l'histoire, c'est que suite à cette opération, Gilbert et Monsieur Fabien sont devenus très potes et ont renoncé aux missions sur le terrain au profit de leur planque actuelle.

Dark secrets : Monsieur Fabien est un très vieux démon qui a eu pas mal de temps pour réfléchir à sa condition et au Grand Jeu. Il est arrivé à la conclusion qu'il fait aussi bien d'en profiter tant qu'il est sur Terre et prend donc le moins de risques et le plus de bon temps possibles. Il connaît et fréquente de loin en loin le *Chez Régis*. Mais en réalité, le gros problème avec Monsieur Fabien ce n'est pas tant ce qu'il est, mais ce qu'il va devenir... Car quelques semaines après l'arrivée des personnages au Centre de Tri, Monsieur Fabien va être remplacé par quelqu'un qui lui ressemble beaucoup beaucoup, mais qui n'est pas vraiment lui.

MONSIEUR **F**ABIEN

Baalberith
Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 |

TALENTS

Métier (administration) 7, Savoir occulte 2 (administration infernale 5), Discussion 6, Baratin 4, Conduite 3, Discrétion 3, Raconter toujours la même anecdote 3, Rallumer sa pipe 2.

POUVOIRS

Message officiel, Télépathie 5, Boomerang 3, Cauchemar 3, Onde de choc 2, Téléportation 2, Corps gazeux, Détection du futur proche 2, Volonté supra-normale 2, avantage matériel : Centre de Tri.

COMBAT

24 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

GILBERT

Gilbert est officiellement le représentant CGT de la poignée de travailleurs du Centre de Tri. Officieusement, c'est lui qui est chargé de dépouiller les messages démoniaques qui y arrivent, puis de les classer par ordre de priorité avant de les confier – éventuellement – à une équipe d'intervention.

C'est un solide black d'une quarantaine d'années, portant un petit bouc décoloré du meilleur effet et une paire de lunettes à monture dorée. Il travaille dans le Centre depuis plus de quarante ans, place qu'il a obtenue grâce à un piston de Monsieur Fabien suite à la mission lapone. Il a désormais le cul au chaud dans une planque de l'administration démoniaque et aucune

GILBERT

Monax
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 |

TALENTS

Tartiner de la poésie 7, Trier du courrier 3, Chanter en haute-contre 3, Conduite 4, Pilotage 3, Tir 2+.

POUVOIRS

Œuvre d'art, Télépathie 4, Jet de flammes 2, Sommeil 2, Invisibilité 1, Vitesse 1, Vol 1, avertissement sans frais : gentil.

COMBAT

18 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

envie de reprendre du service actif. En contact avec des fonctionnaires syndiqués depuis des lustres, il en a adopté le rythme bonhomme et ne commence réellement à bosser – même en cas d'urgence – qu'après avoir bu trois thés au citron à la machine à café.

Gilbert a deux passions dans la vie : les lettres inabouées – il s'occupe personnellement de leur archivage et de leur conservation – et la poésie précieuse (de préférence celle qui utilise le champ lexical de la cervelle éclatée). Il est lui-même un poète médiocre mais *éclairé*, comme il dit.

Dark secrets : il y a une quinzaine d'années, au cours d'une journée porte ouverte, Gilbert a dû aller chercher deux enfants d'employés qui étaient descendus dans les caves sans permission. À la poursuite des gamins, entre les étagères des archives, il a cru se perdre dans un dédale inconnu, baigné d'une étrange et douce lumière. L'incident n'a pas eu de suite : il a rendu les chiards à leurs parents et tout est rentré dans l'ordre. Cette expérience le travaille toujours et il a essayé plus d'une fois de la renouveler sans succès. L'autre secret (de polichinelle) de Gilbert c'est qu'il est affublé du défaut de gentillesse et qu'il n'est pas un démon très réussi. Il traîne souvent au *Chez Régis* avec ses potes d'origine africaine, à jouer

du djembé et à regarder les matchs de foot de l'équipe du Sénégal en vidant des ti'punchs.

AURÉLIE

Aurélië est la petite nouvelle de l'équipe, venue remplacer la défunte Vanessa en janvier 1998. Elle occupe le



Nihil Ex Nihilo

même poste que sa « prédécesseuse », à savoir secrétaire de direction. Dans l'organisation démoniaque, elle est en réalité chef en second, prenant les décisions à la place de Monsieur Fabien lorsqu'il est absent (souvent aussi quand il est là).

C'est une exubérante brunette d'une trentaine d'années, aux bonnes joues rouges et aux yeux de génisse étonnée. Ses notions vestimentaires sont pour le moins approximatives et elle peut porter sans honte des pantalons pattes d'éléphant orange, des chaussures lustrées de collégienne japonaise et deux longues nattes à la Heidi. Sa bonne bouille, ses éternels sourires et son enthousiasme permanent sont appréciés de tous, humains comme démons. Seule ombre au tableau : une voix un peu crispante et une tendance à parler beaucoup trop fort en toutes circonstances.

Aurélië ne supporte pas d'être inactif et occupe ses temps morts par diverses activités : raconter des ragots, se limer les ongles, discuter chiffon, chercher un verre d'eau, papoter, faire des exercices respiratoires, tailler le bout de gras...

Dark secrets : Aurélië a tué Vanessa pour prendre sa place. Elle voulait à tout prix obtenir ce poste, pour être au plus près d'un centre de distribution de *messages officiels*. Car Aurélië, sous son apparence de brave démon un peu décérébré (et franchement épuisant), est une des rares membres du *Daemonis Malificum* à être arrivée sur Terre sans se faire repérer. Patiente et retorse, elle s'est mise en sommeil à un endroit qu'elle estime stratégique pour son organisation, attendant des ordres pour agir.

AURÉLIE

Baalberith
Grade 0

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 |

TALENTS

Métier (administration) 3, Corps à corps 3+, Baratin 4+, Hobby (vélo) 3, Hi hi 4, Nân sans dec' ? 1,3.

POUVOIRS

Message officiel, Charme 2+, Lire les pensées 2, Télépathie 1, Polymorphie 1.

SIGNE PARTICULIER

Appartenance au *Daemonis Malificum*, ce qui la rend d'un intégrisme total et qui lui permet d'être en contact avec un prince-démon (Baalberith).

COMBAT

10 PP, 8 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

LES HUMAINS DU CENTRE

Les employés humains du Centre de Tri ont entre trente-cinq et quarante-cinq ans, le teint grisâtre et le nez rose à force de boire des canettes pendant les pauses. Christian et Lucette sont les deux plus anciens et ils portent sur le visage les stigmates de quinze ans de travail de nuit. Tous deux fument les mêmes gitanes mais sans filtre et la rumeur veut qu'ils aient eu une aventure extraconjugale ensemble, sous la trieuse automatique.

Christian est l'archétype du pétainiste de gauche, grand humaniste selon ses propres standards ce qui ne l'empêche pas de rire des couilles et de « voter au Front ». Lucette est, quant à elle, une G.O. frustrée, qui ne rate jamais une occasion d'organiser une fête au Centre pour le plaisir de peindre des banderoles bavieuses sur du papier imprimante et de jeter des cotillons de sa fabrication.

Gérard est un grand échalas binoclard, si peu bavard qu'on le croirait limite débile. C'est un homme de hobbies, qui confectionne dans le secret de sa chambre d'adolescent très attardé de splendides constructions en papier plié. Il travaille depuis deux ans sur un *Penseur* de Rodin au 1/5^{ème}. Au travail, il envoie régulièrement des petits bateaux au transbo par le tapis roulant.

Enfin, Patrick est un ancien conducteur de poids lourds ayant perdu son permis suite à un accident stupide (dont il était malheureusement responsable). Trapu et moustachu, il n'est pas le dernier à raconter des histoires sur son propre compte, insistant notamment sur le nombre d'opérations qu'il a subies dans sa vie (plus de dix-huit, dont quatre très importantes, et toutes dues à sa malchance ou à son imprudence).

Dark secrets : le frère aîné de Christian est aumônier dans une cité voisine et c'est lui qui l'a poussé à se radicaliser politiquement. Jean-Charles - c'est son petit nom - sert depuis cinq ans de corps d'accueil à un ange de Joseph

LES HUMAINS DU CENTRE

Christian, Gérard,
Lucette et Patrick

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

TALENTS

Trier du courrier 3, Manutention 2, Squatter la machine à café 3, Conduite 2. Plus : Raconter des blagues racistes 3 pour Christian ; Hobby (origami) 3 pour Gérard ; Peindre des banderoles hideuses 3 pour Lucette ; Conduite 3 pour Patrick.

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

bien craignos, qui n'hésite pas à demander de l'aide à son cadet pour de menus travaux. Patrick est, quant à lui, légèrement mythomane et il cache derrière ses histoires d'accidents un passé assez lourd (trois ans de tôle pour braquage à main armée, puis cinq ans de Légion où il a passé ses permis poids lourds). Enfin Gérard habite toujours chez ses parents à quarante ans bien tassés.

LES CAILLERAS

Venus des deux cités toutes proches, ces petits sauvages ont entre quatorze et dix-sept ans. Ils se déplacent par groupe de trois ou quatre au minimum et viennent squatter un peu n'importe où, depuis que Sarkozy les a virés de leurs cages d'escalier. Leur principale activité consiste à vider des canettes de Kronenpils volées au Leader Price du coin, à fumer des cigarettes de leur confection et à faire des concours de rots. Ils ne sont pas bien méchants, mais ont tendance à prendre mal toute manifestation d'autorité (de « vous pourriez pas aller ailleurs ? » à « foutez le camp, bande de vauriens »). Quand il pleut ou qu'il fait un peu froid, ils se réfugient volontiers sous le porche d'entrée du Centre ou les grilles d'aération du transbo. Ils aboient plus fort qu'ils ne mordent et, s'ils sont obligés de se battre ce sera sans conviction ni beaucoup de matériel (tesson de bouteille ou cran d'arrêt à l'extrême rigueur).

Dark secrets : ce sont eux qui taguent régulièrement les murs du Centre. Comment ça, c'est un secret pour personne ?

LES CAILLERAS

Jesse, Mickaël,
Azéline et les autres

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

TALENTS

Athlétisme 3, Corps à corps 2, Combat 2, Conduite 2, Boire des 8°6 3, Ta mère la grosse pute 2.

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

ET MES JOUEURS DANS TOUT ÇA ?

Comme vous avez dû le comprendre à la lecture de cette petite présentation, les personnages de vos joueurs

vont former la nouvelle équipe d'intervention affectée au Centre de Tri. Pour la durée de la campagne, ils auront comme contact les trois démons présentés ci-dessus et comme lieu de ralliement ce décor ma foi plutôt sympathique. Le degré d'implication des personnages peut varier en fonction de leur background.

Si vous créez une équipe spécialement pour jouer la campagne et que certains personnages n'ont pas d'emploi fixe, Monsieur Fabien leur proposera de travailler sur les machines avec les humains. Cela présente l'avantage de leur fournir une couverture pas chère, de les occuper en dehors de leurs heures de mission et de pouvoir traiter avec un supérieur compréhensif au sujet de leurs congés... À noter également que si votre équipe compte un serviteur de Baalberith, il sera de façon officieuse le chef du groupe et considéré comme tel par les responsables du Centre !

Être affecté au Centre de Tri peut être vu comme une punition ou comme une promotion. En effet, c'est un lieu très isolé, un peu mort et les missions qui y transitent ne sont pas franchement palpitantes. À l'inverse, pour des démons glandeurs, c'est l'endroit idéal où passer un demi-siècle sans craindre grand-chose pour son corps d'accueil.

Le Centre de Tri possède deux ou trois particularités importantes pour la campagne (connexion à la bibliothèque d'Yves, noyautage du Daemonis Malificum, etc.), que vos joueurs doivent découvrir petit à petit. Il est important de bien camper le Centre et ses habitants, pour donner à votre équipe une impression de sécurité et leur fournir une base saine où réfléchir, préparer des plans d'attaque ou se replier en cas de pépin.

Enfin, si vos personnages y passent tout leur temps, vous pouvez varier un peu les plaisirs grâce à la table de monstres errants ci-dessous.

INCIDENTS ERRANTS

1 SOLIDARITÉ AVEC LA CGT — Suite à un incident technique, le grand centre de tri de la région est obligé de réduire son activité une semaine et des tonnes de courriers sont envoyées au Centre de Tri pour traitement. Les cadences accélèrent, tout le personnel est mobilisé pour vider les machines. Au bout de deux jours, la grogne monte parmi les humains qui menacent de se mettre en grève. Gilbert et les personnages sont chargés par Monsieur Fabien de régler le problème.

Nihil Ex Nihilo

2 DOMINUS VOBISCATHOUM — Jour de fête à la paroisse Saint-Estève. Christian invite tout le Centre de Tri à assister à une grande messe dirigée par son frère Jean-Charles, avec baptême, communion et présence de la chorale des sans-papiers du 92. Christian a fait faire des affiches à Lucette et il faudra aux personnages une bonne dose de diplomatie pour ne pas se voir forcer d'y assister (je pense qu'il est inutile de vous rappeler que les démons ne sont pas les bienvenus dans une église).

3 CE NE SONT PAS LES VITRAUX QUE VOUS CHERCHEZ — Les demandes faites à la municipalité ont enfin abouti : une équipe va se charger de venir remettre à neuf les vitraux du hall d'entrée, ternis depuis des années. Pendant une quinzaine de jours, une équipe de cinq ouvriers s'active dans le Centre, avec des outils bruyants, laissant des traces de boue partout. Le responsable des travaux est un serviteur de Dieu spécialisé au service d'Yves, loin de soupçonner qu'il travaille dans un repère démoniaque.

4 ROUGE BANLIEUE — Suite à un braquage foiré, les flics ont bavé sur un jeune du coin, abattu alors qu'il tentait de prendre la fuite. Suivent deux ou trois nuits d'émeute dûment matées par les forces de l'ordre. Un camion de la Poste est « caillassé » et/ou brûlé. Les murs du Centre, comme ceux du reste du quartier, sont couverts de « Nique la police » rageurs.

5 THE BOOKLOVER — Un prof d'histoire à la retraite vient fouiller dans le stock de lettres égarées, muni de l'autorisation idoïne. Il passe plusieurs jours à la recherche d'une missive d'Olympe de Gouge qu'il ne trouvera jamais. Alors qu'il est seul dans les sous-sols, il glisse sans s'en rendre compte d'une Marche et se perd dans un bout de l'immense bibliothèque d'Yves. Il quitte le Centre paniqué, expliquant qu'il y a « quelque chose » dans les caves et refusant d'en dire plus. Toute enquête de ce côté se révèle stérile.

6 QUAND VOTRE CŒUR FAIT BOUM — Panique dans la salle de tri : un petit colis vient d'exploser entre les mains de Lucette, lui occasionnant des brûlures superficielles. Une brève enquête autour de cet incident permet de retrouver sans mal l'expéditeur, un très vieux démon de Ouikka affilié au Centre. Il voulait fêter l'anniversaire de Monsieur Fabien dignement, avec une bombinette de son cru, digne du schtroumpf farceur.

d'amitiés viriles et source de scénarios), le Centre de Tri peut être très pratique pour fournir aux joueurs de précieux renseignements.

La bonne réussite de la campagne va largement dépendre de l'aperçu que parviendront à avoir vos démons du Grand Schéma, œuvre complexe et intriquée s'il en fut. S'ils ne sont pas des vieux baroudeurs du monde d'INS/MV, ou s'ils sont du genre un peu étourdis, ils risquent de passer à côté de certains points cruciaux nécessaires à la bonne compréhension de l'action. Mais, ô joie, ô bonheur, il se trouve que les trois démons du Centre de Tri peuvent sans peine être utilisés pour rappeler des détails oubliés à votre équipe ou pour leur révéler différents secrets inhérents au monde tortueux dans lequel ils évoluent.

Monsieur Fabien : tant que Monsieur Fabien reste lui-même, il est une excellente source d'infos neutres. Grâce aux pouvoirs liés au grade de Baalberith, il communique régulièrement avec les Enfers et peut ainsi tenir les personnages au courant des différentes tensions qui y règnent et des conflits qui s'y déclarent. En tant que démon bien connu du gotha parisien, il a également un accès étendu à la centrale de renseignements démoniaques et est relativement averti des ragots qui circulent sur la capitale. Lorsque Monsieur Fabien aura été remplacé par le Grand Imposteur, les renseignements fournis pourront être plus précis et directs, puisque son but sera de pousser les personnages dans la bonne direction. Attention cependant, mieux vaut en faire moins à ce stade-là pour ne pas éveiller les soupçons des joueurs. *Monsieur Fabien peut parler de l'inimitié Malphas/Baal, de la haine Belial/Crocell, du manque de répondant de Bifjons, de l'arrivisme de Samigina...*

Gilbert : dans un registre légèrement différent, Gilbert aime beaucoup boire des coups, tant avec ses collègues humains du Centre qu'avec les démons qui y passent. En pilier de comptoir du *Chez Régis*, il est une excellente source d'infos pour tout

BONUS TRACKS

Outre les nombreux avantages que présente son ambiance gothique-punk (peinture sociale réaliste, possibilité

ce qui concerne les gens d'en face et les côtés les plus sombres du Grand Jeu. D'ordinaire assez prudent dans ce qu'il raconte, il devient presque impossible à arrêter lorsqu'il s'en est jeté un de trop derrière la cravate. *Gilbert peut parler de l'ineffable principe des anges et démons créés par paires, de l'affaire Islam et de la désertion de Gabriel, de l'archange Catherine, de la Terre Creuse, de la sorcellerie...*

Aurélié : plus près encore des humains et des informations terre à terre, Aurélié est – dans un style plus « langue de pute » – une troisième source presque intarissable. Bien qu'elle ait accès à des ressources immenses de part ses contacts directs avec le prince des messagers, elle a tendance à en faire plutôt moins pour rester discrète. Elle ne ratera cependant pas une occasion de bavarder sur les démons qu'elle a pu fréquenter depuis son incarnation. *Aurélié peut parler de tous les dark secrets des*

employés du Centre, des inefficacités des démons d'Andromalius et de leur commerce peu orthodoxe avec les anges de Dominique, de l'affaire Bureau, de l'affaire Denver...

La bibliothèque d'Yves : enfin, en dernier recours, si vos démons pédalent gravement dans la choucroute, il est possible de faire sourdre des informations via les archives du Centre de Tri (qui sont connectées à la bibliothèque). Cette solution de facilité ne doit être utilisée qu'en dernier recours, Yves ayant décidé de rester relativement neutre dans cette affaire, mais elle n'est pas à négliger s'il s'agit d'extraire rapidement vos démons du pétrin – l'essentiel étant que les joueurs s'amuse à jouer la campagne. *La bibliothèque d'Yves peut fournir des renseignements sur n'importe quel sujet en rapport direct avec un problème auquel vos démons sont confrontés.*



Nihil Ex Nihilo

Le Photocopillage Tue Le Livre

« Mais arrête ! T'es con ou quoi, tu tues un livre ! »

« Vous avez lu 99 francs de Frédéric Beigbeder ? »

« Oh PLEASE, not again sur Frédéric Beigbeder ! »

« Tu m'étonnes, je trouve l'atmosphère un peu trop FredBeig, cet automne. »

– Philippe Nassif, *Bienvenue dans un monde inutile*



Être un démon, pour beaucoup de joueurs, c'est avant tout violer des vieilles dames, tuer des enfants, manger des caniches, jouer du lance-flammes et faire des calembours indignes de Bézou de *La classe*. Et ne faites pas semblant de ne pas être au courant, hein, j'ai des noms... Conscients de cet état de fait, nous avons opté pour commencer dignement cette campagne (qui va nécessiter toute la matière grise de vos joueurs – ainsi, évidemment, que toute leur puissance de feu aux moments les plus chauds). Nous avons opté, disais-je, pour un scénario de manipulation. Cette petite incursion dans les milieux littéraire et judiciaire réclamera de vos joueurs une pincée d'initiative, une louche de réflexion ainsi qu'un chouïa de savoir-vivre. Pour peu qu'ils fassent preuve en plus d'un soupçon d'autodiscipline, la réussite de cette mission ne devrait pas poser de problèmes.

S'il s'agit de leur première partie en tant que représentants des forces du Mal, n'hésitez pas à leur faire entrer le principe de discrétion dans le crâne à coups de bouquin relié, et à insister lourdement sur la subtilité réclamée aux agents démoniaques. C'est comme pour l'homéopathie : si ça ne leur fait pas de bien, ça ne peut pas non plus leur faire de mal.

Mais basta, trêve de condescendance déplacée et de soupçons élitistes – très France d'en haut : si vous avez choisi ces joueurs et s'ils sont là ce soir, autour de votre table du salon (à se bâfrer de Curly et de Pepsi Max en attendant que la Grande Aventure commence), c'est bien parce qu'ils sont vos potes et qu'ils ont tous un cerveau en état de marche. Parce que sinon, je veux pas vous inquiéter, mais... qu'est-ce qu'ils foutent là ?

PERSPECTIVES

DIACHRONIQUES

Perspectives diachroniques

Pendant les siècles sombres de l'histoire de l'humanité, les plus éclairés des intellectuels se sont persuadés que les livres n'étaient rien moins que leurs plus fidèles amis. Les monologues des anciens, sagement alignés sur les étagères, consignés sur des milliers de feuillets : voilà ce qui allait sauver l'humanité du grand naufrage, voilà ce qui allait attiser la flamme de la raison et remettre un peu de jour dans les âges les plus obscurs... Quelques siècles après, les livres sont devenus les meilleurs amis du portefeuille de l'homme. Mary Higgins Clark, Tom Clancy, Barbara Cartland et quelques autres, sont les nouveaux maîtres d'une littérature plus moderne, plus efficace, mieux distribuée et surtout beaucoup, beaucoup plus lucrative.

Car le monde se modernise, le temps de travail diminue, le temps de loisirs augmente et, il faut bien le dire, les gens s'emmerdent. Il ne fallait pas être bien malin pour s'en rendre compte : le temps perdu c'est de l'argent gagné, vite, vite, publions des ouvrages pour le métré, le train, pour lire dans le bain ou pour se délasser la couenne sur les plages de Deauville. Et cette idée n'est pas mauvaise, mais c'est sans compter l'incontournable conspiration intello-underground des hirsutes néoromantiques, des ex-soixante-huitards propres sur eux, des clients des *Deux Magots*, du *Café de Flore* et des émissions de télé culturelles de mes deux.

Ceux-là, du haut de leur statut d'élite de la pensée, ne se contentent pas de bouquins apéritifs, ils ne goûtent pas les joyeuses « guignolades » de deux espions et trois greluches qui sauvent le monde et partouzzent à la fin. Non, il leur faut des livres avec de la matière, de la réflexion, de l'enculage de mouches : des livres dont ils puissent parler à l'infini, au cours de leurs débats stériles et prétentieux. Il leur faut Houellebecq, Beigbeder, Angot et les autres... Et là où ça devient drôle, c'est que face à cet engouement de bobos pédants, les « pubards » de l'édition suivent, le public achète, les undergrounds se retrouvent « best-sellerisés » et ne se sentent plus pêter. Ils viennent alors à la télé, ils font des déclarations pathétiques à la presse et, surtout, surtout, ils se chopent des procès pour se vendre encore mieux. *Plate-forme, Rose bonbon, J'entrerais dans la légende*, ça vous rappelle

La nuit est rouge et tiède, vagin primordial, odeur de suppre.

J. ouvre les portes du hangar et tangué : gros cul qui se balance, roule comme la marée de leurs folies. De l'intérieur leur viennent les cris de désir/effroi, cris de bêtes, ah. Primordiaux. Coin coin. Wouf wouf. J. a une lueur lubrique dans l'œil et elle rajuste son soutien-gorge – pis monstrueux de l'homo sapiens femelle ; lui porte la main à sa braguette. Prêt à bondir, à agir. Prêt à saillir. Sperme coagulé. Ils pénètrent le bâtiment, dans la clarté obscure. Meuh meuh.

Ils sont tous là, orgie de chair, débauche de senteurs âcres. Bouses, fientes, fumées, crottes. Puissance ultime des premiers accouplements. J. n'a pas hésité, elle s'est jetée sur Lassie dont elle fouaille l'entre-cuisse, lubrique. Lui regarde alentour, hésitation balbutiante au bord de l'abîme de ses pulsions insoumises. Pompon, le lièvre pervers ? Marcel, le veau à trois pattes : pilon en rut et langue au vent ? Knacky, la truie hurleuse à l'appétit insatiable ? J. a roulé dans le foin, haletante et montée par deux lévriers qui se relayent dans leur fièvre. Oreilles au vent, il pense à la pub Royal Canin ; ça l'excite/il hésite.

– Dis-moi... tu m'avais pas dit que cette semaine je pourrais retrouver Flipper ?

Mais la question est étouffée par un barrissement : Jumbo, au fond, dans la nuit cosmique d'un recoin interdit. Guidé par le son, la trique dressée – ô hauban de sa gloire – il se dirige vers l'éléphant. Pour le satisfaire.

Tout n'est que douleur, semence et perversion. C'est Michel-Ange interdit, perdu dans une Arche de Noé virevoltante d'extase. Pardonnez-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font.

(Extrait de *Chaude lapine*, un roman de Hakim Izmet aux Éditions du fruit défendu)

quelque chose ? Se faire attaquer en justice par de vieux réacs, il n'y a pas mieux pour passer pour un jeune progressiste et faire une pub d'enfer à son bouquin... J'ai dit d'Enfer ? Justement, on y vient.

Chaude lapine est le deuxième roman de Hakim Izmet, un gribouillard trentenaire qui fréquente le *Boudha bar*,

Mazarine Pingéot et le Salon de l'Automobile (parce que c'est « so antifashion grave »). Après l'insuccès fracassant de son premier opus, *Canonisons les bas morceaux* (un récit à la première personne de l'anus artificiel du Pape), il a misé cette fois sur un sujet propre à provoquer la colère des censeurs français : la zoophilie. Autant le dire de suite, *Chaude lapine* est à la littérature ce qu'un bouton d'acné est à un frais minois. Je n'en voudrais pas pour l'offrir à ma poubelle, mais qu'importe : dans quelques mois, ce sera un best-seller.

Car Hakim Izmet est un jeune démon de Morax plutôt ambitieux et il compte sur les personnages pour faire un max de bruit autour de son excrable opus.

IN MEDIAS

RES
In medias

Démons fraîchement émouls ou suppôts de Satan de longue date, les personnages de vos joueurs ont obtenu une nouvelle affectation :

le Centre de Tri (CdT). Si vous êtes du genre à feuilleter les suppléments sans lire, je vous intime à présent de revenir en arrière et de parcourir attentivement le chapitre consacré à ce décor de campagne, merci pour lui.

Convoquée deux ou trois jours plus tôt par Message officiel, voici notre fine équipe devant le bâtiment, par

Nihil Ex Nihilo

un lundi matin pluvieux. C'est Gilbert qui accueille les personnages et leur fait faire le tour des installations. Après les avoir présentés au personnel et leur avoir payé un thé au citron à la machine à café, il leur fait remplir une fiche de renseignements avec un stylo à bille « en appuyant bien, pour les carbonés », puis il les confie aux bons soins de Monsieur Fabien. Celui-ci s'enquerra longuement de leur santé, de leurs difficultés pratiques et, éventuellement, de leurs dernières missions avant d'entrer dans le vif du sujet. Si certains de vos démons ne possèdent pas d'emploi, il se fera un plaisir de les recruter dans le Centre lui-même et, en règle générale, il se montrera courtois et serviable. Bien entendu, il ne manquera pas cette occasion de tester son anecdote favorite sur un nouveau public. Enfin, au bout d'une petite heure de palabres et deux ou trois cafés de percolateur, il leur présentera leur première mission pour le compte du Centre.

« Notre ami Gilbert, que vous avez pu voir en entrant, est un serviteur de Morax, le prince des dons artistiques. Il compte parmi ses collègues un certain Hakim Izmet, écrivain pour l'instant peu connu mais en voie de percer dans les milieux littéraires les mieux informés. Son dernier ouvrage, *Chaud lapine*, est un brûlot libertaire d'une rare rigueur littéraire, où l'éclat du style dispute à la pureté de la pensée... C'est un texte érotique zoophile.

Une plainte déposée conjointement par Famille de France, Chrétien Média et la SPA va donner lieu, d'ici quelques jours, à un procès pour outrage aux bonnes mœurs, incitations à la haine spéciale (entre les espèces) et, plus généralement, contre la diffusion d'images et de pensées dégradantes envers le règne animal. Échaudés par certains précédents dans le domaine littéraire, vous vous souvenez certainement de l'affaire Houellebecq, les plaignants et les responsables juridiques ont décidé de rester très discrets sur ce procès afin de limiter l'effet publicitaire autour du roman incriminé.

Hakim Izmet nous a demandé de l'aide et c'est vous qui allez vous en occuper. Pour faire progresser le Mal et les idéaux maudits de Lucifer, il est nécessaire que cette affaire s'ébruite. Il faut qu'un maximum de gens apprenne l'existence de ce procès et du livre d'Izmet et il serait encore mieux que les accusateurs soient déboutés, au nom de la liberté d'expression et de pensée, par exemple.

Je vais vous confier les coordonnées de l'écrivain, afin que vous puissiez convenir ensemble d'un angle d'attaque et d'une stratégie. Vous avez carte blanche pour cette mission, mais attention : votre battage doit rester le plus discret et le plus neutre possibles. Si ceux d'en face en venaient à soupçonner une manipulation démoniaque, il est plus que probable que l'affaire tomberait à l'eau. Discretion, subtilité et perversion devront être vos

mots d'ordre pour cette opération. Son nom de code est « Opération tarte Tatin » et je reste votre contact privilégié en cas de pépin ou de demande de matériel.

Si vous n'avez pas de questions, je vais maintenant vous raconter une histoire qui m'est réellement arrivée et qui me semble suffisamment édifiante pour vous aider dans votre tâche. C'était dans les années 70, au cœur de l'hiver lapon... »

Le procès d'Izmet commence jeudi à 14h00. Sans aucune intervention des personnages, il se termine le soir même sur la condamnation de l'écrivain à une amende de plusieurs milliers d'euros, et de l'éditeur qui est contraint de retirer tous les exemplaires du marché. Personne n'a entendu parler du procès ni du livre et c'est comme si l'ouvrage n'avait jamais été publié... Mais trêve de pessimisme, gageons que vos démons sauront appuyer là où il faut pour transformer cet échec annoncé en une *success story* digne de *Harry Potter*.

PACTE DE LECTURE

Pacte de lecture

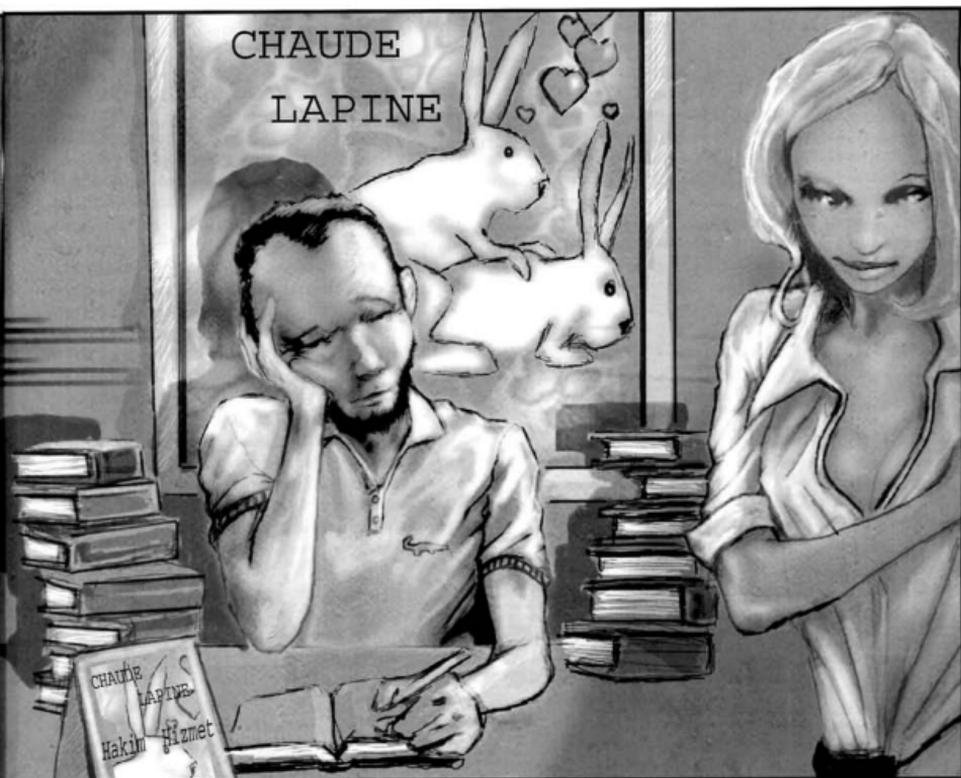
Dans un premier temps, Hakim Izmet ne répond pas à ses trois portables, dont Monsieur Fabien a gentiment fourni les numéros aux personnages. Sur son fixe, la boîte vocale se contente de passer quelques *beats* de Daft Punk en guise de message d'accueil. Après plusieurs tentatives et quelques messages laissés ici ou là, il est cependant possible de joindre l'écrivain et de prendre rendez-vous le soir même à *La boule*, un club select de Meudon (« because les banlieues c'est over trend cette année »). Si les personnages insistent, il sera « mégadèze » mais ne pourra pas se libérer avant, il a des « obligations people grave » (il doit aller jouer à la PS2 chez son ami Bruno). En attendant la rencontre, les démons peuvent se renseigner sur *Chaud lapine* et les conditions du procès.

Le livre d'Izmet est paru depuis un mois, aux Éditions du fruit défendu. C'est une petite structure basée, comme les quatre cinquièmes des éditeurs français, dans le sixième arrondissement de Paris. Elle occupe un étage et demi d'un immeuble d'habitation et emploie une dizaine de personnes, toutes humaines (des fois que le nom de la boîte ait réveillé en vous quelques souvenirs). Le catalogue compte une quinzaine de titres, publiés dans les trois dernières années : les

deux bouquins d'Izmet, quelques romans pornographiques *softs*, des recueils de poésie cryptique, un ouvrage sur la franc-maçonnerie écrit par un schizophrène en phase terminale et deux ou trois livres d'autofiction invendables et invendus. Fruit défendu est au bord de la liquidation judiciaire et ne se remettra pas d'une éventuelle condamnation. Cependant, dans les locaux, on semble faire peu de cas de l'affaire *Chaude lapine*. L'éditrice, Bernadette Longe, appartient à la race des optimistes indécrottables qui ne peuvent s'empêcher de siffloter alors qu'ils avancent vers la damnation éternelle. Son enthousiasme suffit pour l'instant à apaiser les craintes de son équipe. Si les démons se présentent avec un motif crédible et suffisant, ils pourront compter sur le soutien de Bernadette et de son carnet d'adresses : depuis quinze ans qu'elle est dans le livre, elle connaît presque tout le monde, éditeurs, écrivains et critiques compris.

Le bouquin d'Izmet – et en règle générale les ouvrages proposés par les Éditions du fruit défendu – ne présente aucun intérêt. Depuis deux mois qu'il est en librairie les ventes sont désastreuses. L'unique critique, publiée dans *Le Parisien*, était calamiteuse et la seule présentation du livre (couverture arty vert fluo et police de caractères d'outre-espace) suffit à faire fuir les lecteurs potentiels. Si les démons ont du temps à perdre, ils peuvent parcourir l'ouvrage, mélange de confessions postmodernes d'un enfant du siècle cherchant la Vérité dans le Vice, et de scènes gerbantes à base de vaches, de veaux, de cochons, de couvées. Bref, à part une légère nausée, il n'y a rien à tirer de ce petit roman (80 pages, 21 euros).

Chercher des informations sur Izmet lui-même est un peu plus ardu. S'ils pensent à la solution Internet, les démons tomberont tout de suite sur son site perso, sur



Nihil Ex Nihilo

lequel il publie une sorte de journal intime. Le style est pénible et les informations sans grand intérêt, mélange de vie privée (« j'ai baisé Marie-Ca, elle est épilée du maillot ») et de réflexions personnelles à haute teneur en philosophie (« plus je fume, plus je mange »). Un décortiquage attentif des archives du site permet d'isoler ses lieux de prédilection et de dresser un portrait sommaire du démon : c'est un noceur invétéré, bisexuel par esprit d'aventure et sans liens affectifs connus. Rien ne laisse à penser, en tout cas, qu'il travaille pour le compte de Satan. Enfin, s'ils avaient encore des doutes là-dessus, son talent littéraire est proche du néant absolu... Au-delà de son site perso, il faut avoir quelques contacts dans les milieux branchouilles parisiens, pour obtenir des infos plus fraîches. Au milieu d'un tonbeureau de lieux communs et de réflexions imbéciles sur le « statut de l'art dans une perspective postdeleuzienne*, repasse-moi la coke » ils pourront apprendre qu'Izmet a une nouvelle régulière depuis une semaine, une certaine Yolande.

Quant au procès, il se tiendra au tribunal d'instance du sixième arrondissement, habitué à ce genre d'exercices. Une petite visite sur place suffit pour obtenir la plupart des renseignements. Deux flics en uniforme contrôlent les sacs à l'entrée du petit immeuble cossu, coincé entre des buildings plus modernes. La circulation des visiteurs est limitée au rez-de-chaussée et aux différents secrétariats. L'ambiance est feutrée, les épaisses tentures, la moquette brune et le silence de bibliothèque ayant prouvé leur efficacité quand il s'agit d'étouffer le bruit des erreurs judiciaires. En questionnant les secrétaires, les personnages pourront apprendre le nom des avocats (Maitre Lebourg pour les plaignants, Maitre Dormois pour la défense) et du juge (Maitre Julie Destivelle). L'audience de jeudi sera ouverte au public : la salle compte une trentaine de sièges et il est impératif de se présenter une demi-heure avant l'audience pour y assister.

* Un postdeleuzien vous expliquera généralement qu'il a tout compris à l'*Anti-Edipe* parce qu'il l'a lu sous acide et que « tu vois, c'est la ligne de fuite de mon agencement de désir qui me permet de me déterritorialiser avec des Xs ». Bref, il a intégré le vocabulaire sans le comprendre mais ça fait chic dans les dîners chez FredBeig. (Ndj, évidemment).

TOPO TOPOLOGIQUE

Topo topolo...

La boule est le club qui monte de la semaine. Le décor est blanc immaculé, tout en courbes douces et en rondeurs

familiales, inondé de lumières chaudes et clignotantes. Les barmen et barmaids portent des tenues blanches de type hospitalier et le patron pousse le vice jusqu'à porter un masque filtrant de chantier. Le *dance floor* est recouvert d'un revêtement à la patine lustrée : comme dans la pub Monsieur Propre, on se voit dedans, et c'est super pratique pour regarder sous les jupes des danseuses. Le reste de l'espace est saupoudré de tables design ovoïdes en plastique nacré et il règne une ambiance délicieusement « mid-nineties-cocooning-revival ». La musique balance, les cocktails douceâtres montent à la tête, on y rit fort et faux.

À l'entrée, c'est une autre paire de manches et il faut montrer patte blanche si on ne respecte pas le *dress code* (à savoir : habits monochromes, pas de motifs, pas de marque). Les vadeurs sont plutôt plus bornés et moins sensibles à la corruption qu'ailleurs : Al Pacino était là la semaine dernière et il s'agirait pas de faire retomber le buzz. Si vraiment vos démons ont trop de mal à rentrer, il est possible de faire chercher Izmet à l'intérieur et de se finir au PMU du coin, mais cela ne manquera pas d'énerver leur nouvel ami.

Hakim est assis dans un coin, avec une demi-douzaine de personnes quand les personnages arrivent. Sa main est posée sur la cuisse dénudée de sa voisine, une splendide brunette aux cheveux très courts. Elle porte un short en jean et une étrange tunique ample. Si les démons prêtent un peu attention à la donzelle, ils devraient remarquer un détail qu'elle cherche à cacher : elle est enceinte. Après avoir tendu un joint au plus proche des démons, Hakim se fera un devoir de les présenter à l'assemblée – peintre méconnu mais génial, graphiste à Teknikart, journaliste people à VSD et futur *top model* de l'agence Elite. La belle brune se prénomme Yolande et dit être une reporter canadienne venue faire un dossier sur la vie nocturne du Gai Paris.

Il faudra un peu de temps et pas mal d'efforts aux personnages pour parler seul à seul avec le démon. Celui-ci est très enthousiasmé à l'idée de faire marcher son livre, mais n'a aucune idée de la conduite à suivre. Rapidement, les personnages de vos joueurs devraient comprendre qu'Izmet n'a à peu près aucun esprit d'initiative et encore moins d'organisation. Pour lui la vie de démon n'est qu'une mégafête dont il compte profiter le plus longtemps possible. Incidemment, ils pourront également apprendre qu'il est doté du pouvoir Non-détection, ce qui peut jouer en leur faveur si un ange se pointe au procès.

Pendant le reste du scénario, Hakim sera difficile à joindre, que ce soit chez lui (il n'y est presque jamais) ou au téléphone. Si les personnages lui ont fait une bonne

impression, il acceptera cependant sans peine d'agir comme ils le lui indiqueront, tant que ça ne met pas sa vie en danger et que ça ne nuit pas trop à sa « fashion picture ». Il serait bienvenu de votre part de glisser une seconde fois Yolande dans cette première phase, de façon discrète si possible.

Toutes les informations techniques sur Hakim sont disponibles dans la section PNJ, mais il est douteux que ses propres ressources surnaturelles puissent être d'une grande utilité aux démons.

POÉTIQUE DE LA PROPAGANDE

Poétique de la propagande

Voici donc vos démons jetés dans le grand cirque médiatique : à eux d'en tirer les bonnes ficelles.

La première phase du scénario sera vraisemblablement une phase de propagande. Il va s'agir de faire un maximum de barouf autour du procès, du livre ou de Hakim Izmet lui-même. Attention cependant, cette publicité est à double tranchant. Plus l'affaire attirera de monde, plus le procès risque d'être difficile à gérer et plus l'information a des chances de remonter jusqu'à la You-You Force. Pour gérer cet aspect technique du scénario, nous avons inventé le système des points de ragot (PR).

La liste d'idées fournies ci-dessous ne prétend pas être exhaustive, mais peut vous servir de repère pour les différents plans que vos joueurs pourront mettre sur pied. Prévoyez une petite feuille pour noter les points de ragot qui s'accumulent jusqu'au jour du procès, puis filez consulter la table des conséquences généreusement fournie avec cette aventure. Le nombre de PR correspondant à chaque intervention peut également varier en fonction de leur mise en pratique (réussite ou échec aux jets de Baratin, etc.). Enfin, n'hésitez pas à récompenser en PR une initiative intelligente et originale.

Sur Hakim Izmet :

| | |
|--|--------|
| Faire publier un article sur Hakim dans la presse locale | 1-2 PR |
| Faire publier un article sur Hakim dans la presse nationale | 2-3 PR |
| Faire passer Hakim à la radio | 3 PR |
| Faire passer Hakim à la télé | 5 PR |
| Monter une polémique sur Hakim relayée par deux ou trois organes de presse | 6 PR |
| Créer un scandale autour de Hakim | 3-5 PR |
| Créer des tensions racistes autour de Hakim | 2-4 PR |

Sur *Chaque lapine* :

| | |
|--|--------|
| Augmenter les ventes (500 exemplaires vendus) | 1 PR |
| Augmenter les ventes (1 000 exemplaires vendus) | 2 PR |
| Augmenter les ventes (1 500 exemplaires vendus, tirage épuisé) | 4 PR |
| Faire publier une critique positive dans la presse | 2-5 PR |
| Amener une personnalité à mentionner le livre dans les médias | 3-6 PR |
| Monter une campagne de pub sur Paris | 2-4 PR |
| Monter une campagne de pub nationale | 3-5 PR |

Sur la maison d'édition :

| | |
|---|--------|
| Créer un incident autour des Éditions du fruit défendu | 1-2 PR |
| Créer un scandale autour des Éditions du fruit défendu | 3 PR |
| Créer un enthousiasme pour les livres des Éditions du fruit défendu | 4 PR |
| Amener une personnalité à défendre les Éditions du fruit défendu | 3-5 PR |

Sur le procès :

| | |
|---|--------|
| Mentionner le procès dans la presse locale | 1 PR |
| Mentionner le procès dans la presse nationale | 2 PR |
| Mentionner le procès à la radio | 2 PR |
| Mentionner le procès à la télé | 3-4 PR |
| Créer un scandale sur un des avocats ou sur le juge | 2-3 PR |

Sur l'affaire :

| | |
|---|--------|
| Mobiliser tous les amis de Hakim Izmet | 1 PR |
| Mobiliser quelques membres de l'intelligentsia littéraire | 2 PR |
| Mobiliser un ou plusieurs membres de l'Académie française | 3-6 PR |
| Mobiliser un ou plusieurs politiciens en exercice | 4-8 PR |

Notez que seuls les points de ragot dont les joueurs sont directement responsables devront être comptabilisés. Par exemple, si les démons arrivent à mobiliser le ministre de la Culture en exercice, il est vraisemblable que celui-ci se fende d'une intervention médiatique, par exemple à la radio. On comptera alors 5 ou 6 PR en fonction de la réussite de l'opération, sans ajouter les 2 PR du passage à la radio (qui ne dépend pas directement des joueurs). En revanche, il est possible d'engranger plusieurs fois les PR d'une action renouvelée (trois bonnes critiques de *Chaque lapine* rapporteront alors 6 à 15 PR en fonction de leur lyrisme, de leur diffusion et du travail effectué par les démons).

Nihil Ex Nihilo



MÉDIUM ET MESSAGE

M é d i u m e t m e s s a g e

Les PR s'engrangent jusqu'au début du procès, c'est-à-dire le jeudi à 14h00. Faites alors le total et reportez-vous à la table ci-dessous pour mesurer la réussite des démons dans leur opération publicitaire. S'ils réussissent un ou deux coups vraiment brillants, ils pourront sans doute en mesurer les conséquences avant la date fatidique, à vous de gérer en fonction de l'efficacité de votre équipe.

0-9 PR

1 HAKIM QUI ?

Le procès ne semble pas intéresser grand monde, à part les parties prenantes et la Cour. On ne retrouve dans la salle d'audience qu'une étudiante en psycho préparant un mémoire sur les pervers contemporains et un journaliste du *Parisien* qui pondra un article de trois lignes le lendemain, fustigeant la littérature contemporaine. Sauf incident provoqué par les personnages, le procès dure trois petites heures.

10-19 PR

2 L'AFFAIRE HAKIM IZMET

Dans les milieux bien informés, on sait de source sûre que ce procès a lieu. Des partisans et des opposants ont commencé à se manifester et on a lu des pages de *Chaud lapine* au *Café de Flore*. Un ou deux défenseurs des Arts zé Lettres ont fait le déplacement, ainsi qu'un ou deux amis des animaux. En plus des deux visiteurs mentionnés ci-dessus, on trouve un journaliste à *Charlie Hebdo*, un pigiste à *Libé* et une équipe de journalistes de France 3 Île-de-France. Comptez aussi sur la présence – voulue discrète – de Marie-Lise Langrelier, militante SPA et ange de Jordi. Le procès s'allonge et dure jusqu'au lendemain midi.

20-29 PR

3 C'EST LES BEAUX-ARTS QU'ON ASSASSINE

L'affaire Izmet fait scandale : d'une manière ou d'une autre, le procès est

porté sur la place publique. La salle d'audience est pleine à craquer et les visiteurs trop nombreux sont refoulés. Des estafettes de télévision sont garées en stationnement gênant devant le bâtiment, les rumeurs les plus folles circulent dans les couloirs. Outre les personnes présentes dans les configurations précédentes, on trouve un envoyé spécial de TF1, des journalistes du *Point*, de *La croix*, de *l'Express* et du *Monde*, deux preneurs de son de France Inter et Europe 2, plus quelques personnalités en vue qui courtisent les journalistes (BHL, Brigitte Bardot, etc.). Maître Collard est venu en « simple curieux », espérant être de la partie si le procès va en cassation. En plus de Marie-Lise – et sans la consulter –, la You-You a envoyé un ange de Walther et son escouade de soldats de Dieu. Leur mission est de déterminer l'appartenance des différents participants aux forces du Mal et de les exorciser si besoin est. Le procès tourne à la foire d'empoigne et un jugement ne peut être rendu avant le samedi soir très tard.

30 PR
et +

4 TOUTE LA VILLE NE PARLE QUE DE ÇA

Yes ! Les démons ont vraiment lâché leur tête et ça se voit. En plus de la foule déjà présente dans les versions light ci-dessus, s'ajoutent les personnalités les plus lointaines et incongrues. Le procès est ajourné et ne peut commencer que le vendredi matin : tout le monde est déplacé au tribunal de grande instance. Beigbeder et Sollers organisent une conférence de presse aux *Deux Magots*, Jean d'Ormesson annule un voyage en Nouvelle-Calédonie pour passer sur France 3, le ministre de la Culture lui-même vient assister à la joyeuse mascarade. Les forces de police refoulent les curieux aux abords du bâtiment et des rumeurs planent sur une tentative d'assassinat visant l'auteur polémique. Le procès ne peut être bouclé le samedi et est donc reporté à lundi matin. Comme vous allez le voir dans la suite du scénario, le verdict ne pourra être rendu, compte tenu de la disparition de l'accusé. L'ange de Walther est accompagné de deux collègues de chez Laurent et Dominique.

Vous noterez que l'issue du procès, quel que soit son impact médiatique, n'est pas définie par avance. Là encore, le jugement final dépendra du comportement des personnages au cours de l'audience.

PROCESSUS ITÉRATIF

Voilà, nous y sommes, c'est l'heure du procès. Reste à savoir maintenant si Hakim Izmet et sa maison d'édition vont être condamnés ou, au contraire, lavés de tout soupçon par la justice de mon pays.

Le procès étant le point d'orgue du scénario, il est important que vous le gériez convenablement. Si les démons se sont débrouillés de façon convaincante dans la phase de propagande, la confrontation d'Izmet avec la justice devrait très vite partir en vrille, les autorisant ainsi à agir de façon relativement grossière. Étudions ensemble plusieurs cas de figure. Là encore, les idées suggérées ne prétendent pas couvrir toutes les possibilités et vous serviront surtout de points de repère. Ne perdez cependant pas de vue que ce scénario doit être assez facile à résoudre et que, s'ils font preuve d'un chouïa d'initiative et de doigté, vos joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à obtenir des résultats positifs.

Les personnages ne font rien. Ils s'endorment sur leurs lauriers, sont trop occupés à traquer les anges présents ou, plus simplement, ont passé le scénario à violer des bonbons, à voler des vieilles dames et à tripoter leur lance-flammes. Faites un test résisté de Métier (avocat) entre les avocats des deux parties. Celui qui obtient la plus grosse MR remporte l'affaire.

Les personnages manipulent un des avocats (Charme, chantage, etc.) ou le juge. En fonction de la qualité de la manipulation, ajoutez un bonus de 1 à 4 colonnes au test de l'avocat de la défense. Exemple : en pleine plaidoirie, un démon contrôle l'avocat des plaignants et lui fait chanter « La Belle de Cadix » au lieu de défendre son bout de gras – accordez un bonus de 3 colonnes au test de Maître Dormois.

Les personnages troublent l'audience en faveur d'Izmet (discours réac de Brigitte Bardot, témoin affirmant que le livre d'Izmet lui a sauvé la vie, etc.). Ajoutez un bonus de 1 à 4 colonnes au test de l'avocat de la défense.

Les personnages témoignent en faveur d'Izmet. En fonction de leur performance et de leur couverture (il faut convenablement justifier leur nouveau rôle pour donner du poids à leurs déclarations), vous pouvez accorder un bonus de 2 ou 3 colonnes au test de l'avocat de la défense.

Les personnages créent un incident « neutre » au cours du procès (alerte à la bombe, tentative d'assassinat du juge, manifestation antiraciste, etc.). Normalement cette configuration ne devrait pas leur rapporter de bonus. Le procès se retrouve

simplement allongé de quelques heures. Cependant, si l'incident a lieu en cours de plaidoirie ou juste avant que le juge ne rende son verdict, les deux jets devront être refaits sans prendre en compte les premiers résultats.

Les personnages plombent Izmet. Que ce soit en foirant une tentative de manipulation ou de façon consciemment suicidaire, les démons peuvent également se montrer contre-productifs. Dans ce cas, ajoutez un bonus de 1 à 4 colonnes au test de Maître Lebourg.

N'hésitez pas à harceler vos joueurs pendant toute la durée du procès, surtout si celui-ci prend des proportions dantesques. Pour commencer, il leur faudra trouver une raison d'être présent à l'audience. Ensuite ils devront compter avec la présence éventuelle d'anges infiltrés et sur la voracité des charognards de la presse, venus pour assister à une vraie bataille, pas à une partie de Scrabble. Enfin, il leur faudra compter sur l'instabilité de l'accusé, qui peut parfaitement péter les plombs en pleine salle d'audience et réduire à néant leurs beaux efforts. L'essentiel est que vos joueurs s'amuse et puissent voir leurs ruses perverses récompensées de façon tangible.

Si la défense gagne le procès, Hakim Izmet se verra blanchi de toute accusation. Son livre sera réimprimé et deviendra un succès d'édition honorable. Les Édition du fruit défendu remonteront la pente et la tendance de l'année sera à la zoophilie trash (avec un dossier « spécial animaux » dans le magazine *Lire* et un nouveau recueil de nouvelles de Beigbeder intitulé *Comme des bêtes*).

Si c'est l'accusation qui l'emporte, *Chaud lapine* sera retiré des librairies et Hakim Izmet retombera dans l'anonymat en trois semaines. Les Édition du fruit défendu mettront la clé sous la porte, même si le roman zoophile restera leur plus gros succès public.

Dans un cas comme dans l'autre, un rebondissement va réveiller les personnages dès le samedi soir. Que le procès soit encore en cours ou qu'il vienne de s'achever, Hakim Izmet leur donne rendez-vous chez lui, vers 21h00, pour aller boire un cocktail au *Phuket Beach*. Mais quand les personnages se pointent à l'heure dite, il ne répond pas à l'interphone. Et pour cause...

VERS UNE

MÉTALITTÉRATURE ?

Vers une métalittérature...

Izmet habite un petit cinquante mètres carrés à proximité des Champs-Élysées. Arriver jusqu'à son appartement nécessite de passer deux portes munies de digicodes

Nihil Ex Nihilo

(porte de la cour et porte de l'immeuble), en plus de celle de son appartement. À l'intérieur, les démons découvriront un bordel organisé très vingt et unième siècle : meubles IKEA repeints à la bombe, cuisine Stark, reproductions d'œuvres suprématises et moquette à motif vache dans le salon.

L'appartement est désert, mais laisse à penser qu'il a été abandonné depuis peu. Un reste de lasagne traîne dans le micro-onde, un bain mousseux intouché se refroidit dans la salle de bain... C'est dans la chambre à coucher que les démons trouveront le plus d'indices. Le lit futon est défait, les draps sont chiffonnés et, en y regardant de plus près, maculés. Dans le cendrier, au milieu des mégots de Marlboro et de Benson & Hedge menthol (marqués de rouge à lèvres), les personnages trouveront un préservatif usagé. La boîte de condoms ouverte gît sous le lit. Contre le mur opposé, une télé avec magnétoscope diffuse de la neige : la cassette, au bout du rouleau, propose un film de genre intitulé *Gang bang à Cuba*. Enfin, dans la corbeille à linge sale de la salle de bain, les démons trouveront les habits que portait Hakim la dernière fois qu'ils l'ont vu. À ce stade, ils devraient avoir compris que leur ami s'est adonné aux plaisirs de la chair peu avant de disparaître.

Une petite enquête de proximité permet d'en apprendre un peu plus long. Une voisine du rez-de-chaussée était en train d'arroser ses jardinières quand elle a vu sortir l'amie du « jeune arabe du troisième ». Elle la décrira comme une femme brune, au teint mat, très belle, portant une tunique ample. De même, le patron de l'épicerie fine du coin de la rue a vu la fille monter dans un taxi, un petit sac sous le bras, environ une demi-heure avant que les démons n'arrivent sur les lieux.

Autant le dire tout de suite, Hakim est mort. Comme un bon démon qu'il est, il a fait « plop » et a disparu corps et bien de la Marche terrestre. Les personnages auront beau attendre, il ne donnera plus aucun signe de vie et, si le procès court toujours, ils devront sans doute trouver une stratégie pour justifier son absence...

Pour ce qui est de retrouver l'assassin de l'écrivain, ce ne sera pas facile et il est possible que les démons lâchent l'affaire, et décident que ça ne les regarde pas. C'est un peu dommage, mais pas dramatique pour la suite de l'action, inutile donc de les forcer.

Suivre la piste de Yolande – car c'était elle, même les plus abusés de vos joueurs devraient l'avoir compris à l'heure qu'il est – ne sera pas une partie de plaisir. Il va falloir faire preuve d'un peu d'entregent et de délicatesse pour obtenir des renseignements auprès de ses amis fêtards, rencontrés à *La boule* en début de scénario. Ceux-ci pourront leur apprendre que Yolande est apparue dans la scène nocturne branchée parisienne il y a trois mois et,

qu'à part son prénom, on ne sait rien d'elle. Plusieurs témoins masculins l'ont connue charnellement et ne cacheront pas qu'elle est un « pur bon coup ». Ils hésiteront par contre à parler de sa grossesse, comme si ce détail les gênait. Depuis qu'elle était avec Izmet, elle a couché avec la plupart de ses amis, avec une fougue et un appétit étonnants, les laissant pantelants et « HS K.-O. » comme après un gramme d'héro ». Une copine lesbienne d'Izmet pourra apporter à peu près le même témoignage que ses collègues masculins. Yolande est, de l'avis de tous, une femme discrète et préoccupée, qui a toujours refusé de parler avec eux de sa vie privée et qui doit avoir un passé chargé. À part dans quelques clubs branchés où elle ne mettra plus les pieds, personne ne sait où on pourrait la trouver.

Si les personnages ont la bonne idée de confier ces informations aux démons du Centre de Tri, ils pourront faire quelques recherches de leur côté, en particulier dans la base de données du prince des messagers (la fameuse CRD). Une femme correspondant au signalement de Yolande est soupçonnée d'avoir assassiné un démon de Nybbas, il y a deux mois au cours d'une partie de jambes en l'air. Un dossier a été envoyé aux services du prince du sexe : on soupçonne un renégat de chez Andrealphus qui utiliserait son pouvoir Orgasme mortel contre des membres virils de son propre camp. L'enquête est, pour l'instant, au point mort.

Malgré cet incident, les personnages seront récompensés pour le succès ou l'échec de leur mission. Ils pourront reprendre le cours habituel de la campagne, avec sans doute un arrière-goût de trop peu dans la bouche. Mais, ne vous inquiétez pas, tout est prévu pour qu'ils comprennent en temps et en heure.

(Et si... vos joueurs sont trop malins ? Et s'ils ont déjà compris qui était Yolande ? Pas d'inquiétude à avoir : même s'ils ont des soupçons, vos démons ne devraient pas avoir les couilles d'en parler à ce stade de l'affaire. Quand bien même ils le feraient, l'information se perdra dans les limbes de l'administration démoniaque... Avez-vous seulement une preuve de ce que vous avancez ? En outre, si vos joueurs sont des vétérans d'INS, évitez de décrire trop ouvertement la grossesse de Yolande lorsque leurs personnages la rencontreront – disons qu'ils ne s'en rendront pas compte immédiatement parce que c'est... magique.)

POSTFACE



Le rideau retombe, la fièvre s'apaise. Voici venir l'heure de la remise des prix. Alors : Goncourt, Femina ou Palmes de l'Académie ? Les gains (ou pertes) de PA sont calculés comme suit :

SCÉNARIO

| | |
|---------------------------------------|-------|
| Izmet disparu avant l'issue du procès | Rien |
| Izmet blanchi de toute accusation | +1 PA |
| Izmet condamné | -1 PA |
| Battage médiatique type 1 ou 2 | Rien |
| Battage médiatique type 3 | +1 PA |
| Battage médiatique type 4 | +2 PA |

POUR UN STATUT SÉMIOLOGIQUE DU PERSONNAGE

Pour un statut sémiologique

HAKIM IZMET

Hakim Izmet est un très joli garçon, la trentaine dynamique, le teint hâlé. D'origine turque, il est doté d'une paire d'yeux gris-bleu magnifiques et d'un sourire ravageur. En plus de ça, et c'est le moins qu'on puisse dire, Izmet a le style. Ou plutôt le « staïle ».

Sapes de mode underground, dégage de créatif-noceur, il ne sort pas sans son sac de DJ et ses lunettes de soleil Gucci.

Il porte un piercing discret dans l'arcade sourcilière droite et un collier de barbe sur le tranchant du visage, à la Craig David (et faites pas semblant de plus savoir qui c'est). Il parle d'une manière



horripilante, farcisant ses phrases de néologismes et dissertant volontiers sur un mode philosophique de Prisunic (« stuveux, Bourdieu c'est un polyvisionnaire qui a complètement décomplexé l'approche impactante de la gauche post sixty-eight »). Bien qu'il n'ait aucune activité lucrative connue, il passe son temps libre à faire les boutiques, à sortir avec des potes qui lui ressemblent, à prendre diverses drogues et à tartiner des romans poisseux.

En tant que démon, Hakim Izmet a la chance d'avoir réussi plutôt bien ses premières missions et est pour l'instant tranquille vis-à-vis de la hiérarchie. Apprécient le mode de vie de son corps d'emprunt, il ne voit aucune raison de se

Nihil Ex Nihilo

priver des petits plaisirs de la vie branchouille.

Si l'a fait signe à Gilbert à propos de son roman, c'est simplement qu'il avait peur que *Chaud lapine* ne fasse un flop et que sa réputation n'en prenne un coup. Égo-centrique et un peu allumé, il n'est pas un très bon représentant des forces du Mal.

Il utilise son apparence de minet et son pouvoir Charme pour soutirer à ses nombreux amis tout ce dont il a besoin (invitations au restau, parties fines, drogues et éventuellement du cash quand il a des courses à faire).

HAKIM - IZMET

Monax
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 |

TALENTS

Métier (PAO) 4, Hobby (gotha Paris-bobo-Nova) 4, Séduction 5+, Informatique 3, Conduite 2, Défense 2, Trouver un dealer de coke dans le XVIe après 3h00 du mat' 5, Utiliser un vocabulaire non ratifié par l'Académie française 6.

POUVOIRS

Œuvre d'art, Volonté supra-normale 3, Charme 2, Télépathie 1, Non-détection 3, avertissement sans frais : dandy.

COMBAT

15 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

YOLANDE - CRÉATURE DE RÊVE

Je ne vous donne pas ses caractéristiques : les personnages ne devraient pas être confrontés à elle dans ce scénario-ci. Si c'est le cas, tripotez vos dés de la façon habituelle et annoncez-leur que leur tentative a échoué.

Yolande est une splendide jeune femme d'un âge indéfinissable (d'aspect elle en paraît moins de vingt, mais son regard, son maintien et sa conversation laissent penser qu'elle pourrait en avoir trente, ou plus). Elle a la peau caramel, des yeux presque noirs et des cheveux bruns coupés très courts. Elle se déplace de manière souple, comme dans un rêve ou un clip de R&B et porte des vêtements qui découvrent largement ses jambes fines et interminables. Au-dessus de la ceinture, c'est une autre paire de manches, puisqu'elle cherche à cacher - avec un succès plus ou moins grand - son ventre proéminent : elle porte des tuniques, des pulls amples ou garde sa veste le plus longtemps possible.

Yolande est une femme discrète, effacée, mais délicate en toutes circonstances. Elle parle avec un léger (et faux) accent québécois.

MAÎTRE LÉBOURG, MAÎTRE DORMOIS, JULIE DESTIVELLE

Maître Lebourg, avocat des plaignants, est un jeune com réac et collet monté. Grand, fin, raide comme une trique, son visage de premier de la classe est crispé dans un tic méprisant et surmonté d'une raie gominée façon porte-avions. Il parle en séparant bien les mots, articule de façon encore plus insistante que Lucchini dans un film de Rohmer, et a un faible prononcé pour les citations latines. Bref, il est insupportable. Lebourg nourrit les ambitions les plus diverses et, si les personnages enquêtent sur sa vie privée dans le but de le discréditer, a falsifié certains documents juridiques pour le compte de son père, député UMP du Loir-et-Cher. Il a une femme, une fillette de huit mois et un bouvier bernois nommé Cicéron.

Maître Dormois, avocat de la défense, est plus du genre vieux crooner, ou « ténor du barreau » comme il se qualifie lui-même dans sa modeste légendaire. Cinquantenaire aux cheveux longs ressemblant à de la vieille ficelle, il porte le cuir clouté en dehors des audiences et chevauche la même Harley que Johnny Hallyday. Il aime la jeunesse et la révolte saine : il a « fait » 68 et est resté très jeune dans sa tête. À part ça, il a fait retaper une bicoque à Neuilly et sa femme est directrice de publication d'un magazine féminin célèbre. Dormois rit souvent et mal à propos, milite à Greenpeace et fume des joints avec ses deux grands fils issus d'une première union libre.

Julie Destivelle, la juge, est une brave femme : pieds bien sur terre, voix posée, réflexion lente (méthodique) mais relativement impartiale. Doté d'un physique un peu ingrat rappelant celui de Laurence Boccolini, elle fait tout pour atténuer cette image de sadique décerve-lée. Elle est cependant capable de parler très fort quand

MAÎTRE LÉBOURG, MAÎTRE DORMOIS, JULIE DESTIVELLE

La justice de mon pays

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 |

TALENTS

Métier (avocat) 4, Discussion 3+, Porter des robes à froufrous sans avoir l'air ridicule 2, Serrer dix-huit mains en moins de trois minutes 2.

COMBAT

4 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

SCÉNARIO

le besoin s'en fait sentir et sait faire tomber son marteau suffisamment bruyamment pour faire taire les chants du kop de Boulogne dans son entier. Professionnellement elle est irréprochable et si les personnages veulent la faire chanter, ils ont intérêt à s'accrocher !

PHILIPPE BOSSON, CAROLE FILIPACCI, GRÉGORY KOVALSKY...

L'habituelle racaille médiatique, du plus bas de l'échelle jusqu'aux sommets inaccessibles où même l'air se fait rare. Jeune pigiste boutonneux aux mains moites et au carnet froissé, perchiste aux *locks* blondes pour faire altermondialisation style, quarantenaire de gauche aux cheveux gras, gueule de vingt heures accompagnée de son staff technique, *camerawoman* qui pense que son décolleté plongeant va lui ouvrir des portes (elle n'a pas tort), baroudeur Kodak en treillis multipoche, caricaturiste snob avec sa planche à dessin de deux mètres sur trois, etc.

PHILIPPE **B**OSSON, **C**AROLE **F**ILIPACCI,
GRÉGORY **K**OVALSKY...

Journalistes

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 |

TALENTS

Figur 3, Prendre des photos 3, Parler devant une caméra 3, Baratin 2, Connaître tout le monde 2.

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

FRÉDÉRIC BEIGBEDER, PHILIPPE SOLLERS, MICHEL HOUELLEBECQ...

Ouh là la, il y a des jours, comme ça, où on se demande si on a bien besoin de défenseurs. Entre un *wannabe* Bret Easton Ellis affublé d'un costar Prada, une tête de Bourbon fin de lignée (Beigbeder), un vieux lion de l'édition qui voudrait bien qu'on lui découvre enfin un talent qu'il ne possède pas (Sollers), et une fouine triste de la littérature néodépressive, perpétuellement en train de s'autoparodier (Houellebecq), la défense d'Izmet est assurée. Gouailleurs, poseurs, frimeurs, impertinents devant les caméras et désespérément consensuels derrière, ces joyeux lurons nourrissent d'incontrôlables ambitions et de pathétiques préoccupations.

FRÉDÉRIC **B**EIGBEDER, **P**HILIPPE
SOLLERS, **M**ICHEL **H**OUELLEBECQ...

Défenseurs des Arts zé Lettres

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 |

TALENTS

Discussions oiseuses 4, Ramper plus bas que terre devant les Maîtres 3, Snober la piétaille 3, Prendre des poses 3, Hobby (littérature) 2.

COMBAT

2 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

BRIGITTE BARDOT, L'ABBÉ PIERRE...

Entre les néobouffons de la culture médiatique et les plus réacs des censeurs populaires, on ne sait lesquels aduler. Défenseurs d'un ordre moral dont ils seraient les gardiens, ces derniers luttent dans le désordre et en fonction des jours : pour la peine de mort, contre le droit d'asile, pour les bébés phoques, contre les pédés, pour la messe en latin, contre la fesse en photo, pour la répression dure, et contre la prostitution molle. Catholiques de droite, mémères *Figaro Madame*, libéralistes-mais-pas-trop ou cyniques racistes... voilà une bonne grosse brochette venue pleurer sur le droit de l'animal au respect et celui des écrivains à se taire.

BRIGITTE **B**ARDOT, **L**'**A**BBÉ **P**IERRE...

*Défenseurs
des Arts zé Lettres*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Discussion 4, Citer Peguy, Claudel, Drieu la Rochelle et Brasillach 3, Militier dans des organismes moralo-politiques 3, Garder un balai dans le cul quoi qu'il arrive 2.

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

MARIE-LISE LANGRELIER

Marie-Lise est une mama métisse d'une quarantaine d'années, un peu rondelette et très énergique. Elle porte

Nihil Ex Nihilo

un ample survêtement mauve avec la mention « don't forget our dodo's » au-dessus d'un animal stylisé ressemblant vaguement à un shadok. Elle conduit une Vespa bleu ciel datant des années 60. Marie-Lise a été sommée par Notre-Dame de venir assister au procès et cette procédure administrative l'ennuie au plus haut point. Tant que le procès a l'air normal et que les démons restent discrets, elle ne devrait pas nourrir trop de soupçons de manipulation maligne. Si un doute l'assaille*, elle essaiera dans un premier temps de suivre les suspects (les personnages ou Izmet) et de se renseigner sur leur compte. Ses soupçons confirmés, et si elle n'est pas éliminée à temps, elle préviendra sa hiérarchie qui enverra sur place les renforts. Même si elle sait correctement se battre, son environnement favori est la jungle subtropicale pendant la saison des pluies, et elle évitera ainsi toute confrontation frontale en milieu urbain.

* *Le doute masai*, C. Levy-Strauss, PUF, Paris 1974.

MARIE-**L**ISE **L**ANGRELIER

Jondi
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 5 | 2 | 3 |

TALENTS

Défense 5, Science 1 (biologie animale 3), Hobby (Vespa) 3, Survie 3+, Corps à corps 4.

POUVOIRS

Appel des animaux 2, Contrôle des animaux 2, Caméléon 2, Sommeil 2, Augmentation d'Agilité 2, Lire les pensées 1.

COMBAT

16 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; poing américain béni mineur (précision +2, puissance +0, non-létal)

LOLA PICHEGRUE

Lola se présente sous la forme d'une petite meuf d'une vingtaine d'années, habillée de pied en cap dans le style *battledress* de mode (y compris une petite casquette militaire ornée d'un badge « peace and love »). Elle porte un gros appareil photo autour du cou pour se fondre dans la foule, et Notre-Dame lui a délivré un jeu de cartes de presse falsifiées. Elle est affublée d'une coupe de cheveux de poussin tout juste sorti de l'œuf, colorés en rose avec de grosses racines brunes et parle avec une voix grave et rocailleuse.

Lola est un ange de Walther super efficace, aussi bien pour les opérations d'exfiltration que pour les

escarmouches violentes. Comme la plupart de ses confrères, elle est également d'un intégrisme angélique à faire frémir Lustiger. Si elle en arrive à nourrir des soupçons sur la nature d'Izmet ou des personnages, elle tentera de les capturer quand ils seront seuls avant de les exorciser dans un coin tranquille. Elle est assistée par quatre soldats de Dieu entassés dans une estafette brun sale.

LOLA **P**ICHEGRUE

Walther
Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 |

TALENTS

Savoir militaire 2 (tactique 4), Tir 2 (armes de poing 4), Conduite 4, Défense 4.

POUVOIRS

Exorcisme 5, Déplacement temporel 4, Détection du Mal 3, Lire les pensées 3, Paralyse 2, Jet d'eau bénite 2, Absorption de Volonté 2, Volonté supra-normale 2.

COMBAT

23 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

GASPARD, MELCHIOR, BALTHAZAR ET TA GUEULE

Quatre hommes entre vingt-cinq et quarante-cinq ans, vivant en caserne toute l'année pour la plus grande gloire du Seigneur. Ta gueule (aussi appelé Bleu bite) est le souffre-douleur du groupe et le seul à ne pas montrer une dévotion totale et imbécile à Lola Pichegrue. Livrés à eux-mêmes, les soldats ne sont pas bons à grand-chose mais, convenablement galvanisés par leur leader, ils sont capables de se battre jusqu'à la mort. Ils sont armés de missiles, de chapelets de combat (précision -1, puissance +1) et de pistolets-mitrailleurs.

GASPARD, **M**ELCHIOR, **B**BALTHAZAR
ET **T**A **G**UEULE

Soldats de Dieu

Voir les caractéristiques de la section légère (cf. écran d'INS/MV4 page 14).



Quatre Fragments d'une Chronologie Du Hasard

« Rolfi ? Roooffi... ! »

« Un coup Chez Dédé jamais n'abolira le hasard. »

– Mallarmousse

Le docteur Theobaldy soupira, puis reposa sa tasse de café vide sur la desserte.

Il jeta un coup d'œil à sa montre pour la cinquième fois en trois minutes, fit trois aller-retour dans le grand hall puis alla se poster devant la baie vitrée. Les montagnes moutonnaient dans l'air printanier, les papillons voletaient de-ci de-là. Un lapin, près du sous-bois, s'aventurait à pas prudents à travers le parc. Près du château, une dizaine d'hommes de main s'activaient encore autour des camions frigorifiques. Comme lui, ils avaient hâte que ce soit fini. Theobaldy se frotta longuement les yeux, remit ses lunettes et regarda sa montre. Ils étaient en retard.

Il essaya de s'imaginer ce qui pouvait bien se passer dans la tête de ses employés. Pendant trois semaines, ils avaient acheminé des cadavres, ils avaient détéré des corps, cambriolé des morgues. Puis, ils avaient cherché les composantes d'invocation les plus saugrenues : une tonne de frites surgelées McCain, un croquis de Picasso, un contrat d'édition. Ils avaient entendu les cris qui émanaient des sous-sols, certains avaient même vu les morts revenus à la vie marcher en rond dans le parc, sous la surveillance du docteur et de ses amis sorciers. À présent, ils fumaient en attendant la fin, rêvant à leurs vacances, à leurs futurs achats. Comment pouvaient-ils encore croire qu'ils survivraient à cette belle journée de printemps ?

Un bruit de moteur au loin, le crissement des pneus sur le gravier. Theobaldy s'essuya le front et sortit sur le perron, faisant signe aux manutentionnaires de le rejoindre. Une grosse berline apparut dans le tournant et fonça sur le château presque sans ralentir. Après un dérapage bruyant, elle s'arrêta dans un nuage de poussière. Theobaldy s'approcha.

– Monsieur H., Monsieur B., content de vous revoir.

Les occupants sortirent du véhicule. Ils étaient tous deux très grands et regardaient le docteur de haut, de leurs yeux sombres et cruels. Ils se ressemblaient tellement qu'on aurait pu les croire frères. Theobaldy savait pourtant que ce n'était pas le cas et – sans bien comprendre pourquoi – cela l'inquiétait légèrement. Après des poignées de main froides et poisseuses les nouveaux arrivants furent amenés au salon.

– Café ?
– Non. Merci.

Comme si c'était naturel, Hornet avait également répondu pour son ami. Theobaldy se versa une nouvelle tasse, essayant de réprimer ses tremblements.

– Nous avons reçu vos rapports, Jürgen. Nous sommes très satisfaits.

– Je... Merci monsieur... Nous avons fait de notre...

– Il est temps de passer à la phase B. Les séides doivent être évacués sous vingt-quatre heures. Nous avons trouvé un endroit où les mettre en attendant mieux.

– ... Bien monsieur.
– Toutes les traces des invocations doivent disparaître.

– Toutes, monsieur ?
– Toutes.

– Même... Même nos hommes de main ?
La lumière dorée du jour déclinant jouait dans les cuivres de l'étagère.

Hornet eut un sourire et se tourna vers son voisin. Le grand homme n'avait rien dit depuis qu'ils étaient arrivés, il regardait ses ongles, qu'il portait longs et sales.

– Bien sûr. Mon ami se fera un plaisir de s'en occuper.

Celui-ci émit un grognement.
– Pas vrai Bij ?

Nihil Ex Nihilo

Bien que les deux hommes fussent ressortis depuis une heure, Theobaldy n'avait pas entendu la voiture démarrer.

Il s'était enfermé dans son bureau, celui avec la vue sur le lac, pour ne pas apercevoir ce qui se passait dans le parc. Theobaldy finissait de ranger ses papiers et de brûler les plus compromettants. Il avait planifié par téléphone les derniers détails du voyage, commandé les billets de train. La nuit commençait à monter du fond de la vallée.

Il y eut soudain un cri, inhumain de puissance. Un cri de douleur, d'horreur, peut-être aussi de folie. Theobaldy entendit ensuite plusieurs craquements, un coup sourd, puis de nombreuses voix qui hurlaient en même temps. Il y eut des

détonnations, des rugissements, des pleurs. Une explosion lointaine. Le docteur dut finir par se boucher les oreilles.

Vers dix heures du soir, on toqua à sa porte.

- Monsieur Theobaldy ? Il est temps pour vous de parler.

Le docteur ouvrit la porte.

Sur le palier, l'ami de Hornet lui souriait, exhibant des dents pointues et maculées de sang. Ses habits étaient rouges des pieds à la tête, comme s'il s'était roulé dans la peinture. Le docteur eut un mouvement de recul.

Biffons leva bien haut son hachoir avant de le laisser retomber.

CAprès la petite intro au monde merveilleux du Centre de Tri et des manipulations démoniaques, les personnages vont pouvoir se reposer sur leurs lauriers fraîchement coupés. « Quatre fragments d'une chronologie du hasard » propose une succession de petites missions plus ou moins en rapport avec la trame de la campagne, destinées à plonger vos démons dans une quiète torpeur avant que la fièvre ne se mette à monter. Ces interludes permettent également aux nombreux PNJ impliqués dans cette folle équipée d'avancer leurs pions sur le plateau, comme nous allons le voir dès le paragraphe suivant.

Ce deuxième scénario peut être largement étoffé par vos soins, attendu qu'il se déroule dans un univers encore peu altéré par les événements de la campagne. Vous pouvez très bien en profiter pour jouer une, trois, voire dix aventures indépendantes – en utilisant le Centre de Tri comme lieu récurrent et Monsieur Fabien comme contact de mission – histoire de délayer la sauce et de faire perdre de vue l'étrange disparition de Hakim Izmet aux joueurs.

Si vous êtes pressés, cependant, les quatre miniscénarios ci-dessous devraient suffire à détourner leur attention, pendant que le ciel se prépare à leur tomber sur la tête.

BELETH ET LA BÊTE

En tant que Seigneur des clés et Grand épiloon, vous êtes en droit, MJ de mon cœur, de savoir ce qui se passe (quant à toi, le petit fouineur, tu crois donc que je ne t'ai pas vu ? Allez, repose ce supplément lentement dans le rayonnage de ta boutique de jeu. Ou alors, si tu veux

tricher, fais-le correctement et acquitte-toi de son prix fort raisonnable auprès du sympathique vendeur qui te regarde lire depuis bientôt une heure en soupirant).

Yolande, la belle PNJette du scénario précédent est, vous l'avez deviné, Andrealphus. Dans son utérus non euclidien pousse ce fameux rejeton deux fois démoniaque, qui voit par ses yeux et parle par sa bouche. Prise d'une fringale subite et sans beaucoup réfléchir aux conséquences, le prince du sexe s'est payé une nouvelle victime surnaturelle, presque sous le nez des personnages, avant de mettre les bouts en quatrième vitesse. Une première erreur qu'il ne manquera pas de répéter dans l'aventure suivante, mais chut, nous n'y sommes pas encore.

Pour l'instant, Yolande se planque dans un hôtel de banlieue sordide et passe ses journées à sucer des steaks. Son fœtus, repu, semble plongé dans ce profond sommeil qui suit presque toujours ses orgies de chair et la maman attend son réveil avec une satisfaction mêlée d'appréhension. De temps en temps, elle le sent qui bouge et qui lui file des coups de pied, comme s'il faisait des cauchemars.

Ce qui est d'ailleurs le cas. Le petit bout de chou – que nous allons désormais appeler Damien par souci de simplification – rêve, vagabondant au gré de ses envies à travers les champs multicolores de la Marche idoine. Et il ne tarde pas à tomber sur un des concierges des lieux, un très bel ange au regard triste et aux cheveux ébouriffés par l'air vespéral, deux grandes ailes d'un noir de jais déployées derrière lui comme une sinistre auréole. Damien et l'ange déchu se jaugent un instant, puis s'adressent finalement la parole. Ce premier rendez-vous est à marquer d'une pierre noire, notez-le bien, car c'est à cet instant précis que l'histoire bascule, que la roue tourne d'un cran, et que le Grand Jeu plonge dans le chaos.

Damien et Beleth (car c'est bien lui) discutent longtemps. Suffisamment longtemps en tout cas pour que le prince des cauchemars comprenne à qui il a affaire, pour qu'il devine ce que Damien doit devenir, pour qu'il admette que cet enfant, comme lui, comme tout le reste, n'est qu'un maillon de la grande chaîne du plan divin. Lorsque finalement, et avec une grande politesse, Damien prend congé de son hôte, lorsqu'il s'éloigne à travers la MRC, les dernières paroles qu'il prononce sont : « J'ai faim ! ». Beleth prend encore quelques heures, dans le perpétuel crépuscule de la Marche, à réfléchir à ce qu'il doit faire. Puis, ayant lissé le noir de ses ailes et rajusté son manteau en peau de nuit, il se lève de son trône et, léger comme un songe érotique, se met en quête des personnages...

Pendant la durée des aventures intermédiaires (à savoir : ce scénario-ci plus les éventuels bonus que vous voudrez lui adjoindre), vos démons vont faire de drôles de rêves. À chaque fois qu'ils dorment, faites-leur faire un test de Volonté facile pour déterminer ce dont ils se souviennent au réveil. Ceux qui gardent une trace de

leurs pérégrinations nocturnes pourront noter un fait étrange : un protagoniste de leur rêve (Zozo le lapin marrant, Torghul le sodomite ou Marcel le serveur de *La tour d'argent*) leur a mentionné la présence non loin d'un mec qui les cherche. Si le RU est égal ou supérieur à 6, le PNJ onirique leur en aura même donné une description approximative (un grand gars sinistre à l'air ténébreux avec deux grandes ailes noires dans le dos).

Damien a déjà vu les personnages par les yeux d'Andrealephus (à *La boule*, peut-être après). Le prince des cauchemars, muni de leur description, essaye à présent de les retrouver par leurs rêves, ce qu'il devrait réussir à faire assez rapidement. Une fois les démons identifiés, il prendra les mesures nécessaires à la bonne conduite de son plan, comme nous le verrons dès le prochain chapitre.

Notez que si votre groupe contient un démon de Beleth, celui-ci ne sera pas affecté par l'enquête onirique (Beleth connaît déjà son serveur).

BABY-SITTING BLUES

Baby-sitting

Mais fi des rumeurs, des magouilles et autres mystères dont vos joueurs ne doivent rien savoir pour l'instant. Vos démons sont invités à revenir à la douce torpeur du quotidien, aux enquêtes les plus classiques, en un mot : aux Missions d'Intervention orchestrées par le Centre de Tri.

Derrière ce nom pompeux orné de deux majuscules, se cache en fait une sorte de service après-vente démoniaque. Les vieux et moins vieux démons affiliés au CdT continuent d'y faire parvenir leurs demandes. Les dossiers s'accumulent et, de temps en temps, une équipe s'occupe de dépoussiérer la pile. Nous vous proposons ici quatre dossiers sur lesquels les personnages de vos joueurs vont être amenés à enquêter, mais rien ne vous empêche d'en créer d'autres si ces enquêtes vous semblent trop simples.

Environ dix jours après le débriefing de l'affaire Hakim Izmet, Aurélie appelle les personnages pour qu'ils viennent prendre leur nouvelle affectation dès le lendemain. Elle leur expliquera le fonctionnement sommaire de leur nouvelle tâche et leur confiera les quatre dossiers en souffrance (dossier est d'ailleurs un bien grand mot, puisqu'il s'agit en fait de pochettes cartonnées contenant deux feuilles : le message d'un démon qui réclame de l'aide et un petit



Nihil Ex Nihilo

commentaire de Monsieur Fabien sur le sujet).

Jusqu'à épuisement de la pile, les personnages travailleront pour le Centre tous les jours de 8h00 à 14h00, sauf les samedis, dimanches et jours fériés. L'après-midi est laissée libre pour leurs activités de couverture.

Désormais surnommés « l'équipe d'intervention », les personnages peuvent disposer de la salle de pause du Centre de Tri ainsi que du soutien lointain mais amical des démons qui y œuvrent. Gilbert, en particulier, se montrera très attentif et ira même jusqu'à leur filer un coup de main en cas d'intervention musclée.

Aucune date butoir n'est fixée pour le règlement des différentes affaires et les démons peuvent donc prendre tout le temps qu'ils veulent pour en venir à bout.

BURLESQUE DE BOULEVARD

Burlesque de boulevard

Le premier dossier porte le nom de Conrad Sechepine et la lettre du démon se présente à peu près sous cette forme : « Chers amis et compatriotes (poil de carotte), si je prends ma plus belle plume pour vous écrire un mot, ce n'est pas que ma chandelle est morte et que je n'ai plus de feu (poil au nœud). Il y a trop longtemps que je n'ai reçu de visite de votre part (poil au dard) et j'aurais aimé m'entretenir prochainement avec l'un d'entre vous (poil aux couilles). J'ai en effet mené plusieurs nouvelles enquêtes de voisinage (poil à la bite) dont les résultats impressionnants vous prouveront l'avancée rocancafantabuleuse de nos ennemis (poil au sexe tout poilu du sexe). À bientôt de vous voir (poil au poil). Conrad Sechepine. »

Monsieur Fabien a ajouté comme commentaire : « Conrad est un vieux gradé de Kobal, mis sur la touche depuis bientôt vingt ans. Ne vous sentez pas obligés de croire tout ce qu'il vous dira, mais essayez de rester polis avec lui : ce fut un grand démon, en son temps. »

Conrad Sechepine réside dans une grande barre de H.L.M. près de la place d'Italie. Le petit appartement où il vit seul ressemble à un Q.G. haute sécurité de film d'espionnage des années 50. Chaque fenêtre possède sa lunette astronomique braquée vers l'extérieur, plusieurs magnétophones à bandes sont posés sur les meubles, une T.S.F. grésille dans la salle de bain, des kilomètres de câbles reliés à de gros micros chromés courent dans le couloir, et un tableau vert a été installé dans le salon, couvert de notes et de plans secrets. Une légère odeur de moisi plane dans tout l'appartement.

Le démon vient ouvrir la porte aux personnages, vêtu d'un peignoir éponge comme s'il sortait juste de la douche (c'est en fait l'unique vêtement qu'il porte

depuis des décennies, convaincu de ses pouvoirs antiradiations) et les accueille d'un franc salut militaire. C'est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux noirs ternes et sales, et à la barbe mal taillée. Il porte d'énormes lunettes de fabrication artisanale, d'où dépassent vis et fils électriques, et dont les verres semblent taillés dans des fonds de pots de confiture.

Conrad Sechepine est complètement taré. Depuis sa mise en préretraite il y a dix-huit ans, il n'a pas mis un pied hors de son appartement et passe ses journées ainsi qu'une partie de ses nuits à surveiller le voisinage. Accumulant des preuves par milliers, il compte ensuite sur les forces du Mal pour régler ces problèmes, comme au bon vieux temps. Notez que si Sechepine apparaît comme un personnage farfelu et marquant, il se montre en réalité parfaitement odieux. Il déteste toute forme de plaisanterie dont il n'est pas l'auteur, parle d'une voix cassante et n'hésite pas à montrer le profond mépris qu'il porte aux « petits jeunes ». Il commencera d'ailleurs par demander aux personnages de vos joueurs de faire un peu de ménage chez lui (il s'agit surtout de vider le frigo de ses aliments les plus périmés et nauséabonds), puis d'aller faire les courses au Lidl du coin. Ils sont bien sûr libres de refuser, ce qui ne troublera le démon que quelques heures. Une fois mis en condition, Sechepine briefera les personnages sur :

Son boucher. Depuis un mois qu'il l'observe, Conrad est certain que le brave homme qui tient la boucherie-charcuterie du coin de la rue est en réalité un chef de guerre viking. Le Kobal montre alors un jeu de photos prises au téléobjectif depuis sa salle de bain, sur lesquelles on peut deviner un homme barbu (et flou) en train de tendre quelque chose à un autre homme barbu (et flou) – vraisemblablement 300 grammes de filet mignon. Si les démons ne se montrent pas convaincus par cette preuve flagrante, il insistera lourdement en disant qu'en plus, cet homme vend... de la viande d'élan séché ! Une descente à la boucherie, et éventuellement une petite enquête sur Benjamin Sachs, suffiront à apprendre aux personnages sa complète humanité. Il n'a jamais vendu de viande d'élan à qui ce soit – il fait plutôt dans la viande blanche, d'ailleurs – et le client que l'on aperçoit sur la photo n'est autre que Justin Topère, l'insti gauchou du troisième C. Le boucher n'a jamais mis les pieds en Scandinavie, ne réagit pas quand on lui crie « Heil Odin ! » à l'oreille et pousse le vice jusqu'à aller à l'église à l'occasion de Noël et de Pâques.

Les trois Roumaines qui font la manche dans le quartier. Conrad est persuadé que la mère gitane (une vieille édentée indigne de figurer même dans un film de Kusturica) est un ange de Dominique. Il l'a vue à plusieurs reprises faire le signe de croix (il possède même une photo floue, c'est dire) et grâce à ses sens hyper développés l'a entendue un soir prononcer les mots

« Que justice soit faite ! » face à un agent de police venu lui demander ses papiers. Il soupçonne également les deux jeunes filles qui travaillent avec elle d'être des scédes du Bien (soldats de Dieu, très vraisemblablement). Vérifier les dires de Sechepine sera cette fois un peu plus compliqué, puisque les trois femmes se laissent difficilement questionner. En situation illégale, elles sont forcées de faire la manche pour un chef de famille mafieux qui garde leurs papiers sur lui pour s'assurer qu'elles ne mettent pas les bouts. Elles se démènent donc pour rapporter suffisamment d'argent, histoire de ne pas se faire tabasser à la nuit tombée. Les trois Roumaines pratiquent toutes sortes d'activités illégales (vol à la roulotte, mendicité agressive, etc.) et savent très bien faire semblant de ne pas comprendre le français quand ça les arrange. Bref, ce ne sera pas une partie de plaisir, même si les personnages se doutent qu'il s'agit d'un nouveau mythe de Conrad. La vieille peau est négative à la Détection du bien et peut être tuée d'une seule claquette si les démons s'essaient à la méthode violente.

BARNABÉ IS BACK

Enfin, les soupçons de Sechepine portent sur son *voisin du dessus*, celui du cinquième. Il est persuadé que Gabriel Leminor – qui s'est présenté à lui comme chercheur d'emploi le jour de son emménagement – est un ange de Laurent. En effet, quand il n'est pas à l'une de ses fenêtres, Conrad scrute le palier à travers son judas optique grossissant installé à grand frais. Il peut jurer avoir vu son jeune voisin sortir de chez lui à plusieurs reprises en dissimulant sous son long manteau un objet encombrant et rigide : une épée, sans aucun doute ! En plus de cela, le démon de Kobal avoue avoir tout de suite senti quelque chose de louche chez lui, comme une aura hostile. Il prie les personnages d'être prudents dans leur enquête, même si cela fait bien trois semaines qu'il n'a plus aperçu son voisin (« sans doute profite-t-il de mes rares heures de sommeil pour sortir se ravitailler... »).

Il suffit de monter trois paliers pour se rendre chez Leminor. Lorsque les démons se pointent et s'ils sont un peu attentifs (test de Perception difficile), ils entendent plusieurs personnes à l'intérieur. Si la MR est supérieure ou égale à 6, ils pourront même se rendre compte que les habitants conversent en arabe. Dès que l'on sonne ou que l'on toque à la porte, les bavardages s'arrêtent. De même, si les personnages font une irruption violente dans l'appartement, les conversations stopperont net et ils auront la surprise de découvrir un intérieur vide de tout habitant.

Une fouille en règle permettra de découvrir des choses intéressantes. Tout d'abord qu'il n'y a aucun endroit suffisamment grand pour cacher ne serait-ce qu'un seul adulte. Ensuite que ledit Gabriel Leminor est vraisemblablement parti depuis un moment. Il reste peu d'habits dans l'armoire de la chambre, la plupart des produits de toilette ont disparu, le frigo est vide et l'ordinateur débranché. Dans la chambre, à côté d'un lit double fait au carré, ils pourront trouver un tapis de prières, ainsi qu'un exemplaire du Coran en arabe dans la petite bibliothèque. Dans le secrétaire sur lequel trône l'ordinateur, traînent plusieurs jeux de photomaton de Gabriel : c'est un homme d'une trentaine d'années aux cheveux très blonds attachés en queue de cheval et aux yeux d'un gris très clair. Il a le teint hâlé et un drôle de sourire crispé. Des photocopies couleur de pages de passeports et des calques de tampons officiels laissent à penser qu'il s'est fabriqué de faux papiers d'identité. Le disque dur de l'ordinateur a été vidé il y a plus de trois semaines et ne contient plus rien de compromettant. Dans l'historique du navigateur Internet cependant, un joueur plus malin que les autres pourra retrouver les adresses des derniers sites visités : plusieurs sites arabo-musulmans, celui de la SNCF et d'un organisme national de cartes routières. Leminor est parti, mais rien ne permet de savoir ni où il est, ni quand il reviendra.

Conrad Sechepine se montrera blasé par les découvertes des démons, affirmant qu'il s'y attendait et les sommant de faire un rapport circonstancié. Il expliquera aux personnages que c'est tout pour l'instant, mais que s'ils veulent rester habiter chez lui pour l'aider dans ses surveillances ils sont les bienvenus. Gageons que les personnages de vos joueurs auront à cœur de le laisser seul et de retourner vaquer au Centre de Tri. Si les démons transmettent l'info à leurs supérieurs, Monsieur Fabien concoctera un dossier qu'il confiera à Aurélie pour qu'il remonte d'en Bas et qui – mystérieusement – n'arrivera jamais à destination.

Rien que pour vos yeux, la vérité sur cet interlude : une fois n'est pas coutume, Sechepine a eu le nez creux. Gabriel Leminor est bien un You-You, et pas n'importe lequel : il s'agit en fait de l'archange Gabriel soi-même, revenu en France depuis un an et demi, à la recherche de son frère déchu. Il se trimbale bel et bien avec une épée sous le manteau (l'épée de feu de Gabriel n'étant pas le genre d'objet qu'on laisse traîner chez soi, même derrière une porte blindée), mais a quitté Paris depuis déjà plusieurs semaines. Il a laissé trois djinns en poste derrière lui (les voix entendues par les personnages) qui ont filé lui transmettre la nouvelle de l'intrusion démoniaque. Vous pouvez donc être sûr que l'archange ne remettra pas les pieds dans cet appartement de sitôt.

Nihil Ex Nihilo



BRUIT BLANC

De retour au Centre de Tri, et après avoir éclusé un thé au citron roboratif, les personnages pourront s'attaquer au deuxième dossier. Autant vous le dire tout de suite, ce dossier-là sent très mauvais et n'est pas d'un goût très sûr. C'est un peu le pendant démoniaque de la « mission de fâcho » pour les anges, le genre de tâche qui peut amener les démons à réfléchir à leur rôle sur Terre et à reconsidérer leurs relations avec la hiérarchie. En effet, quoi qu'ils fassent, les démons risquent de garder

un sale goût dans la bouche et une ombre indélébile sur la conscience.

La lettre a été envoyée par Jean-Daniel Poniatowsky, de chez Scox, un psychiatre médiatique assez connu. Sous un nom d'emprunt, il écume les plateaux télévisés où il sert de caution intellectuelle aux habituels reportages caricaturaux sur les décérébrés à la mode (acheteurs compulsifs, schizophrènes, nymphomanes, rôlistes, etc.). Jean-Daniel, du haut de son grade 2 et de sa position mondaine, estime qu'il traîne la famille de son corps d'accueil comme un boulet. Incarné depuis deux ans, il est contraint de composer dans le civil avec sa femme Françoise (37 ans) et ses trois enfants : Muriel (8 ans), Clotilde (6 ans) et Benjamin (3 ans). Il ne voit qu'une seule solution pour recouvrer sa liberté : les faire disparaître tous les quatre.

Dans sa lettre, il demande à l'équipe d'intervention de le contacter pour convenir d'une date. Il compte bien être loin de Paris et du lieu du crime (ou de l'accident) lorsque sa famille passera de vie à trépas, afin d'éviter toute accusation. Il est prêt à fournir toutes sortes de renseignements aux assassins, voire à laisser les clés de chez lui pour leur faciliter le travail.

Voilà vos joueurs face à un cas de conscience (en admettant, bien sûr, qu'ils en aient une). S'ils ne contactent pas Jean-Daniel et qu'ils enterrent le dossier, faisant semblant de ne l'avoir pas lu, ils apprendront quelques semaines plus tard que toute la famille

du démon est morte dans un carambolage sur l'autoroute, faisant dix-huit morts et quarante-six blessés graves. À l'inverse, s'ils décident de s'occuper du sale boulot, il va falloir que vous fournissiez un petit effort en tant que MJ.

En effet, ce que vont faire les démons n'est pas drôle du tout et il faut bien qu'ils s'en rendent compte. Pas question donc de rendre Françoise et ses enfants antipathiques pour alléger la conscience de vos joueurs : ils forment une gentille famille de bourgeois centristes, vivant dans un pavillon de Neuilly avec deux labradors un peu séniles. Ce sont des humains tout ce qu'il y a de plus normaux, sans pouvoirs et sans grande capacité de résistance. Inutile donc de faire trop dans le détail : les

démons ne devraient avoir aucun mal à les dessouder tous les quatre et à faire passer le tout pour un accident/cambriolage/incendie...

Une fois leur mission accomplie, Jean-Daniel reviendra sur Paris et les invitera au restau pour se gaver avec eux de gibier en sauce. Il a l'air en pleine forme et n'arrête pas de plaisanter. Il faut dire que lui ne rêve pas la nuit d'un gamin de trois ans qui le regarde en pleurant, sans bouger, et qui répète : « pourquoi tu fais mal à ma maman... ».

C'est tout pour cette mission qui, on l'espère, aura fait un peu cogiter les démons à la beauté du Grand Jeu et aux charmes nombreux de la hiérarchie infernale. Peut-être se souviendront-ils de cet épisode un peu plus loin dans la campagne, lorsque des décisions graves devront être prises.

UNE BIEN BELLE BALADE

Allez, on souffle un peu : le troisième dossier n'a rien de glauque et peut même s'avérer plutôt distrayant. Cette fois il n'y a pas de lettre d'un démon, juste un petit mot de Monsieur Fabien, qui dit en substance : « Cinq ans se sont déjà écoulés depuis notre dernière visite à Deprofundis. Le temps est venu de lui apporter son ravitaillement, voir la liste de courses ci-jointe ». Ladite liste comprend une trentaine d'articles divers, parmi lesquels : les cinq premiers CD du top 50, trois litres de thé à la menthe, cinq Pléiades, dix piles de lampe de poche, un jeu de *Jungle Speed*, six jeux de cordes de guitare folk, une flûte à bec alto et un tapis de bain.

En interrogeant les démons du Centre de Tri, les personnages pourront apprendre que Deprofundis est un serviteur de Gaziél qui habite depuis des décennies aux fins fonds des sous-sols de la capitale. Il ne remonte jamais à la surface et le Centre est chargé de lui fournir de temps en temps du matériel pour qu'il puisse passer le temps plus agréablement. Les démons sont chargés d'aller faire des courses, puis de se rendre jusque dans son domaine souterrain. Ils peuvent se faire accompagner par Gilbert, qui ne sera pas contre une petite expédition underground, ou se voir fournir un plan d'accès détaillé bien que relativement complexe.

Comme vous le savez si vous possédez *Old School*, les sous-sols de Paris grouillent de forces surnaturelles en tous genres et s'étalent sur plusieurs niveaux : les caves des immeubles, le métro, les catacombes, la voirie, les tunnels d'entretien, les anciennes carrières et, plus profond encore, là où personne ne va plus, d'anciennes galeries abandonnées dont peu de gens connaissent

encore l'existence. Deprofundis vit plus bas encore, près des nappes phréatiques, dans une enfilade de grottes insalubres et à une telle profondeur que personne ne peut y arriver par mégarde. L'expédition en sous-sol risque de demander un peu de préparation et de matériel et il serait bienvenu que les joueurs pensent non seulement aux lampes de poche, mais également aux casques de spéléo, aux baudriers et aux cordes d'escalade.

Munis du plan et/ou guidés par Gilbert, ils vont s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Depuis la station de métro Louvre, il faut prendre une porte qui mène dans les locaux du service d'entretien, puis essayer d'éviter les hommes en costume orange qui y jouent à la belote et y vident des canettes. Une échelle permet d'accéder à des galeries étroites et bétonnées où règne une ambiance fort de Douaumont du meilleur aloi. Une centaine de mètres de galerie et deux ou trois escaliers plus loin, il faut ouvrir une lourde trappe (test de Force très difficile à moins de posséder une barre à mine) et descendre une interminable série d'échelons pour se retrouver près d'un puits collecteur des égouts.

Il faut une petite demi-heure de traversée pour atteindre la trappe suivante et vous pouvez vous en donner à cœur joie : équipe d'égoutiers, rats affamés, valise pleine de billets de banque qui dérive dans les flots de merde, voire un squad d'anges de Daniel, une poignée de guérilleros de la Terre Creuse ou l'anaconda bleu ciel géant du U-Boat Crew (cf. l'aide de jeu sur Paris, « *Fluctuat nec mergitur* » dans *fire & ICE*). Une fois arrivés à destination, les chaussures poisseuses et les narines pleines de l'odeur fétide des égouts, les personnages de vos joueurs devront ouvrir une épaisse porte métallique qui n'a pas pivoté depuis la libération de Paris, pour accéder à un nouveau réseau de galeries creusées dans le roc et étayées comme dans une mine.

Ces anciens puits d'accès aux carrières servaient à la Résistance et on peut encore y trouver un squelette en uniforme kaki, tenant un Luger entre ses phalanges polies par les vers. Attention où l'on met les pieds : des puits verticaux ont été forés çà et là et ne sont recouverts que par quelques planches de bois vermoulu. Ils ne font guère plus de dix ou quinze mètres de fond mais c'est déjà très chiant pour remonter... Les parois suintent d'humidité, on entend au loin de l'eau qui coule, mais tous les bruits de la ville se sont tus depuis longtemps. Au détour d'une galerie, alors que les parois des tunnels se font de plus en plus rapprochées et de plus en plus basses, les démons aperçoivent une silhouette dans l'éclat de leur lampe : un homme est assis par terre et semble regarder dans leur direction. « Qui va là ? ». À ce moment précis, un grondement venu du fond de la terre se fait entendre et va en s'amplifiant.

Nihil Ex Nihilo

Les personnages ont intérêt à réagir vite : dire qu'ils viennent voir Deprofundis, parler en démoniaque, faire flasher leur aura ou n'importe quoi du même goût. L'homme est en fait un zombie aux ordres du démon, qui a pour mission de protéger l'accès de son repaire. Si les intrus ne montrent pas patte blanche, ils ont tout intérêt à déguerpir s'ils ne veulent pas que la galerie leur tombe sur la gueule. Une fois le test passé, ils seront conduits dans le réseau de grotte de Deprofundis.

Celui-ci vit dans un petit cent trente pièces obscur et très humide, en compagnie de trois zombies. La majeure partie de son domaine est immergée et donc inaccessible à ceux qui ne possèdent pas, comme lui, le pouvoir Anaérobiose. Deprofundis et ses zombies sont des gens extrêmement sympathiques et plus qu'heureux d'avoir de la visite. Ils déballeront les provisions dans la salle principale, une grotte aménagée à l'ancienne, avec meubles en acajou, armure médiévale décorative, tentures un peu moisées et éclairage rustique à la lampe à pétrole. Les morts-vivants surprendront sans doute les joueurs par leur présence d'esprit et leur conversation : ils citent Dostoïevski en russe et jouent chacun d'un instrument de musique différent. Depuis un siècle qu'ils vivent avec Deprofundis, ils ont eu le temps de booster un peu leur Q.I. !

Le démon expliquera ensuite sa mission permanente et invitera même les personnages à assister à une petite démonstration : depuis que les anges ont fourni des sismographes aux humains, il fait régulièrement trembler les sous-sols de la capitale. Ces petits séismes sont devenus normaux pour tout le monde, même pour les serviteurs de Daniel, autorisant aux forces du Mal un petit glissement de terrain discret de temps en temps.

Mais le temps passe et il faut rejoindre la surface. Deprofundis remerciera longuement les personnages, expliquant qu'ils sont toujours les bienvenus chez lui s'ils ont besoin de quoi que ce soit. La remontée prend deux à trois heures, à condition de suivre le plan à l'envers et de ne pas s'égarer en route.

BAFOUILLE BAVEUSE

B a f o u i l l e b a v e u s e

La lettre du dernier dossier a été rédigée sur du papier W.-C. déchiré, avec un crayon à pointe grasse. « Je ne sais pas s'il y a encore quelqu'un au Centre de Tri, je ne sais pas s'il existe encore. J'ai été forcé de revenir sur Terre, un sorcier me retient prisonnier et me croit contrôlé. Nous sommes quatre dans le même cas, dont deux ailés. Nous nous dirigeons vers Dunquerque. Je les entends qui reviennent. Heterodosk, de chez Malphas. » Le mot de Monsieur Fabien explique que ce torchon est arrivé par la poste dans une enveloppe rudimentaire et non timbrée

adressée au « responsable des chaudières du Centre de Tri ». Le pli était taché de boue : la lettre a sans doute été jetée par la fenêtre d'un train en marche puis glissée dans une boîte aux lettres par une bonne âme. Elle est parvenue au Centre il y a quinze jours, par la voie normale. Si les joueurs en font la demande, Monsieur Fabien, Gilbert ou Aurélie peuvent profiter de cette occasion pour les briefer sur les principes de la sorcellerie : invocation, lien, vrai nom, etc. Il ne restera plus aux personnages qu'à faire leurs bagages et à suivre la piste déjà froide de Heterodosk et de ses ravisseurs. En cas d'analyse psychométrique, l'enveloppe se montrera plutôt bavarde et racontera ses folles péripéties, depuis le moment où elle a été jetée du train jusqu'à son arrivée au Centre, en passant par le champ de maïs et les mains d'un exploitant agricole de la Beauce...

Retrouver la trace des sorciers et de leurs prisonniers surnaturels va demander de la part des personnages un peu de patience et de méthode, ainsi que de bons contacts avec les autochtones. Dunquerque est, je le rappelle pour les veinards qui n'y ont jamais mis les pieds, une des villes les plus laides de France. Gros centre industriel d'une région sinistre (et sinistrée), l'agglomération a eu la déveine d'être rasée lors des bombardements de la Seconde Guerre mondiale, puis d'avoir été reconstruite par des urbanistes incompetents : rues tracées au cordeau, bâtiments clonés, placettes bétonnées où des fleurs tuberculeuses poussent dans des jardinières en graviers agglomérés, friches industrielles. Les habitants ont dans les yeux le bleu qui manque à leur décor, et dans le nez le rouge qu'ils boivent à leurs repas. Notons également la présence d'un immense complexe pétrochimique à proximité du port, qui donne à la mer cette teinte mauve, et au ciel cette couleur jaune pisse si caractéristique. Le centre ville, désert à partir de 17h00 le samedi soir, est surplombé par la tour d'un grand complexe hôtelier déserté depuis les années 70 et dont les portes et les fenêtres ont été murées : c'est charmant. Dunquerque est le troisième port de France, la cité de naissance du pirate Jean Bart et un lieu de villégiature idéal pour tous les gens qui pissent de rire devant les films de Cronenberg.

C'est bien là que Heterodosk et ses trois compagnons surnaturels sont maintenus prisonnier, par une équipe de sorciers un peu spéciale. En effet, les quatre invocateurs responsables de ce détournement de forces du Grand Jeu appartiennent à la Rose et sont assistés dans leur tâche par une paire de zombies boostés aux hormones. Ils sont en service commandé et sont censés ne rendre des comptes qu'à Hornet lui-même (ou à son « cousin » Bif).

Car cette fois, ça y est, Hornet a compris ce qui se passait. Enfin, disons plutôt qu'il commence à avoir une idée assez claire de la situation : Bifrons perd ses

pouvoirs et c'est lui qui profite. Au cours des derniers mois, le prince des morts a progressivement abdiqué ses velléités d'indépendance et se laisse piloter par son invocateur préféré. Le sorcier sait bien que quelqu'un va finir par se rendre compte de ce qui se passe et il tient à être le mieux préparé possible le cas échéant. C'est pour cette raison qu'il a repris contact avec la Rose et qu'il s'est remis à organiser des invocations. Avec l'aide de Bifrons – qui fournit volontiers des vrais noms à la pelle – et l'assistance technique d'une trentaine de sorciers européens, il force des anges et des démons à venir sur Terre puis il les cuisine sur la situation au Paradis et en Enfer. Une fois qu'ils se sont mis à table, les séides sont parqués dans diverses planques, ne pouvant ni être relâchés dans la nature, ni renvoyés d'où ils viennent sans attirer les soupçons. Le plan se déroule sans accroc depuis plusieurs mois et Hornet commence à jubiler franchement : le sorcier a compris que les tensions à la Cour démoniaque menaçaient de péter et il compte bien profiter de la guerre pour tirer son épingle du jeu. Rendre leur liberté aux mort-vivants lui paraît un premier objectif digne de lui...

BOUM BOUM BOUM BOUM

Une fois à Dunkerque, les méthodes d'investigation habituelles des démons (discussions de bar, interrogatoires, fouille en bibliothèque, dépiautage de journaux) pourraient les orienter sur différentes pistes. À la question « des événements étranges se sont-ils passés ces derniers temps ? » les habitants interrogés parleront d'un cambriolage dans les bureaux de l'usine sidérurgique de Solac Dunkerque il y a un mois, d'un dangereux pyromane qui court toujours (il arrose des animaux avec de l'essence avant de leur foutre le feu), de plusieurs expulsions de squatters dans l'hôtel désaffecté et de marins lituanien qui traînent dans le port depuis la désaffectation des crédits nécessaires à l'affrètement de leur cargo.

La dernière piste est la bonne, mais ne privez pas vos joueurs de quelques heures d'errance et d'enquête stérile, entre des responsables d'usine sur les nerfs (ils se sont fait voler tous leurs plans secrets par la concurrence), des flics patibulaires qui parlent patois et des militants gauchistes, pédés et toxicos, qui transforment tout ce qui possède un toit en « atelier d'artiste et lieu de vie communautaire ».

Le cargo lituanien est toujours dans la rade, à quelques encablures de la côte. Une observation des lieux à la jumelle permet de repérer une activité constante sur le

navire : lumières allumées dans les cabines et personnes se déplaçant sur le pont de jour comme de nuit – comme pour une ronde de surveillance en fait. Tous les deux jours, un petit canot fait l'aller-retour en ville et quatre fiers gaillards des pays de l'Est viennent faire les courses et écluser des godets dans les bars de marins. Ils parlent très mal le français mais comprennent bien le langage des poings. Si les personnages les chopent dans un coin et se montrent persuasifs (un pouvoir surnaturel visible est *toujours* persuasif), ils avoueront retenir prisonnier une poignée d'otages et travailler pour le compte d'un certain Mister H. Quelques coups de bottin en plus pourront leur extorquer un plan grossier des lieux et quelques précisions sur les forces en présence.

Le *Bijelo Dugme* est un cargo mixte de faible tonnage, vide de toute cargaison depuis quatre mois. Le propriétaire légitime du navire s'est barré avec la caisse. La Rose n'a eu aucune difficulté à en reprendre le contrôle et à convaincre les anciens marins de rester pour un emploi provisoire et lucratif de matons. Les quatre sorciers se prénomment Barbara, Sven, Ulrike et Thomson. Ils ont été dépêchés des quatre coins de l'Europe pour assurer cette mission temporaire de gardiennage. Ils sont en poste depuis des mois et commencent à désespérer de voir se finir leur service, ce qui fait que la discipline à bord s'est un peu relâchée. Outre les prisonniers surnaturels, les invocateurs contrôlent deux séides qui leur sont entièrement dévoués et quatre zombies spéciaux gracieusement fournis par Hornet et Bifrons. Les prisonniers sont à fond de cale, entravés, peu nourris et sans aucune distraction. La plupart d'entre eux sont traumatisés par les tortures qu'ils ont subies au cours de leurs interrogatoires (quelque part en Forêt-Noire) et n'ont qu'un seul désir : retourner d'où ils viennent. Seul Heterodosk, le démon de Malphas qui a alerté les joueurs, a gardé assez de lucidité pour pouvoir se mêler à la baston en cas d'opération coup de poing.

Les gouteurs se reliaient sur le pont du navire toutes les trois heures, de jour comme de nuit. Ils opèrent théoriquement par équipe de deux, mais il n'est pas rare que la moitié du binôme soit trop bourrée pour tenir debout, surtout aux heures les plus sombres. Deux démons de Caym contrôlés rôdent autour de la coque et suivent les bateaux qui approchent du cargo en attendant l'ordre d'attaquer (sous forme de requin blanc). Quatre zombies en uniformes militaires complètent cet inventaire des forces ennemies.

Le cargo est suffisamment loin du port de Dunkerque pour qu'une bataille épique puisse s'y dérouler sans heurter le principe de discrétion. À part les créatures surnaturelles obéissant aux sorciers, les adversaires de vos joueurs seront humains donc assez faciles à broyer,

Nihil Ex Nihilo

même avec un plan d'attaque rudimentaire. Détruire tout ce qui bouge peut être une bonne solution, puisque les séides (contrôlés aussi bien que prisonniers) retourneront d'où ils viennent. L'idéal serait cependant que les personnages de vos joueurs agissent avec un peu de doigté et parviennent à garder vivant les prisonniers et un ou plusieurs sorciers de la Rose.

S'ils y parviennent, les démons pourront ainsi apprendre une partie du plan de Hornet. Les prisonniers raconteront le traumatisme de leur incarnation forcée, les longues séances de torture dans une résidence de montagne, puis leur transport jusqu'à Dunkerque en train. Ils seront incapables de retrouver le lieu de leur invocation, mais parleront de nombreux sorciers, de zombies et d'un duo de personnes appelées Monsieur H. et Monsieur B. qui semble diriger toute l'organisation. Les sorciers pourront, quant à eux, fournir les coordonnées de la base de torture (un relais et château en Allemagne), celle-ci ayant de toute façon été abandonnée. Ils savent que Monsieur H. est le légendaire Hornet mais essaieront de le cacher le plus longtemps possible (ou de négocier leur liberté en échange du nom). Quant à Monsieur B., ils ne connaissent pas sa véritable identité, mais savent que c'est un très bon ami du sorcier – et qu'il lui ressemble d'ailleurs beaucoup.

BRAVO

LES BLAIREAUX !

Les personnages sont libres de faire remonter ou non les informations qu'ils viennent de recueillir et de faire ce qu'ils veulent des éventuels prisonniers. S'ils demandent conseil à Monsieur Fabien, celui-ci leur ordonnera de tuer les démons (pour qu'ils retournent en Enfer) et de garder les anges pour information. Comme il refusera de les accueillir dans le Centre, les démons devront se démerder pour les loger dans l'éventualité où ils retiendraient cette option. Enfin, s'ils ont lâché leur tête au cours de l'invasion du cargo, il faudra sans doute qu'ils quittent les lieux assez vite après la bagarre...

De retour à Paris, les démons auront droit à une semaine de congés loin du Centre et de ses missions foireuses, et pourront gagner les PA suivants :

| | |
|--|-------|
| Les personnages sont restés en bons termes avec Sechepine | +1 PA |
| Ils ont exécuté sans râler toute la famille Poniatowsky | +1 PA |
| Ils sont devenus potes avec Deprofundis | +1 PA |
| Ils ont réussi à faire parler les sorciers de la Rose ou leurs prisonniers | +1 PA |

LE BOY'S BAND

CONRAD SECHEPINE

Conrad Sechepine a été l'un des démons parisiens les plus populaires des années 70, dirigeant de main de maître un squad très efficace et bien équilibré. Il a eu le malheur de tomber, au cours d'une mission d'importance capitale ordonnée par Scox, sur des représentants français de la secte Rasta fondée par Novalis. Boum, boum, Pollen et batte de base-ball, Sechepine est mis au secret et lorsqu'il parvient à s'échapper c'est pour se choper une perte de PA plus que conséquente. Il a été mis en préretraite peu après, sur demande expresse de son prince.

Conrad est un peu chiant, pas mal fou et vraiment frustré de ne plus pouvoir montrer au monde ce qu'il a dans le ventre. Si, par le plus grand des hasards, les joueurs venaient à le recontacter plus tard dans la campagne pour lui demander de l'aide, ils se rendront pourtant compte que Kobal avait raison de le laisser innocupé. Sechepine est parfaitement imprévisible et, s'il se montre très efficace et pondéré en situation de stress, il est parfaitement intenable quand il est au repos.

CONRAD SECHEPINE

Kobal
Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 |

TALENTS

Corps à corps 4+, Défense 3+, Technique 2 (électronique 4), Calembours foireux poil aux pneus 3, Deviens toi aussi un petit espion en solement trois leçons 3.

POUVOIRS

Gag absurde 4, Cauchemar 2, Invisibilité 2, Sommeil 2, Polymorphie 2, Vol 3, avertissement sans frais : paranoïaque.

COMBAT

21 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

DEPROFUNDIS

Deprofundis s'est incarné dans le corps d'un garçon boucher en 1886 : petit, carré, très musclé. Sa peau a pris un teint grisâtre au terme de cent vingt ans de vie souterraine, ses cheveux se sont éclaircis, mais il n'a rien

perdu de ses impressionnants pectoraux. Vêtu à la mode du temps jadis quand il y a des visiteurs (autrement il reste à poil), il parle avec un accent de titi

DEPROFUNDIS

Gaziel
Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 6 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 |

TALENTS

Combat 2+ (armes improvisées 4+), Défense 4+, Savoir militaire 2 (tactique 4), Hobby (violoncelle) 4, Jeu 4.

POUVOIRS

Séisme 5, Armure corporelle 4, Corps gazeux, Couche de glace 2, Détection du danger 2, Peur 2, Vitesse 1, Anaérobiose, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, avertissement sans frais : naïveté, avantage matériel : zombies.

COMBAT

28 PP, 11 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; violoncelle maudit minceur (précision -1, puissance +4, non-létal)

parisien à couper au couteau (caractéristique qu'il partage d'ailleurs avec ses amis zombies, qui sont ses uniques interlocuteurs réguliers).

À force de solitude, Deprofundis est devenu un peu naïf et il n'a plus vraiment idée de la fourberie des forces du Grand Jeu (en particulier celle de son propre camp). Si les joueurs reviennent le voir plus tard dans la campagne, il se fera un plaisir de leur filer un coup de main, à condition de ne pas être obligé de quitter ses sous-sols chéris.

ALOJZY, LUDWIG, JAROSLAW, WOJCIECH...

Une petite dizaine de fiers gaillards, allant du jeune mousse à peine majeur (parti sur la mer pour fuir un beau-père alcoolique) au vieux briscard tatoué et cicatrisé (ancien de l'Armée rouge ayant passé ses plus belles années sur un sous-marin nucléaire). Ils ont un goût commun pour l'alcool très fort, les interminables parties d'échecs et les bagarres viriles. Depuis quatre mois qu'ils sont à Dunkerque ils commencent à être



Nihil Ex Nihilo

très déprimés et sauteront sur la première occasion de cogner sur quelqu'un. Les moins imbibés se montreront par contre hésitants face à une opposition trop forte : ils commencent bien à sentir que leurs employeurs ne sont pas de simples indépendantistes basques (comme ils le prétendent). Les marins sont armés d'antiques Makarov 9 mm (arme de poing de petit calibre) et d'Uzi (pistolet-mitrailleur) pour deux d'entre eux.

A LOJZY, **L** UDWIG, **J** AROSLAW,
W OJCIECH...

Marins lituaniens

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

TALENTS

Monter la garde 3, Corps à corps 3, Tir 2, Défense 2.

COMBAT

4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

BARBARA, SVEN, ULRIKE ET THOMSON

Barbara est une bourgeoise anglaise à robe rosâtre et à chapeau ridicule. Maquillée comme un faux pas-seport et fragile comme une porcelaine de Limoges, elle est passée maîtresse dans l'art de ressembler à une victime et de pousser des cris de souris qu'on écrase. Elle est armée d'un couteau de cuisine.

Sven est un petit père hollandais au visage sadique, aux yeux fous et aux gestes nerveux. Il passe son temps à se frotter les mains, à cligner des yeux et à ricaner. C'est lui qui contrôle les deux démons de Caym et il s'adresse souvent à eux dans sa langue maternelle (et rocailleuse). Il porte sur lui trois grenades défensives.

Ulrike est une jeune sorcière allemande, de très grande taille et aux cheveux roux mi-longs. Elle a toujours tendance à se mettre en retrait et à se déprécier pour qu'on la croie plus faible. Si elle est effectivement moins bonne sorcière que ses confrères, elle est plus douée pour le baston et opposera une honnête résistance (pour une humaine) grâce à sa vieille Kalashnikov rouillée prénommée Titine.

Thomson, enfin, est l'archétype du vieux sorcier des familles, avec costard noir, tête de corbeau, canne à pommeau et puissantes incantations. C'est le chef officiel du groupe, celui qui en sait le plus long, mais également celui qui se laissera le moins intimider. Il

négociera âprement tous les renseignements qu'il livrera, préférant mourir que trahir – mais vivre que mourir, il n'est pas con non plus.

B ARBARA, **S** VEN, **U** LRIKE
ET **T** HOMSON

Sorciers de la Rose

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2+ |

TALENTS

Tir 3, Combat 2, Défense 2, Haute sorcellerie 4, Demande à un démon 5, Demande à un ange 5, Contrôle d'un démon 4, Basse sorcellerie 3.

SORTS

Protection, Vrai nom, Lecture d'aura.

COMBAT

5 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

FISH ET CHIPS

Fish et Chips ont été forcés par Sven de se transformer en requins blancs et de surveiller les alentours du bateau. Contraints d'obéir, ils ne peuvent cependant pas toujours rester en forme de requin blanc. En cas d'attaque du bateau, jetez 1d6. Sur 4 ou 5, un seul requin est présent. Sur 6, ils sont tous les deux dans leur cabine à récupérer leurs PP. Dans tous les cas, ils reviendront en quatrième vitesse une fois que leur sorcier aura sonné le rappel.

F IISH ET **C** HIPS

Démons de Caym

Grade 1 – Liés par les sorciers

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 |

TALENTS

Corps à corps 4+, Athlétisme 3, Défense 4+.

POUVOIRS

Transformation 3, Poison 1, Membre exotique (dents), Vitesse 1, Anaérobiose.

COMBAT

11 PP, 6 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24



SCÉNARIO

TOMO, TOMMY, LOBO ET LOBBY

Les quatre zombies fournis par Bifrons et Hornet viennent directement de la Marche intermédiaire Gothic Horror. On les a vêtus de tenues de sport standards, mais deux d'entre eux refusent de se séparer de leurs chapeaux hauts de forme. Ils sont tous les quatre grands et costauds, très laids, un peu pourris si on les regarde sous le nez (où grouillent des vermisseaux) et plutôt pas bavards. Pour parler comme Arnold, ils ont pas des têtes de porte-bonheur. Les zombies sont parqués dans des cabines, loin des regards des marins, et ils mettent trois ou quatre tours avant d'arriver en cas de baston.

TOMO, **T**OMMY, **L**OBO
ET **L**OBBY

Zombies spéciaux
 (issus du Gothic Horror)

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Corps à corps 4, Combat 3, Athlétisme 2, Défense 2.

POUVOIRS

Membre exotique (griffes), Membre exotique (dents), Régénération 2.

COMBAT

6 PP, 6 PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22 ; hachoir maudit mineur (précision +0, puissance +4, inadapté à la parade)

KISSKOOL, BRAD ET LUMPEN

Kisskool est un démon de Haagenti incarné dans le corps d'un petit garçon. Il n'est capable de prononcer qu'un seul mot, « maison », sur tous les tons et dans toutes les langues. Il se balance d'avant en arrière et se bave sur le menton. Brad est un ange de Janus incarné dans une vieille dame. Lui aussi est très traumatisé, mais il est plus loquace que son confrère et est plus du genre à débâter des phrases sans queue ni tête sur un ton monocorde. Lumpen, enfin, est un ange de Marc incarné dans un ado néogothique. Il semble plus lucide que les autres, jusqu'à ce qu'il se mette à hurler et à frapper des poings contre le sol : oh mon Dieu, mon Dieu...

Tous les trois ont été contrôlés de façon très brutale par les sorciers, et même une fois leurs tortionnaires morts, ils resteront traumatisés par l'expérience. Curieusement, ils ne ressentent aucune animosité les uns envers les autres (bien qu'ils soient deux anges et deux démons – n'oubliez pas Heterodosk !).

KISSKOOL, **B**RAD ET **L**LUMPEN

Anges et démons traumatisés

Leurs caractéristiques ne vous seront pas très utiles, puisqu'ils sont trop à la masse pour combattre.

HETERODOSK

Heterodosk est le seul de la troupe à avoir résisté au contrôle des sorciers. Incarné dans le corps d'une jeune fille frêle et presque diaphane, trop faible physiquement pour s'opposer à ses ravisseurs, il a choisi de garder profil bas et de jouer la comédie. Il désespère de voir arriver les secours et pense que tout est perdu.

S'il est libéré avant la fin de la baston, il peut amener son grain de sel grâce à Discorde, en semant la zizanie entre les quatre sorciers de la Rose. Une fois la fumée dissipée, il demandera aux joueurs de le tuer et de faire de même pour ses trois camarades d'infortune.

HETERODOSK

Malphas
 Grade 0

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |

TALENTS

Baratin 3, Défense 3, Corps à corps 2.

POUVOIRS

Discorde 2, Polymorphie 1, Lire les pensées 1.

COMBAT

9 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16



Nihil Ex Nihilo

Soigner le Bien par le Mal



« Danois de mes fesses ! »

« Le terrain sur lequel on a construit le Rigshospitalet, l'hôpital royal de Copenhague, est un ancien marais... »

– Lars von Trier, *L'hôpital et ses fantômes*

En matière de maternité, Monique estimait avoir tout vu. Elle avait commencé sa vie de mère à vingt et un ans, en donnant le jour à Shiva - enfant Ogino conçu avec un guitariste argentin - qu'elle avait dû élever seule. Elle avait subi deux avortements presque consécutifs quelques années plus tard, cadeau d'un homme marié qui refusait de prendre ses précautions. Vers trente-cinq ans elle avait connu des problèmes d'ovulation. Le bébé qu'elle avait voulu faire avec son nouveau mari n'avait pas dépassé le troisième mois de grossesse. Craignant l'arrivée d'une ménopause précoce, elle avait consulté de nombreux spécialistes, subi des examens, accepté de suivre des traitements hormonaux lourds. Il avait fallu recourir à l'insémination artificielle. Sur les trois ovules fécondés un seul était viable.

Monique avait vécu neuf mois d'angoisse, d'espoir et d'inquiétude, sachant que c'était sa dernière chance. L'accouchement avait été compliqué, des heures de souffrance, à supporter le regard de plus en plus inquiet de Helmut, dans le dos des médecins qui s'activaient entre ses jambes.

Et puis il y avait eu le premier cri de Kaspar. Le bébé reposant sur son ventre, si léger, si fragile. Les larmes de son mari sur son visage.

Enfin, enfin ils avaient réussi.

On l'avait réveillée au milieu de la nuit. L'infirmière lui tapotait gentiment l'épaule et quand elle avait ouvert les yeux, Monique avait découvert son beau visage, jeune et pur. Elle avait lu de la tristesse et de la compassion dans son regard. Quelques mètres en retrait Helmut était effondré sur une chaise, la tête entre les mains.

L'infirmière l'avait soutenue tandis qu'elle marchait dans le couloir. Monique avait aimé ces instants de complicité, de tendresse partagée. Reposant de tout son poids sur la jeune femme, elle s'était laissée guider comme dans un rêve ou comme dans un cauchemar. L'infirmière était enceinte elle aussi, elle pouvait le voir et le sentir. Elles étaient faites pour se comprendre.

Kaspar était si petit, si fragile. L'infime gémissement de sa respiration s'était lu à une heure du matin.

Il avait abandonné la vie quelques heures à peine après son arrivée au monde.

Monique avait pleuré dans les bras de l'infirmière enceinte, sans horre. Elle avait pleuré Kaspar, pleuré sa fertilité perdue et les signes avant-coureurs de sa propre mort. La jeune fille lui avait tapoté le dos avec tendresse et murmuré à l'oreille des mots rassurants.

« Là, ça va aller maintenant. Là... Là... »

Monique lui en avait voulu d'être enceinte, lui en avait voulu pour le bonheur qui l'attendait. Mais elle ne voyait personne au monde qui aurait pu mieux la soulager qu'elle.

« Mon tout petit, mon tout de chou... Calme-toi. Ça va aller... »

L'infirmière avait continué de lui murmurer des mots gentils. Leur sens était peu important, ils la soulageaient d'un poids, ils auraient aussi bien pu être adressés à quelqu'un d'autre.

Peut-être était-ce effectivement le cas.

réalité sordide des C.H.U. français que des clichés urgentistes des séries américaines, les joueurs vont évoluer dans un monde stérile et complexe où se côtoient les chirurgiens les mieux payés et la misère (sociale, physique, morale) la plus crasse. Sortez la Bétadine et les compresses : les portes du royaume recommencent à se fissurer.

* Ach, contrepétierie !

Ce troisième scénario va emmener vos joueurs en ballade sur la berge d'un ravin* et les pousser dans le trou juste à la fin. À partir de là, le climat ne va plus être aussi bon enfant et ils vont devoir se mettre à courir vite et à réfléchir bien... Ça ne leur fait pas peur ? Ça devrait, pourtant.

* Soigner le Bien par le Mal » est un scénario d'enquête et d'ambiance au parfum médical. Plus près de la

PÉRIL EN LA DEMEURE

Mais d'abord, un petit aparté sur ce qui s'est passé depuis l'épisode précédent. Pendant que les personnages étaient tranquillement à Dunkerque à manger du waterzoi et à boire de la bière de garde, Beleth a retrouvé leur trace. Il a recoupé les infos oniriques, a étudié leur conscience, puis a décidé qu'ils feraient parfaitement l'affaire et s'est donc infiltré dans le Centre de Tri. Il estime être ainsi capable de contrôler votre équipe de façon efficace et en toute discrétion. Ce n'est pas sa méthode qui risque de le perdre : en bon prince-démon qu'il est, Beleth n'a pas lésiné sur les moyens. Il s'est purement et simplement incarné dans le corps de Monsieur Fabien, expulsant aussi sec la petite âme du démon de Baalberith. Désormais, Monsieur Fabien n'est personne d'autre que Monsieur Beleth...



Mêlé pourquoooooiii ?, vous entendez-je bêler au-delà de ces pages. Eh bien, c'est un peu compliqué. Si j'étais naïvement honnête, je vous avouerais que c'est pour que les joueurs puissent parcourir les différentes intrigues de cette campagne armés d'un motif qui ne fasse pas appel aux ineffables coïncidences (ou, pire, aux manipulations de l'archange Yves). Malheureusement, je n'ai pas cette franchise intellectuelle et vous devrez vous contenter de l'explication officielle que voici.

Beleth, après avoir discuté avec Damien, a senti que le temps allait se couvrir. Le gamin lui a expliqué quels étaient ses projets et le prince des cauchemars sait à quel point ils sont ambitieux et combien ils vont nécessiter de changements radicaux dans l'organisation du Grand Jeu. Il a donc pris cet élément nouveau au sérieux et a décidé de traiter le problème en deux phases : enquête et action. Comprendre mieux ce qui se passe, puis agir pour préserver le Grand Jeu, le principe de discrétion et les forces démoniaques.

Beleth ne peut pas mener cette enquête lui-même. Il n'a ni le temps, ni l'envie de se faire griller sur un coup dont pour l'instant personne d'autre que lui n'a eu vent. Il préfère également éviter d'envoyer ses propres troupes sur l'affaire, craignant des fuites et d'éventuels reproches de ses collègues à la Cour. Il a donc besoin d'une équipe neutre... Ça y est, on y arrive. Si Beleth a choisi les personnages, c'est parce que, dans un premier temps, ils sont les seuls à avoir vu Yolande de près. Ils seront donc capables de la reconnaître sans peine et de se poser les questions qui vont bien quand ils la reverront. Par la suite, le prince décidera simplement de ne pas changer une équipe qui gagne.

La relation entre Beleth et les personnages est basée sur les règles suivantes :

1 Le prince reste incognito. Incarné dans le corps de Monsieur Fabien, il fera tout pour garder sa couverture le plus longtemps possible et les joueurs ne devraient se douter de quelque chose que bien longtemps après son arrivée au Centre de Tri.

2 Le prince manipule les personnages avec trois garanties. S'ils sont trop nuls et se font tuer, pas de problème, ils ne pourront rien dire. Si les personnages sont brillants et qu'ils se font tuer, il leur fera un lavage de cerveau avant qu'ils n'atteignent les Enfers, pour les empêcher de bavarder. Enfin, s'ils

Nihil Ex Nihilo

comprendent tout et qu'ils restent en vie, ils seront tellement compromis dans diverses magouilles qu'ils ne pourront plus l'ouvrir sans en prendre plein la gueule...

Techniquement, le fait que ce soit Beleth (et non Yves et Kronos) qui tirent les ficelles de cette campagne a aussi des conséquences amusantes. Le prince des cauchemars n'est absolument pas omniscient et il va donc passer du temps, avec l'assistance aveugle des démons, à essayer de comprendre ce qui se passe. Si les missions sur lesquelles Monsieur Fabien va envoyer les personnages semblent étrangement connectées à la même Grosse Affaire, il va quand même commettre de temps en temps des erreurs de calcul et provoquer des événements sur lesquels il n'aura pas le contrôle. Et puis – mais c'est pas de bol pour les personnages – je vous rappelle que Beleth est un prince encore très lié au Paradis et qu'il roule en fait pour la même chose que les big boss. À savoir : faire durer le Grand Jeu le plus longtemps possible, pour des siècles et des siècles, amen.

Mais revenons à nos moutons : le remplacement de Monsieur Fabien va se faire de façon presque imperceptible pour les joueurs. Beleth est très doué dans son domaine et il a pris le temps de lire et d'intégrer tous les souvenirs du démon dont il a pris la place : sa couverture est en béton cellulaire renforcé... À deux détails près, que nous vous invitons à utiliser dans vos interprétations du PNJ.

Monsieur Fabien ne racontera plus sa fameuse anecdote spontanément. Si un personnage la lui demande, il la retrouvera au fond de sa mémoire et se sera reparti comme en 70, mais dans tous les autres cas Beleth oubliera de la mentionner. L'autre petit truc c'est qu'il semble que le contact des joueurs se soit enfin acheté un briquet : il n'allume plus sa pipe avec ses éternelles allumettes Mutant.

OPÉRATION BRISE MATINALE

Opération Brise Matinale

Après la petite semaine de congé syndical, les démons sont de retour au Centre de Tri pour une nouvelle mission. Monsieur Fabien les attend sur le perron et les félicite chaleureusement pour leurs dernières prouesses avant de les conduire dans son bureau. Au cours du briefing, Gilbert puis Aurélie viendront se joindre au groupe, pour échanger des vues, des conseils et squatter le percolateur de leur supérieur.

« Nous avons reçu il y a deux jours une circulaire émanant des services de Monseigneur Beleth. Le prince des cauchemars est actuellement à la recherche d'un lieu de villégiature pour une demi-douzaine de ses serviteurs. Il

cherche un endroit à la fois sécurisé et en contact avec de nombreux humains, afin d'y mener des expériences sur l'activité physique et magique de diverses créatures endormies. Plusieurs lieux sont actuellement à l'étude. Des équipes ont été envoyées dans des maisons de retraite, dans des cités-dortoirs et aux rayons literie de grands magasins de meubles scandinaves. Vous serez quant à vous affectés au C.H.U. Louis Pasteur, dans le cadre de cette mission de reconnaissance.

Nous avons un agent dans la place, le professeur Morlaix, chef de la clinique d'orthopédie et démon de Malthus. Vous prendrez contact avec lui, puis resterez quelques jours sur place en sous-marin afin de prendre le pouls de l'hôpital. Au terme de votre enquête, vous rendrez un rapport circonstancié qui sera ensuite remis à la hiérarchie. N'hésitez pas à mener des inspections approfondies et à signaler toute manifestation étrange, pouvant être rattachée à des activités angéliques ou de membres de la troisième force. »

Monsieur Fabien se fera un plaisir de répondre à toutes les questions subsidiaires. Il estime que trois à quatre jours d'enquête intra-muros seront un minimum pour avoir une idée de la fiabilité des lieux. Les démons ont toute latitude sur les moyens à employer pour leur infiltration.

Il est possible que vos joueurs tiquent face à cette nouvelle mission. S'ils le font avant son dénouement, c'est plutôt inquiétant et vous pouvez sans grand risque les accuser d'avoir feuilleté cette extension pendant que vous étiez aux toilettes. S'ils décident de vérifier *a posteriori* l'existence d'une opération initiée par Beleth, ils pourront apprendre d'un pilier de bar du *Chez Régis* que le prince des cauchemars a bien trop à faire en ce moment pour se lancer dans des expériences terrestres... Et, effectivement, l'enquête des personnages est la seule qui ait été réellement lancée. De là à penser qu'il ne s'agissait que d'un prétexte pour les amener à recroiser Yolande... (En tout cas, si vos démons y pensent : toutes mes félicitations, ils ont un gros cerveau).

L'HÔPITAL ET SES FANTÔMES

L'hôpital et ses fantômes

Un hôpital est bien plus qu'un lieu de travail pour blouses blanches et, pour peu que les locaux aient une taille assez conséquente, il devient vite un petit monde clos et étrange, au fonctionnement passablement hermétique pour le néophyte. Outre les patients et le personnel soignant, de très nombreuses personnes y transitent quotidiennement, que ce soit dans un cadre personnel (proches, familles), ou dans un cadre professionnel (ASH,

brancardiers, ambulanciers, mais également livreurs, diététiciens, cuisinots, blanchisseurs, responsables informatiques, électriciens, etc.). Les services hospitaliers fonctionnent vingt-quatre heures par jour, avec un rythme ralenti la nuit, faut pas pousser non plus. D'un point de vue du « brassage social », la santé a aussi le mérite de remettre sur le même plan toutes sortes de patients, de la prostituée toxicomane au cadre dynamique qui a fait un accident de BM – de toute façon dans un *body bag*, tout le monde a froid. Toutes les couches de la population sont donc représentées, avec une prééminence pour les pauvres qui, on le sait, se lavent moins, mangent moins et fument plus de drogue que le commun des mortels.

Le C.H.U. Louis Pasteur, outre qu'il n'existe sur aucune carte en dehors de la réalité parallèle d'INS/MV, se situe dans les Hauts-de-Seine, à une demi-heure du centre parisien. C'est une énorme construction en béton, adoptant à l'origine une forme d'étoile mais légèrement déformée par l'adjonction de nouveaux bâtiments. La première pierre a été posée dans les années 50 et, au jour d'aujourd'hui, le centre hospitalier occupe l'espace d'une petite cité H.L.M. Quelques chiffres pour se faire une idée de la bête : 8 étages, 3 sous-sols, 2 500 places de parking, 2 200 lits, 1 300 employés médicaux, 5 000 employés non médicaux... Le C.H.U. Louis Pasteur est fier de ses compétences dans tous les domaines, allant de la neurochirurgie à la rééducation, en passant par l'imagerie médicale, la chirurgie esthétique postopératoire, la médecine légale, la psychiatrie ou la maternité. C'est ce qu'on appelle, dans le jargon hellénico-latin qui va bien, une polyclinique. Youpi.

Vous avez sans doute tous séjourné plus ou moins longtemps dans un hosto, donc je ne m'attarde pas sur l'ambiance un peu étouffante qui y règne (odeur de désinfectant, néons, fauteuils roulants, ronflements de dortoir). Ce qui s'avère difficile dans ce cas de figure particulier est de saisir une image d'ensemble du C.H.U. En effet, ce gros hôpital est une véritable fourmilière, au fonctionnement ésotérique voire kafkaïen. Entre l'administration, la sécu, le personnel soignant, le patient, les impératifs sanitaires, les pressions politiques, les risques de procès et l'impondérable des urgences, la gestion efficace d'une structure aussi vaste est un exercice périlleux, voire impossible.

Les personnages vont donc séjournier quelque temps dans un lieu trop grand et trop complexe pour leur pauvre entendement, se demandant certainement comment faire pour y comprendre quelque chose. Si vous n'avez aucun joueur de formation médicale, vous pouvez ajouter gaieusement une couche de couleur locale en relevant des expressions dans des dictionnaires médicaux ou dans des revues spécialisées (par exemple quand vous attendez de passer chez le médecin, vous savez,

dans la salle d'attente). Saupoudrez vos descriptions de cathéters, de potences, de brancards, de polytraumatisés, et autres processus morbides histoire de donner de la texture et de la saveur à tout ça. Une description exhaustive du C.H.U. étant impensable, il vous faudra probablement retenir quatre ou cinq lieux phares, dans lesquels les personnages reviendront d'eux-mêmes, et rendre une impression d'immensité floue à tout le reste pour bien dresser la toile de fond de ce scénario.

Mais silence, voilà les personnages qui arrivent, le vent dans leurs cheveux et les illusions intactes. Après une demi-heure d'errance dans un labyrinthe de couloirs et malgré les indications données par une secrétaire médicale à cheveux roses, ils finissent par trouver la clinique d'orthopédie (bâtiment E, 7^e étage, suivre les marquages orange). Le professeur Morlaix est en pleine tournée d'inspection de ses patients, c'est-à-dire qu'il court d'une chambre à l'autre en feuilletant ses dossiers, traînant dans son sillage une cohorte d'internes qui notent scrupuleusement le moindre de ses rejets.

Augustin Morlaix est un homme d'une soixantaine d'années attaché à son poste comme une moule à son rocher, un professeur de physiologie orthopédique reconnu et, accessoirement, un démon de Malthus de grade 2. Il faudra aux personnages un peu de patience et de tact pour pouvoir le voir en privé, avant qu'il ne file en salle d'op' pour charcuter ses « pieds de porc » comme il le dit lui-même. La rencontre se déroulera brièvement entre deux portes. Morlaix n'a pas été mis au courant de l'arrivée des démons et n'est pas très content de la surprise : il leur intimera de ne pas trop traîner dans son service pour éviter de le faire repérer et de trouver vite fait un prétexte à leur présence dans l'hôpital s'ils comptent y passer plusieurs jours. Il prétend ne pas avoir connaissance d'activités angéliques et ne leur laissera son numéro de *biper* que s'ils insistent lourdement. En bref, son accueil ne sera pas des plus chaleureux, mais il a de bonnes raisons pour ça (voir plus loin).

Le conseil de Morlaix n'est pas à prendre à la légère : les personnages vont avoir à fouiner un peu partout et feraient bien de se trouver une couverture. Se faire passer pour un patient est une très mauvaise idée, attendu que les démons ne souffrent pas et qu'ils n'ont pas du tout le même métabolisme que les humains. Rester de simples visiteurs est également assez limité et s'ils optent pour cette simplicité, ils se verront roufler avec de plus en plus d'efficacité. De nombreux autres prétextes sont pourtant envisageables : une blouse, une étiquette sur le sein et roule galette ! Se faire passer pour un professionnel quelconque présente l'avantage de se fondre dans le décor et l'inconvénient de pouvoir être appelé à la tâche par un supérieur (mais ça peut aussi être amusant).

Nihil Ex Nihilo

Une fois le problème de la couverture réglé et les démons bien intégrés dans le C.H.U., leur enquête va pouvoir commencer. Outre les aléas classiques de ce genre de lieu dont nous vous parlons dans le paragraphe suivant, les personnages vont avoir à jongler avec trois intrigues surnaturelles dont deux sont directement liées à la campagne.

RENDEZ-MOI MON HÉPATOSARCOME

Rendez-moi mon hépatosarcome

Une petite chute de tension ? Les démons tournent en rond ? Ils s'endorment sur leurs dés ?

Tirez un D66 dans la table des incidents errants ci-dessous.

- 11-12 **URGENCE !** Un accidenté de la route arrive sur son brancard dans le service où se trouvent les PJ, entouré de deux brancardiers, d'un ambulancier et de deux infirmières qui tiennent la poche de sang bien haut. Si les démons portent une blouse, ils sont réquisitionnés pour leur filer un coup de main.
- 13-14 **CALME PLAT.** Le service est déserté, les chambres sont vides, même les salles d'attente semblent abandonnées depuis des années. On entend de l'eau qui goutte au loin et les néons clignotent étrangement.
- 15-16 **AFFLUENCE.** Le service est débordé, veuillez dégager le couloir s'il vous plaît ! Des lits partout, jusqu'en haut des escaliers et devant les ascenseurs, des patients qui zonent en pyjama et en traînant leurs potences, des carambolages de fauteuils roulants et des infirmières au bord de la crise de nerfs.
- 21-22 **LA GRANDE BOUFFE.** Trois alcooliques en cure de désintoxication se sont barrés de leur chambre depuis plus d'une heure. Leur signalement circule parmi le personnel et il s'agit de les retrouver rapidement s'ils sont encore dans l'hôpital (en fait, ils sont dans les cuisines en train de se gaver comme des porcs).
- 23-24 **ON M'A ABANDONNÉ DANS LE DÉSERT, MON FRÈRE.** Les démons font la connaissance d'Eustache, un patient de psychiatrie en hospitalisation de jour. Tout ce qu'il veut c'est boire, boire et boire encore. Au bout de trois litres de flotte, les démons devraient comprendre qu'il souffre de potomanie psychogène, un désordre psychiatrique qui le pousse à s'hydrater jusqu'au coma.

- 25-26 **DESSINE-MOI UN MOUTON.** Un petit garçon de six ans s'est perdu en allant aux toilettes. Il porte un cache sur l'œil gauche (il a été opéré il y a deux jours) et cherche sa chambre, en clinique ophtalmologique.
- 31-32 **MONSIEUR LE MINISTRE...** C'est l'heure de la tournée d'inspection de l'hôpital, des pontes en Safrane se sont déplacés depuis Paris et ils rôdent dans les couloirs. Les femmes de ménage ont mis les bouchées doubles et tout le personnel médical est en effervescence.
- 33-34 **TU PUES.** Deux vieilles dames partageant la même chambre se mettent sur la gueule. Toutes deux prétendent que l'autre ronfle trop fort la nuit et l'empêche de dormir. Elles sont armées, l'une d'un *Femme actuelle* roulé en tuyau, l'autre de la télécommande du télé.
- 35-36 **A VA PAÂAS.** Les PJ croisent un patient dans le couloir qui les salue d'un geste amical. Cinq mètres plus loin il pousse un petit râle, puis tombe par terre, respirant comme une tondeuse à gazon qui peine à démarrer. Les démons connaissent-ils les gestes qui sauvent et les mots qui apaisent ? Sinon, le mec y passe en trois minutes, montre en main.
- 41-42 **MORT DE RIRE.** Un squad de clowns de l'association « Du rire pour les ch'tits enfants » est en tournée dans le service pédiatrie. Certains patients adultes en ont eu vent et veulent aussi voir Bozo et ses amis. Ils menacent d'entamer une grève de la faim.
- 43-44 **MAISON ET TRAVAUX.** Le service est en plein chambardement : des hommes en bleu jouent de la perceuse, réparent les faux plafonds, poncent les planchers, taillent des carreaux, posent des vitres... au milieu des employés ébahis ou furieux.
- 45-46 **PATRIIICK.** Patrick Bruel est hospitalisé dans ce service et ça se voit : affluence de fans, bouquets qui s'entassent dans la poubelle et personnel médical épuisé de devoir repousser des cohortes de visiteurs venus toucher la cicatrice de leur chanteur de charme préféré.
- 51-52 **COURSES D'AMBULANCE.** Les surveillants de ce service regardent sur leurs moniteurs les courses d'ambulance organisées sur les parkings. Une bonne partie de l'hôpital parie tous les soirs sur l'un ou l'autre des pilotes, les sommes mises en jeu poussant ces derniers à prendre de plus en plus de risques. Heureusement, les urgences ne sont pas loin...
- 53-54 **FAIS PÉTER LA ROTEUSE.** Rires, cris de joie, gloussements de basse-cour, c'est la fête dans le service. Pour célébrer le départ en retraite du

professeur Frougnousse, tout le service se met la tête au MUMM Cordon Rouge.

- 55-56 **WHEN YOUR SLEEPING BAG BECOMES A BODY BAG.** Un brancardier alpague les PJ et leur confie deux cadavres à amener à la morgue. Voilà une bonne occasion de visiter les sous-sols du C.H.U., voire de pratiquer quelques actes démoniaques *post mortem* (je pense bien sûr au prélèvement des dents en or).
- 61-62 **AU FEU.** Un début d'incendie d'origine accidentelle se déclare dans le service. Outre les pompiers, les lieux sont rapidement saturés de gens qui s'agitent en tous sens pour évacuer les patients et protéger les machines.
- 63-64 **PRÉPARE-TOI À MOURIR.** Un tueur à gages circule dans le service où se trouvent les PJ, à la recherche d'une victime qu'il a à moitié ratée. Il est armé d'un 9 mm avec silencieux, mais préfère étouffer sa cible avec un oreiller s'il en a le loisir.
- 65-66 **BRAQUAGE.** Quatre héroïnomanes en manque, armées de couteaux et de seringues sales (qu'ils prétendent, à raison, infectées par le virus du SIDA) font irruption dans le service à la recherche de la pharmacie. Ils embarquent tous les produits pouvant faire office de drogue de substitution (et il y en a beaucoup, à commencer par la morphine).

SCIENCE !

Les trois intrigues de ce scénario peuvent – et doivent, d'ailleurs – être traitées en parallèle. Aux personnages de vos joueurs de démêler les pelotes et de remonter à la source des différents problèmes. Chacune d'elles propose également des éléments qui peuvent mettre les démons sur la piste de Yolande ou les aider dans leur enquête.

Premier dossier : le professeur Morlaix cache un triste secret. Pour arrondir ses fins de mois et mettre un peu de beurre dans ses kiwis, le démon de Malthus a mis au point depuis deux-trois ans un audacieux système de trafic de médicaments. Antalgiques, antidépresseurs, antipsychotiques, la liste des produits qui chamboulent le cerveau est longue et les revenus générés importants. Morlaix ne déale qu'à la haute société, ses collègues chirurgiens et quelques amis en dehors du système médical. Il utilise pour ce faire des carnets d'ordonnance falsifiés, des doubles cahiers de commande et la complicité de quelques stagiaires très bien rémunérés pour leurs petites missions. Rien de répréhensible me direz-vous ? Eh bien, c'est là que ça se complique. Il y a huit mois, un comptable de l'hôpital a découvert le pot aux roses pas tout à fait par hasard. En effet, Christophe

Bernauld, un des responsables des finances du C.H.U. a réalisé l'embrouille alors qu'il était en train de falsifier à son tour les comptes falsifiés, pour dissimuler son propre trafic de matériel médical ! Au lieu de le dénoncer, Bernauld est venu voir Morlaix et lui a signifié qu'il voulait une part des bénéfices. Deux mois après, les deux sagouins étaient associés et se lançaient ensemble dans des deals de plus grande envergure. Là où le bât blesse, c'est que Bernauld est un ange de Marc. Et que, bien que conscient de leurs natures opposées, les deux trafiquants s'aiment bien, partageant le même goût pour le vol, la falsification et les parties de croquet le dimanche après-midi à Châtenay-Malabry.

Dans un premier temps, Morlaix va se contenter de surveiller les personnages de vos joueurs de loin, par le biais de son familier. Dès le premier jour d'enquête au C.H.U., le professeur va revêtir son majordome d'une blouse qui traîne dans les vestiaires et lui ordonner de suivre de loin les démons. Gonzague, dans la tenue de Claude Novack, est assez peu discret et surtout n'a pas beaucoup d'imagination : il tombera facilement dans un piège qui lui sera tendu, même grossier. Si les joueurs se renseignent sur ladite Claude Novack, ils apprendront qu'il s'agit d'une infirmière à gros seins, en congé parental depuis un an.

Dans un second temps, Bernauld (l'ange de Marc) est mis au courant de la présence des démons dans le C.H.U. et flippe sa mère à l'idée de se faire dessouder. Le deuxième jour de l'enquête, il se débarrasse de tous ses dossiers compromettants, une moitié dans l'incinérateur et l'autre glissée bien en évidence dans les papiers de Morlaix. Si les personnages fouillent le bureau du professeur, ils pourront y trouver des preuves flagrantes de ses trafics de médicaments. Quelques documents permettent de remonter jusqu'à Bernauld, qui « avouera » rapidement en cas d'interrogatoire et un pauvre comptable traumatisé par les activités et les menaces du chef de clinique. Il laissera également entendre que Morlaix aurait bafoué le principe de discrétion (« Je voulais m'enfuir, aller le dénoncer, mais avant que je n'atteigne la porte j'ai été saisi d'une intense envie de dormir et je me suis effondré. À mon réveil il était toujours là et il m'a menacé de conséquences pires si j'essayais à nouveau de l'arrêter... »). Il espère ainsi se blanchir et faire plonger son complice, maintenant que la combine est éventée.

Il faut insister lourdement auprès du démon de Malthus (et faire preuve d'un peu de patience) pour qu'il avoue son crime. Lui apprendre les « révélations » de Bernauld devrait le pousser à parler de ses amitiés hérétiques sous le coup de la colère. Si les démons se montrent trop évasifs dans leurs questions, il cherchera cependant à cacher ce point le plus longtemp possible. Entre-temps, l'ange a envoyé à Notre-Dame le signalement des personnages, avec ordre de les éliminer rapidement et si possible hors du C.H.U.... L'émissaire de Notre-Dame se nomme

Nihil Ex Nihilo

Thanauser et il aura à cœur de rester discret dans son règlement de comptes. Il ne devrait pas poser trop de problèmes aux démons. Après une ou deux échauffourées, vous pouvez même le garder dans votre manche pour pimenter le final.

Ce premier problème assez simple ne devrait pas prendre trop de temps à régler. Le trafic de l'ange et du démon n'est pas d'une discrétion totale et si vos personnages n'aiment, vous pouvez leur jeter dans les pattes un témoin loquace et providentiel (infirmière, patient ayant surpris Morlaix la main dans la boîte, collègue de Bernauld). L'affaire n'aura pas de graves conséquences : aux personnages de vos joueurs de voir s'ils dénoncent leur collègue, s'ils tuent l'ange ou s'ils le laissent continuer leur trafic en paix. Une option élégante consisterait à livrer Bernauld aux envoyés de la hiérarchie angélique pour qu'il soit jugé par ses pairs.

Si les démons se sont bien débrouillés et si Morlaix est encore en vie, vous pouvez l'utiliser pour les aider dans les autres enquêtes. Descendu de son piédestal par les personnages, il sera beaucoup plus coopératif qu'en début de scénario et pourra leur fournir l'accès à de nombreux renseignements confidentiels.

PERSONNE N'A MAL QUAND RÉSONNE LE TAMBOURIN

Personne n'a mal quand résonne le tambourin

Dans le cadre de leur enquête de terrain, les démons vont interroger de nombreux PNJ pour savoir ce qui se passe dans l'hôpital. Même s'ils ne sont pas super efficaces, ils devraient vite entendre parler de deux problèmes récents. Tout d'abord, les employés du pavillon psychiatrique sont débordés et se plaignent de l'ambiance actuelle dans la clinique : certains pensent qu'il s'agit de la pleine lune, d'autres des méthodes du nouveau chef de service. Toujours est-il que les fous sont devenus intenable depuis dix jours et que les calmants vont bientôt manquer si ça continue. L'autre affaire qui ébranle le C.H.U. est plus sourde et discrète, parce qu'elle fleurit le scandale médical : depuis une grosse semaine, il y a eu huit accidents mortels en maternité. Le personnel essaye de ne pas l'ébruiter, mais l'inquiétude monte et les rumeurs vont vite.

Mais commençons par les fous. Le pavillon psychiatrique est un bâtiment autonome, séparé du reste du complexe par une longue esplanade bétonnée faisant office de parking. Ses caves sont connectées aux sous-sols du bâtiment principal par un réseau de couloirs (utile pour amener un suicidé à la morgue sans trop le promener à l'air libre).

Le service est réglé de façon très stricte, les heures de visite limitées (il faut laisser ses papiers d'identité et subir une fouille) et toutes les portes sécurisées. Un tiers du bâtiment est réservé à l'administration, aux salles de consultation et aux divers équipements. Le reste est un grand espace fluide : chambres sans porte, salon de repos, douches sans porte, toilettes sans porte. Les murs sont peints en bleu ciel pour apaiser les patients les plus nerveux, les prises électriques sont au niveau du plafond, les fenêtres ne s'ouvrent en tabatière que de cinq centimètres environ. Les malades fumeurs doivent demander aux infirmiers de leur allumer leurs clopes (pas d'allumettes, pas de briquet, pas de couteau, pas d'aiguille, etc.), et ils n'ont pas grand-chose d'autre à faire que de regarder la télé. À part ça, visiter un hôpital psychiatrique est une expérience assez particulière, puisque les patients n'y sont pas malades au sens habituel du terme, qu'ils marchent sur les deux jambes et qu'ils sont même parfois très en forme. Voir déambuler une cinquantaine d'adultes en pyjama, les yeux vides (parce que shootés jusqu'à l'os) et le pas mal assuré est déjà assez étrange. Quand ils se mettent à parler, c'est pire.

Le nouveau chef de clinique, Paras Ram, malgache d'origine tamoule, a pris poste il y a un an, et est un ange de Guy. C'est un bon médecin et un excellent homme, même si ses subalternes lui reprochent ses trop longues absences (ses missions pour Notre-Dame, en fait). À moins qu'ils ne fassent trop les kakous, Paras ne devrait pas repérer les démons au début. En interrogeant le personnel, ils pourront apprendre que depuis quelque temps les malades sont de plus en plus éternés. La moitié sont entrés en crise, dont certains des plus paisibles, et ils passent leur temps à déblatérer des phrases sans queue ni tête. Certains sont même entrés en pleine crise mystique, disant avoir vu la Vierge et parlé au Christ. Si les démons arrivent à approcher un de ces malade en crise, ils se verront servir une soupe mystico-apocalyptique du genre « noirmoino irestlecoupe decelu iquiviendra repend stoipêch eucarjajui alumièrelestâ naitreclueliq uideétruiracem ondeseingneur desenfersî ldelaputainet dutueurn ouvelléet oilepou rbrillerdansle firmam enthahaHAHAHA » avec force mouvements de tête, roulements d'yeux et bave jaunâtre.

Ensuite, les événements vont s'accélérer. Deux fous, parmi les plus tranquilles (un autiste et un schizophrène prostré depuis des années) ont disparu. Ils ne sont pas bien loin, ils ont simplement profité d'une porte mal fermée pour se glisser dans les caves et, de là, ils ont emprunté le souterrain et se baladent dans les sous-sols du C.H.U. Prénommés Calvin et Collaud, ils ressemblent à de grandes ombres floues, flottant dans des pyjamas verts trop grands. Si les personnages sont les premiers à les retrouver et qu'ils décident de les suivre, il les verront entrer dans la morgue déserte, puis ouvrir des tiroirs et se prosterner devant des tous petits cadavres. Ensuite ils iront chercher un peu de matériel pour



crucifier les enfants mort-nés sur les murs... Les deux fous ne présentent aucune difficulté à arrêter. Ils ont le regard trouble et vide, sont incapables de parler. Si les personnages laissent les médecins leur mettre la main dessus, ils pourront apprendre leur forfait par la rumeur médicale.

Cet incident regrettable, qui n'arrivera pas aux oreilles du grand public, va provoquer la venue d'une nouvelle vague d'interventions angéliques. Prévenu par Paras Ram lui-même, un squad de soldats de Dieu dirigé par un ange de Dominique va commencer à traîner autour du C.H.U.

En interrogeant activement plusieurs membres du personnel, les démons peuvent retrouver la date de la première crise mystique en psychiatrie. Il faudra ensuite consulter le registre des visites (Morlaix peut le faire pour eux s'ils l'ont dans la poche, sinon on peut aussi le voler) pour découvrir la visite, vers 17h00, d'une certaine Yolande Jolimont. Les infirmières se souviennent d'elle, parce qu'elle était enceinte et qu'elles ont dû vérifier que le règlement autorisait ce type de visiteurs.

JE T'AIME, MAMAN

Yolande est dans la place, tout baigne ! Dans l'utérus d'Andrealphus, Damien s'est réveillé il y a une paire de semaines, une nouvelle faim le tenaillant. Avidé

d'expériences inédites, il a incité sa mère porteuse à se rendre dans un hôpital pour y trouver quelque chose à manger. Le duo maléfique a d'abord payé une petite visite au service psychiatrique, où la mauvaise influence du fœtus a causé les ravages que l'on sait. Damien a essayé de se nourrir de la folie de certains malades mais, le résultat s'étant avéré décevant (pour lui), il y a vite renoncé. Il s'est donc rabattu sur une valeur sûre : les nouveau-nés. En effet, l'absorption d'énergie spirituelle d'anges et de démons assassins n'est plus suffisante à sa bonne croissance et il lui faut varier les aliments. Andrealphus/Yolande s'est donc procuré une blouse blanche et se fait passer pour une infirmière stagiaire en obstétrique. Depuis son arrivée, on déplore un taux de mortalité infantile effrayant et parfaitement contre nature. Au moment où ça a commencé à se voir, le prince-démon aurait dû mettre les bouts. Mais c'est sans compter l'appétit insatiable de son môme qui, décidément, s'éclate bien à pomper des petits bébés. Andrealphus a suffisamment traîné pour permettre à Beleth de retrouver sa trace et d'envoyer les personnages de vos joueurs sur place.

Les huit bébés sont tous décédés dans la semaine précédant l'arrivée des démons au C.H.U. Quatre sont morts dans leur sommeil (on a pensé à une mort subite du nourrisson) dans les grands dortoirs communs, deux prématurés ont succombé à une panne de couveuse et deux autres se sont avérés mort-nés. Une enquête interne est en cours pour établir les responsabilités, ralentie par la prudence

Nihil Ex Nihilo

bien compréhensible des autorités qui redoutent avant tout une fuite d'informations risquant de ruiner la réputation de la clinique. Le personnel est très méfiant vis-à-vis des nouvelles têtes et se montrera très peu coopératif (à moins que les démons n'avancent une raison valable et une couverture blindée). Certaines sages-femmes sont cependant au bord de la crise de nerfs et peuvent être amenées à parler en faisant preuve d'un peu de psychologie. Les démons pourront ainsi apprendre les causes des huit décès et remonter jusqu'à Yolande.

Andrealphus a utilisé trois techniques différentes pour tuer les gamins. La plus simple consistait à rentrer dans le dortoir et à les étouffer avec un oreiller. Elle a également trafiqué la couveuse, et utilisé Absorption de douleur à deux reprises sur des enfants sur le point de naître (et qui n'ont pas survécu à l'épreuve de la naissance). Les démons devront faire des recherches sur les différents types de meurtre et réaliser qu'à chaque fois la « petite nouvelle » était présente à proximité. S'ils viennent du pavillon psychiatrique, ils devraient de toute façon déjà avoir une idée de qui ils cherchent.

Yolande Jolimont n'est pas trouvable dans les alentours lorsque les personnages de vos joueurs arrivent à la conclusion que c'est bien elle la responsable de tout le bordel. L'infirmière en chef (ou Morlaix, s'il est devenu coopératif) peut cependant leur donner accès à son casier. Dans la longue armoire de métal digne des *Années collège*, les démons trouveront une collection d'objets hétéroclites : petite boîte à outils, habits (pantalon moulant et tunique très ample), trousse de maquillage, boîte de Viagra et deux pochons pleins de barbaque (blanc de poulet, viande hachée crue, assortiment de charcuterie et foie de veau). Un petit sac à main, dans le fond, contient un faux permis de conduire au nom de Yolande Jolimont (l'adresse est pipeau) et les clés d'une Mégane de location qui se trouve sur le parking. Dans la boîte à gants de cette voiture beige, les joueurs pourront trouver la carte de visite de l'hôtel Bellevue, situé dans le XI^e arrondissement de Paris, ainsi qu'une grosse clé accrochée à un carton portant le chiffre 13.

COMME ON SE RETROUVE !

Comme on se retrouve !

Ce n'est qu'un peu plus tard et totalement par hasard que les personnages vont tomber sur Yolande. Tandis qu'ils traversent la clinique obstétrique pour confirmer un renseignement, se rendre chez Morlaix ou retourner au casier, ils aperçoivent la jeune femme en train de discuter avec une nouvelle mère. Cette dernière tient son petit Athanase dans les bras, un mari gonflé d'orgueil à ses côtés. Les regards des démons

croisent celui de Yolande qui les reconnaît, sourit... Puis arrache le gamin à sa génitrice et se barre en courant. Cris de surprise, mouvements d'incompréhension, les démons ont tout intérêt à se mettre à courir eux aussi. Les couloirs sont noirs de monde et il est très peu recommandé d'y lâcher un pouvoir visuel. C'est donc parti pour la grande cavalcade.

Andrealphus n'a pas tué depuis l'arrivée des personnages au C.H.U. et est donc très affaibli. Son plan est de trouver un endroit isolé, de s'y arrêter le temps de buter le nouveau-né, de lui pomper ses forces puis de se téléporter loin des démons lancés à sa poursuite. Seulement, pour l'instant, elle est en train de courir. Fleurissez cette poursuite de tous les éléments que vous jugerez opportuns : couloirs bouchés par une flopée d'internes, lit qui débouale au milieu du chemin, fauteuils roulants abandonnés, plateaux repas qui se renversent... Yolande a bondi dans le premier ascenseur venu et file vers les sous-sols. Faites cavalier les démons dans un labyrinthe de couloirs, salles d'attente, bureaux de médecin, avant de les égarer dans un réseau de galeries bétonnées. Les pas de la fugitive résonnent au loin et se répètent dans toutes les directions à la fois.

Au détour d'un couloir, ils finissent par trouver Yolande, accroupie dans un coin. Ses deux mains sont serrées autour du cou du petit bébé, encore tout froissé et bleuté qui geint son incompréhension et sa douleur. S'ils attaquent Andrealphus ou font mine de l'agresser, Yolande leur jettera un regard méprisant. « N'approchez pas, sac à pus. Je suis le prince Andrealphus ! » Et, « flash », une grosse aura de prince-démon illumine le C.H.U. Les démons devraient balbutier une ou deux conneries, essayer de réfléchir... en tout cas ils vont hésiter.

Ce qui sera suffisant pour que tous les You-Yous à proximité réalisent ce qui vient de se passer (une aura de PD c'est plus que visible) et qu'ils se mettent à cavalier à leur tour dans les sous-sols. Bruits de course, cris au loin, prières en latin et jurons en angléique...

Andrealphus étrangle alors pour de bon le petit Athanase. Une vive lumière rouge, semblable à un arc électrique, relie un instant la tête du minuscule cadavre et le ventre gonflé du prince. Puis Andrealphus se met à rire doucement. Elle a le teint rose, les yeux brillants. « Bon courage ! » dit-elle avant de disparaître de la pièce, laissant derrière elle le corps de sa victime. Et c'est à ce moment-là que les forces du Bien déboulent.

C'est l'heure de la grosse baston dans les sous-sols de l'hôpital. Pour les You-Yous, il ne fait aucun doute que les démons sont responsables de toutes les merdes du C.H.U. et ils ne les laisseront partir que si la bagarre devient trop difficile à cacher (si les personnages remontent dans la foule, par exemple). De toute façon, après l'interlude frustrant, vos joueurs devraient avoir envie de se défouler, et casser quelques têtes de piafs angléiques est un excellent moyen de se calmer les nerfs.

SÉQUELLES
POSTOPÉRATOIRES

Une fois libres de leurs mouvements et soulagés de la menace angélique, les démons vont sans doute reprendre l'enquête où ils l'ont laissée pour essayer de recoller les pièces du puzzle. S'ils préviennent leur hiérarchie à ce moment-là, ils seront rappelés d'urgence au Centre de Tri pour un débriefing en présence de Monsieur Fabien, Gilbert et Aurélie. Le chef les questionnera longuement, prendra le temps de leur faire répéter les passages importants, puis insistera pour les accompagner dans la phase finale (à savoir la fouille de la chambre d'hôtel de Yolande/Andrealphus). Tout le monde a l'air très préoccupé par ce qui vient d'arriver aux démons. S'ils n'appellent pas le Centre, les démons auront droit à la même séance de mise au point après leur visite à l'hôtel, mais Monsieur Fabien leur reprochera (gentiment) de ne pas l'avoir prévenu tout de suite.

L'hôtel Bellevue est un bouge sordide tout en hauteur, dans un immeuble très étroit, écrasé par les deux bâtiments voisins. La vue la plus belle est celle qui donne sur la rue (à partir du cinquième étage on peut apercevoir le Père-Lachaise) parce que côté cour, c'est pas folichon. Le patron de cet « hôtel de tourisme une étoile » passe ses journées devant sa petite télé de routier et tire l'essentiel de ses bénéfices des passes des quelques prostituées habituées. Circuler dans les locaux sans attirer son attention ne devrait pas être trop difficile.

Derrière la porte numéro 13, les démons découvriront un chantier dantesque. Une forte odeur de sang et de pourriture tourne la tête, des mouches volent et il faut espérer qu'ils ne viennent pas de petit-déjeuner. Sur la table de chevet, sur le lit, dans le petit lavabo et sur la tablette pour la brosse à dents, il y a de la viande. Toutes sortes de viandes (pied, langue, cervelle, tripes) à toutes sortes de stades de putréfaction. La plupart des morceaux sont encore emballés et portent les étiquettes des différents fournisseurs, mais certains paquets sont ouverts et on peut même distinguer des

traces de dents (humaines) dans des pièces de bœuf. Depuis quelques semaines, le prince-démon ne se nourrit plus que de viande crue, suivant les goûts et dégoûts variables de son fœtus.

Dans une valise placée près de la porte d'entrée, les démons pourront aussi découvrir le baise-en-ville d'Andrealphus. Habits, nécessaire de toilette et de maquillage, lingerie fine, accessoires en cuir, métal et latex... mais également un calibre .45 acheté au marché noir, un couteau de commando à la Rambo, un faux passeport suisse (vierge), des liasses d'euros et une carte bleue American Express au nom de Yolande Jolimont. Il n'y a pas grand-chose d'autre à tirer de l'hôtel. Interroger le patron, les femmes de ménage et les éventuels voisins permettra d'apprendre que Yolande est arrivée à l'hôtel le soir de la mort de Hakim



Nihil Ex Nihilo

Izmet – ce dont les démons devaient déjà se douter. Tout le monde est d'accord pour dire qu'elle est « gentille » bien qu'un peu bizarre. Bien entendu, le prince-démon ne remettra pas les pieds à l'hôtel (elle est déjà loin, ayant pris la fuite pour un pays où ses petites activités se remarqueront moins...).

Avec l'aide des démons du Centre de Tri, les personnages devraient réussir à boucler rapidement cette phase d'enquête. Si les joueurs n'en ont pas l'idée, c'est Aurélie qui parviendra à accéder au compte bancaire de Yolande grâce à sa carte bleue. On pourra alors découvrir que six mois plus tôt, elle a retiré de l'argent à plusieurs reprises depuis la Sierra Leone, ce beau pays d'Afrique noire où on élague les enfants à la machette. En étudiant soigneusement les relevés, on peut estimer qu'elle a passé trois semaines dans ce pays, avec une escale à Dakar à l'aller, et qu'elle y a dépensé une grosse somme d'argent (selon les critères locaux).

Monsieur Fabien expliquera aux personnages qu'un rapport négatif a été envoyé aux services de Beleth sur le C.H.U., l'hôpital étant – comme c'est étonnant – jugé trop dangereux. Les révélations faites sur Andrealphus ne seront par contre pas transmises à la hiérarchie et il conseillera aux démons de la boucler. Il promettra d'essayer de débloquer des crédits pour pouvoir les envoyer en Sierra Leone histoire d'y voir plus clair et, une fois qu'ils tiendront quelque chose de solide, larguer la bombe. Il leur promettra d'ailleurs une récompense conséquente en cas de réussite lors de cette prochaine mission, une lueur d'enthousiasme brillant dans son regard...

En attendant, les démons pourront se brosser pour leur cadeau de fin de scénar.

PRATICIENS, PATIENTS ET P'TITES PÉPÉES

Praticiens, patients et p'tites pépées

PROFESSEUR AUGUSTIN MORLAIX

Morlaix est l'archétype du professeur de médecine, le gros boss de la chirurgie qui regarde les gens de haut et leur assène, sous forme de mépris, toute la frustration accumulée en treize ans d'études et de privations. Il est hautain avec ses patients, pédant avec ses collègues, condescendant avec ses internes et d'abord plutôt agressif avec les démons. D'apparence, il approche de la soixantaine dans un petit corps mou au ventre rebondi par les excès de chère et un crâne déplumé par les néons des facultés. Il porte une infâme paire de lunettes pince-nez qui donne à sa voix un timbre joyeusement nasillard.

Morlaix craint deux choses : perdre son poste à l'hôpital (son plus grand plaisir de démon étant de se faire cirer les pompes par la cohorte grouillante de ses subalternes) et se faire repérer par Notre-Dame. Il est extrêmement prudent dans ses trafics de médicaments et prêt à y mettre un terme à la moindre alerte.

P ROFESSEUR A UGUSTIN M ORLAIX

Malthus – Grade 2

Chef de clinique orthopédique

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 |

TALENTS

Métier (chirurgien orthopédique) 5, Médecine 4, Séduction 3, Hobby (administration hospitalière) 2, Faux et usage de faux 3, Parler du nez 4.

POUVOIRS

Infection 3, Malédiction : maladie 2, Corps liquide, Charme 2, Sommeil 2, Immunité contre les maladies et les poisons, Anaérobiose, couverture : chirurgien réputé.

COMBAT

22 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

GONZAGUE

Gonzague est une grande bringue aux yeux apeurés, entortillé dans une blouse trop ample. Il a une quarantaine d'années d'apparence, une petite moustache, un visage osseux et un port princier. Il restera poli et élégant jusque dans les moments les plus extrêmes, vouvoyant les personnages de vos joueurs et les appelant Monsieur (« Monsieur désire peut-être se battre ? Comme Monsieur voudra... »).

6 GONZAGUE

Familier

Majordome de Morlaix

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2+ | 2 | 2 | 3 | 2 |

TALENTS

Aisance sociale 4, Corps à corps 3, Discussion 3, Séduction 4, Médecine 2.

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Jet de flammes 1.

COMBAT

8 PP, 4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

CHRISTOPHE BERNAULD

Jeune cadre dynamique, la trentaine aux U.V. et les vacances aux Canaries, Bernauld est un ange de Marc assez réussi. Sa plus grande ambition est de devenir membre du Club 406, cette petite société très sélective des anges les plus fortunés, et il compte bien y arriver rapidement. Tous les sous qu'il engrange dans ses trafics médicaux sont investis dans des placements foireux, voire dans des arnaques à plus grande échelle (dont un audacieux trafic de déchets radioactifs en provenance des services de médecine nucléaire et à destination des pays du Golfe). Même sans son partenariat avec Morlaix, Bernauld ne survivrait pas trois heures à un contrôle de la hiérarchie angélique.

CHRISTOPHE **B**ERNAULD

Marc

Grade 1 - Comptable

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 |

TALENTS

Métier (comptable) 5, Arnaques diverses 4, Corps à corps 3+, Défense 3+.

POUVOIRS

Contrat divin 2, Lire les pensées 2, Aura de pacification 2, Volonté supra-normale 1, Télépathie 1.

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

THANAUSER

THANAUSER

Laurent

Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 |

TALENTS

Combat 5, Défense 5, Conduite 4, Tir 1 (armes de poing 3), Avoir l'air ténébreux et inquiétant 3, Fredonner l'introduction de Thanouser 4.

POUVOIRS

Armure corporelle 5, Juste-lame 3, Décharge électrique 2, Détection du mal 1, Volonté supra-normale 1, Esquive acrobatique 1, avertissement sans frais : intégrisme.

COMBAT

23 PP, 9 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; épée bénie mineure (précision +2, puissance +4)

Grand, brun, ténébreux, muni d'un long cache-poussière et d'une paire de Ray-Ban, Thanouser est une caricature de l'ange de la vengeance. Il ne s'exprime que par monosyllabes et accuse un goût prononcé pour les répliques qui tuent pendant les bastons (« prend ça », « crève », « méchant »). Il se déplace sur une grosse moto japonaise et aime bien serrer les dents très fort pour faire saillir les os de sa mâchoire carrée. Quand le stress monte, il décompresse en fredonnant du Wagner sans desserrer les dents – essayez, vous verrez que c'est pas facile.

En plus de son épée bénie, Thanouser possède deux revolvers 9 mm qu'il utilise en même temps.

PROFESSEUR PARAS RAM

Petit homme à la peau très noire, aux cheveux très lisses et aux phalanges très poilues, Paras Ram est accessoirement un très bon médecin psychiatre. Il est d'ailleurs bien meilleur dans son boulot de médecin que lors des missions confiées par Notre-Dame, vu qu'il a tendance à se barrer au premier soupçon d'amorce d'un signe de danger. Avec les personnages, il ne faillira pas à cette règle et, s'il est repéré, il se mettra à table instantanément, avouant tout ce qu'ils veulent entendre et même un peu plus. Son initiative la plus courageuse sera d'appeler Notre-Dame pour des renforts.

PROFESSEUR **P**ARAS **R**AM

Guy - Grade 1

Chef de clinique psychiatrique

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 |

TALENTS

Métier (psychiatre) 5, Médecine 5+, Parler plein de langues différentes 4, Sourire en hochant la tête en signe de compassion 3.

POUVOIRS

Guérison 3, Bénédiction : guérison de folies 3, Immunité contre les maladies et les poisons, Corps gazeux, avertissement sans frais : lâche.

COMBAT

14 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

CALVIN ET COLLAUD

Calvin et Collaud sont deux trentenaires aux yeux révilés, aux cheveux en bataille et à la barbe mal rasée. Le premier vient de passer quatre ans prostré, sans dire un mot ni manifester un signe de perception du monde extérieur. Le second est un schizophrène paisible qui passait son temps à gribouiller son nom sur du papier imaginaire avec un stylo

Nihil Ex Nihilo

invisible. Lors de leur grande évasion, ils sont vêtus du beau pyjama vert des fous et semblent un peu plus lucides, même si leur conversion reste limitée au simple rôle.

C ALVIN ET C OLLAUD

Fous malades dans leurs têtes

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2+ |

TALENTS

Corps à corps 2, Défense 2, Baver 3, Crucifier des cadavres 3.

COMBAT

3 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

XAVIER CHANTERELLE

Xavier Chanterelle est surnommé « le champignon » par ceux qui jalouent sa jeune réputation au sein de la hiérarchie angélique. Il est en effet doté d'un corps rachitique aux membres courts tandis que sa tête surdimensionnée est surmontée d'une improbable touffe de cheveux crépus (à la Jackson Five). Son apparence vaguement comique, renforcée par le contraste qu'offre son bataillon de soldats de Dieu, dissimule cependant un esprit redoutable et une fidélité à toute épreuve aux forces du Bien.

X AVIER C HANTERELLE

*Dominique
Grade 1*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foï |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 |

TALENTS

Savoir militaire 1+ (tactique 3), Sixième sens 3, Défense 3, Avoir l'air à côté de la plaque 3.

POUVOIRS

Peur 3, Lire les pensées 3, Détection du mensonge 2, Jet d'eau bénite 2, Jugement 2.

COMBAT

16 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

ULRIKE, TANIA, VERONIKA, LOTTE ET GISELLA

Belles plantes germanico-scandinaves aux joues roses et aux cheveux blonds, ces soldats de Dieu sont

surnommés les « Grätchen de Notre-Dame ». Leur apparente innocence leur confère un avantage important dans les bastons : l'effet de surprise. Elles sont aussi douées pour prendre l'air ingénu et effrayé que pour dégommer des têtes au fusil d'assaut. Dans le cadre du scénario, ces *macho women with guns* sont toutes vêtues de blouses blanches réglementaires (certaines portent même le stéthoscope autour du cou). Elles sont armées de M16 et de couteaux papillon. Lotte a également trois grenades.

U LRIKE, T ANIA, V ERONIKA, L OTTE ET G ISELLA

Soldats de Dieu

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foï |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2+ |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaule 4), Séduction 3, Défense 3, Jurer en allemand 3.

POUVOIRS

Armure corporelle 2.

COMBAT

4 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

YOLANDE JOLIMONT

Le corps dans lequel évolue Andrealphus est celui d'une jeune fille à la peau mate et aux yeux sombres, très belle et très « lisse » d'apparence. Pour tout dire, elle ressemble à une cover-girl ou à une égérie Chanel : sourire diaphane, mouvements félins, trop gracieuse pour être vraie. Elle porte des cheveux bruns coupés très courts et, dans le cadre de ce scénario, une blouse d'infirmière trop grande qui dissimule mal son ventre proéminent – rien en dessous, car il est bien connu que les infirmières, comme les hôtesse de l'air, ne portent pas de culotte.

Y OLANDE J OLIMONT

Prince-démon du sexe (faible)

Caractéristiques dans INS/MV4 page 106, ses PP sont à 3 pendant la poursuite et remontent à 8 après la mort d'Athanase.



La Sierra de Sergio

« J'ai une idée... et elle est pas si pourrie que ça, contrairement à ce que vous allez en penser. »

« I'm not into politics. I'm into survival. »

— Arnold Schwarzenegger

Il y avait deux choses qu'Ignace aimait vraiment dans la vie. La première, c'était de se faire masser la couenne par des vahinés, sous les palmes, dans le torssement du ressac. La seconde, c'était de réussir à boucler une affaire sans avoir à lever le cul de son tabouret de bar préféré.

Il fit tourner le fond de prisco aux œufs dans son verre avant de l'avaler en une gorgée, puis grogna encore deux ou trois trucs en russe dans son téléphone main libre. Il raccrocha d'une pression à sa poche droite et, souriant, fit signe au barman hirsute et débraillé.

La cafétéria du Palais de Tokyo était elle-même un endroit hirsute et débraillé et Ignace était admiratif du travail fourni. Il existait une réelle cohérence entre le décor (tables en métal, murs en béton nu, sacs de plâtre), la clientèle (Carlistes pas douchés depuis mai 68, cadres à la barbe drue, étudiants incoquises) et les consommations (baratine de pâle sur blinis, soupe au gras et à l'oseille, whisky 12 ans d'âge au Pepsi frelaté). Ignace prit le temps d'entamer de moitié sa nouvelle boisson avant de se remettre à téléphoner : il y avait toujours une affaire en cours, il était toujours à la bouurie. Et puis il l'aperçut, près de l'entrée, qui lui faisait signe. Il se leva pour la rejoindre.

Ignace dut se baisser pour faire la bise à la petite fille. Elle devait avoir six ou sept ans, portait une paire de patins à roulettes à la main. Deux caquettes tombantes encadraient un visage trop sérieux pour son âge.

— Salut, Ignace.

— Bonjour... Ange.

Ignace hésitait toujours sur le titre à utiliser. « Monseigneur » n'allait décidément pas à l'archange des

convertis et ce n'était que l'un des protocoles paralitiques qu'elle forçait à revoir. C'était sans doute aussi ça qui avait poussé Ignace à abandonner Laurent pour se mettre sous les outres de la petite nouvelle, il y a dix ans.

Il souleva Ange pour l'aider à s'asseoir sur un des tabourets et commença pour elle un Fierri rondelle avec une cerise. La fille jouait nerveusement avec son collier ; en y regardant de plus près — mais qui le faisait ? — on pouvait se rendre compte qu'il n'était pas fait de perles en plastique, mais bien de tout petits os.

— Quelque chose te tracasse ?

— À moi dire... Oui.

Le téléphone d'Ignace se mit à vibrer : il l'éteignit d'un geste. Son supérieur poursuivit.

— Tu le saluez de Drina ? Cette Andralphus que je t'ai présentée l'an dernier...

— Vous voulez dire votre...

— Oui. Tu sais combien je tiens à cette créature. J'ai peur... j'ai peur qu'elle ne soit en danger.

— Je vois.

Ignace voyait effectivement. Ses cellules nerveuses étaient déjà en ébullition. Il allait partir en mission secrète, sans filet, seul contre tous. Il aurait ça aussi, Ignace était un bon ange.

L'archange sortit une carte postale pliée de la poche de sa veste violette et la posa sur le zinc. Une black en maillot de bain y exhibait une poitrine filleté sur une plage de sable blanc. Sur sa droite, une inscription :

« From Sierra Leone. With Love »

Comme le dit mon ami Yannick : « saga Africa, attention les secousses ! ».

PRÉLUDE EN FORME DE POIRE

Prélude en forme de poire

Visitez la Sierra Leone : ses mines de diamant, ses montagnes arides, ses crimes contre l'humanité !

Pour conclure le premier acte de la campagne, les personnages de vos joueurs devront enquêter en milieu hostile, parcourir des kilomètres de piste, négocier avec des miliciens et composer avec un PNJ top embrouille. Après les révélations qui vont bien, ils auront droit à un final en fanfare, à une débauche de figurants et — s'ils ont été sages — à un petit tour en hélico.

Nihil Ex Nihilo

doigt sur une piste qui lui permet de fouiller le passé de Damien et il manipule sans mal une équipe de démons prête à enquêter à sa place. Que du bonheur, on vous dit...

Pour les personnages par contre, ça risque d'être moins aisé. Dans un pays pacifié à grands coups de traités foireux et d'interventions internationales musclées, ils vont devoir remuer une affaire vieille de plusieurs mois et réveiller des souvenirs pas forcément agréables chez les autochtones. Leur enquête va porter sur le dernier séjour d'Andrealphus dans le pays, au cours duquel le prince-démon s'est efforcé de détruire les dernières traces de la conception de son petit bout de chou.

Pour bien comprendre, il faut revenir dans le passé. Il y a presque cinq ans, Andrealphus descendait sur Terre pour pratiquer la brouette ostendaise avec Baal. Leur business s'est déroulé dans l'est du pays, en pleine zone de conflit (et non à Freetown, comme certaines informations occultes auraient pu le laisser croire). La future maman estimait avoir été suffisamment discrète pour ne

pas laisser trop d'indices derrière elle. De toute façon, pensait-elle, sa grossesse ne durerait que neuf mois et le pot aux roses serait révélé à ce moment-là, il était donc inutile de vraiment peaufiner. Sauf que l'enfant était en retard et qu'on commençait à s'inquiéter à la Cour. Quand le prince est finalement monté pour de bon sur Terre et voyant que Damien ne voulait toujours pas naître, il a décidé de couvrir ses arrières.

Il y a six mois, il a donc contacté un grade 3 fidélimme nommé Drina, récemment réincarné et promu à vitesse grand V par faveur spéciale. Yolande et Drina se sont payé un petit voyage en Afrique et sont remontés jusqu'à la clinique d'appoint où le gamin avait été conçu. Puis, méthodiquement, ils ont tout détruit. Ils ont démolé les bâtiments, éliminé les témoins, la famille des témoins et ceux qui devaient de l'argent à la famille des témoins. Quand il n'est plus resté une pierre posée sur l'autre et une créature intelligente à trois kilomètres à la ronde, ils se sont arrêtés. Et ont décidé de faire une pause crac crac.



Ça peut vous paraître bizarre : d'ailleurs ça l'est. Faire la bête à deux dos sous un arbre n'est pas la première chose qui passe par la tête quand on vient de passer une semaine à nettoyer un secteur. Mais Andrealphus était faible, son gamin réclamait sa dose de sexe et, surtout, l'archange voulait éliminer le dernier témoin de l'histoire. À savoir Drina. Pas sot, le grade 3 a utilisé Lire les pensées et a anticipé l'Orgasme mortel. Il a fait un petit « plop » avec sa bouche, puis s'est téléporté vite fait dans le pierrier voisin. Yolande croyant son adjoint muet pour toujours s'est rhabillée et est rentrée en France.

Drina, quant à lui, est resté sur place. Il n'a pas osé se montrer à qui que ce soit, de peur que son prince ne revienne lui faire une grosse tête. En fait, il est carrément resté planqué à distance de toute habitation humaine, cogitant à ce qui lui arrivait. Et toute cette aventure lui a un peu chauffé le cerveau, comme nous allons le voir au cours de cette amusante promenade tropicale.

Deux jours après la fouille de l'hôtel Bellevue, les personnages sont contactés au milieu de la nuit par Aurélie, qui leur demande de venir au CdT le plus vite possible, avec armes et bagages. Ils vont partir en voyage. Monsieur Fabien, Gilbert et elle-même les attendent dans la salle de pause, une cafetière fraîche finit de tourner et tout le monde a l'air assez nerveux. Le briefing de nuit sera assez sommaire : Monsieur Fabien expliquera qu'il a réussi à obtenir des crédits pour une enquête en Sierra Leone et que, pour l'instant, personne n'est au courant des soupçons qui pèsent sur Andrealphus. Il va s'agir pour les démons d'obtenir des preuves confirmant ou infirmant une action occulte du prince du sexe en Afrique et essayer de comprendre ce qui se passe. Il rappellera, si besoin est, le caractère inhabituel et franchement étrange d'une grossesse princière.

Le vol des démons part à cinq heures du matin de Roissy, à destination de Londres Heathrow. De là ils prendront un deuxième avion vers sept heures qui les conduira sans escale jusqu'à Freetown, capitale de la Sierra Leone. Un petit dossier géopolitique compilé par Gilbert servira d'info sur le pays et de lecture à l'équipe pendant le voyage. Le reste des documents fournis comprend le nom des établissements bancaires où Yolande a tiré de l'argent lors de son séjour, avec les dates et les heures des retraits. Monsieur Fabien a également réussi à obtenir un container sécurisé dans lequel les démons pourront faire voyager leur matériel illicite (les armes, principalement), à remplir à Roissy et à aller chercher à l'aéroport de Freetown vingt-quatre heures après leur arrivée sur place. Les visas touristiques, le voyage et les taxes d'aéroport sont payés par les forces du Mal ; pour les vaccins, Monsieur Fabien dira simplement « j'espère

que vous n'allez pas trop sucer d'amibes ». Enfin, le chef leur conseillera de rester très prudent : il n'a pas été en mesure de leur trouver des contacts démoniaques locaux et ils devront donc se débrouiller seuls, y compris si ça tourne au vinaigre.

Si les démons ont des affaires en cours (demande d'enquête sur la propriété de Hornet en Allemagne, recherche d'informations diverses, requêtes adressées à la hiérarchie via le CdT), Monsieur Fabien profitera de ce briefing pour régler les dossiers en souffrance et leur fournir les informations manquantes avant leur départ. Aurélie emmènera ensuite les joueurs à Roissy dans une estafette de La Poste, roulant légèrement au-dessus de la limite de vitesse en agglomération.

Un café à huit euros plus tard, les voilà partis vers de nouvelles aventures.

SOLDIER OF FORTUNE'S GUIDE TO THE SIERRA LEONE



Il est maintenant temps de justifier le titre de ce scénario. Quel rapport, vous demandez-vous peut-être, y a-t-il entre un pays d'Afrique occidentale et un célèbre réalisateur italien ? La réponse tient en un mot : le western. Car la Sierra Leone est un sacré Far West, et si les cow-boys n'y ont pas les yeux bleus et la barbe râpeuse, ils y sont plutôt prompts à dégainer et à n'obéir qu'à la loi du plus fort.

Depuis 2002, la situation du pays s'est un peu apaisée, après plus de onze ans d'une guerre civile savamment alimentée par des capitaux étrangers. En Sierra Leone, pas question d'axe du Mal, de conflits idéologiques, de menaces bactériologiques, de communisme rampant ou de terrorisme international, toutes les luttes sont intestines et reposent sur une base bien plus mesquine que les habituelles considérations religieuses, culturelles ou ethniques : le pognon.

Ce beau petit pays, situé dans la bosse occidentale de l'Afrique (à quelques centaines de kilomètres de la Côte-d'Ivoire) est en effet le deuxième producteur mondial de diamants. Et pendant onze ans, donc, plusieurs groupes armés se sont disputés le contrôle des mines, débordant parfois dans les villes et les villages, rasant des agglomérations, prenant des otages, torturant les soldats d'en face. Le conflit était chapeauté par des entreprises d'exportation et des bijoutiers propres sur eux, à Genève, Anvers ou Bangkok ; il était poursuivi avec l'aide des états voisins (essentiellement le

Nihil Ex Nihilo

Libéria) qui croquaient au passage ; il était alimenté en armes et en matériel par les pays occidentaux (oh, le beau FAMAS fabriqué en Seine-et-Marne) ; enfin, il était envenimé par la présence sur place d'une myriade d'organisations mercenaires, venues vendre leurs services à l'un ou à l'autre des camps, ou simplement se servir dans les trésors laissés en plan en temps de guerre.

Pour faciliter ce scénario, la situation sera un peu simplifiée et les forces armées présentes dans le pays seront réduites à trois principales. Il y a d'abord celle du gouvernement en place, dirigée par le chef de l'État, Ahmad Tejan Kabbah. Après avoir perdu puis regagné progressivement des pans entiers du pays, il a finalement réussi à instaurer une paix partielle dans toute la Sierra Leone. À l'été 2002, il a ouvert un tribunal spécial pour juger ses adversaires à l'aune du crime de guerre et du crime contre l'humanité. Il est assisté dans cette tâche par la MINUSIL (Mission des Nations Unies en Sierra Leone), une deuxième force honorable qui en a quand même salement bavé au cours des dernières années de conflit. La plus grosse intervention de casques bleus en Afrique s'est déroulée en toute discrétion médiatique entre 1999 et 2000 – heureusement pour eux, vu qu'ils se sont fait shooter comme des lapins par ceux qu'ils venaient aider, voire prendre en otage contre rançon. Il faut dire aussi qu'au bout de dix ans de conflit, les diverses factions avaient tendance à tirer sur tout ce qui bougeait, surtout avec la peau blanche et un gros flingue. Enfin, la dernière force, officiellement sur le déclin, est le RUF (Front Révolutionnaire Uni), un gros mouvement anti-Kabbah qui possède le soutien occulte mais puissant du Libéria voisin. Si l'on excepte les bijoutiers occidentaux, ce sont eux qui ont tiré le plus grand profit de la guerre, vendant leurs diamants en toute tranquillité après leur avoir fait passer la frontière. En effet, un embargo sur les diamants de Sierra Leone avait été mis en place pour abrégier le conflit. Comme ceux du RUF venaient du Libéria (où, curieusement, il n'y a pas de mines de diamant), les acheteurs feignaient l'ignorance et fermaient les yeux... c'est beau le commerce international. Reste que les rebelles du RUF sont dans des sales draps : leur leader, Foday Sankoh, est incarcéré à Freetown en attente de jugement et ses guerriers gardent profil bas. Ils contrôlent toujours officieusement l'est et le sud du pays – aucun journaliste n'y fout les pieds, de toute façon.

Depuis que le pays a été « pacifié », les étrangers commencent à revenir en Sierra Leone. Les hommes d'affaires ont été les premiers, suivis par quelques journalistes et de nombreuses organisations humanitaires globalement impuissantes face à l'ampleur du drame. Le

taux de mortalité infantile reste un des plus hauts du monde et l'espérance de vie n'est pas encore remontée au-dessus de la barre des quarante ans. Les routes sont détruites depuis longtemps, les structures médicales et sociales ont été reconverties en bunkers, des milliers de personnes ont été déplacées par les affrontements et sont toujours parquées dans des camps de réfugiés... bref, c'est pas la joie. Même Freetown garde des stigmates de la guerre, alors dans les campagnes, je vous dis pas.

Sinon, pour les données géographiques et climatiques, c'est plus neutre donc moins déprimant. Dix fois plus petit que la France, la Sierra Leone compte environ cinq millions d'habitants en vie. Située entre la Guinée et le Libéria, elle profite d'une longue côte donnant sur l'océan Atlantique. Le climat est tropical, chaud, humide, avec une saison des pluies assez longue (trois mois). Dans le nord, des vents de sable soufflent depuis le Sahara – classés au rang de catastrophe naturelle. La côte est couverte de mangrove, le reste du pays de collines qui se changent en montagnes vers l'est. On y mange ce qu'on y fait pousser, c'est-à-dire essentiellement du riz.

La Sierra Leone est une ancienne colonie britannique : on y parle anglais, mené dans le nord, temné dans le sud et krio un peu partout (une forme de créole importé de Jamaïque par des esclaves revenus au pays au XVIII^e siècle). Les habitants sont, dans leur immense majorité, musulmans et animistes. La population est très jeune et la plupart des Sierra-Léonais ont grandi dans un climat de guerre civile : dans les campagnes on hésite rarement à sortir la machette, même pour accueillir le facteur.

**I'M NOT A NUMBER,
I AM A FREE TOWN !**

I'm not a number. I am a free town.

Freetown, la capitale, est un gros port du Tiers-Monde. Sur le front de mer, de gros pâtés bétonnés abritent les infrastructures lourdes de la ville et les bureaux des investisseurs étrangers. Un ou deux petits parcs fleurant la nostalgie britannique (Victoria Square est le plus vaste) et une courte promenade au bord de l'eau complètent ce centre ville. Autour on trouve une ceinture de bâtiments datant de l'époque coloniale qui n'ont pas été retapés depuis l'indépendance, puis des constructions de plus en plus précieuses, cédant enfin le pas à des hectares de bidonvilles. Lorsque les démons arrivent sur place, la chaleur est assommante et l'humidité colle les habits à la peau. Welcome to Africa !

Quelques heures à Freetown devraient suffire à en saisir l'ambiance. Depuis une dizaine d'années, très peu de Blancs isolés se rendent dans le pays et les autochtones ont appris à se méfier. Soit ce sont des mercenaires et dans ce cas-là, mieux vaut ne pas trop les approcher à moins d'être soi-même porté sur la violence, soit ce sont des « touristes » (journalistes, curieux, investisseurs) et ils font alors des pigeons parfaits. Les démons auront donc toutes les peines du monde à rester discrets et ils se venteront aborder par des inconnus toutes les demi-heures. Les méthodes varient, du très agressif (ruelle sombre, couteau ou flingue braqué sur le ventre) au plutôt mielleux (un ado qui leur propose de la drogue, des femmes, des armes contre rémunération). Le chauffeur de taxi est prêt à leur changer de l'argent, le vendeur de bananes à leur servir de guide, le groom de l'hôtel à leur vendre sa sœur, etc. À moins que votre groupe ne ressemble à un squad de space marines en vacances, ils représenteront aux yeux des Sierra-Léonais ce qu'ils sont effectivement : une pompe à fric. L'ambiance est donc assez pesante et les démons devraient vite comprendre que les apparentes amitiés qu'ils nouent avec la population locale sont toujours intéressées.

Pour rendre dans les considérations générales, l'ambiance qui règne à Freetown n'est pas des plus glamour. Dans la plupart des quartiers, les murs des immeubles portent encore des impacts de balle, certains sont condamnés depuis que les toits ont été défoncés au mortier. Des patrouilles de soldats du gouvernement et de casques bleus passent dans des 4x4 bâchés, fusil au poing. Un couvre-feu est instauré dans le centre à partir de dix heures du soir. À moins qu'ils ne soient très motivés, les personnages ne devraient pas quitter les quartiers les plus riches de la capitale : l'essentiel de leurs informations y mène et, de toute façon, les seuls Blancs à se balader dans les bidonvilles sont médecins ou prêtres.

Les relevés de la carte bleue de Yolande donnent trois adresses de banque différentes : deux à Freetown et une à Kenema (à deux cents kilomètres vers l'est, dans les montagnes). Les banques de la capitale se trouvent au centre ville et Yolande a retiré de l'argent dans les deux seuls établissements proposant un distributeur automatique international. Les sommes retirées en leones (la monnaie locale) sont importantes : Andrealphus a dû acheter une jeep, ainsi qu'une dizaine de kilos d'explosifs, deux lance-grenades, des fusils d'assaut et une grande quantité de munitions – en plus des frais de bouche pour deux personnes. Retrouver l'hôtel où elle est descendue ne sera pas bien difficile : le Panafrican est le seul établissement de luxe du pays et il se trouve à un pâté de maisons seulement des banques. Les autres pensions sont plutôt familiales, ont

tendance à faire bar et bordel en même temps, et assurent un honnête rapport cafards/prix.

Au Panafrican, l'enquête sera de courte durée. Moyennant quelques bakchichs et une bonne description de Yolande (ou mieux, une photo), le jeune homme de la réception se souviendra de son séjour six mois plus tôt. Elle était enceinte, se souviendra-t-il, et son mari était plutôt sympathique. Ils ont rempli des fiches aux noms de Yolande Jolimont et Martin Bucer. Ils sont restés quatre jours à Freetown et ont passé beaucoup de temps au bar de l'hôtel. Celui-ci se situe en terrasse, au-dessus du seizième étage, avec une jolie vue panoramique sur la ville. Des serveurs en tenue ridicule y proposent du whisky imbuvable et de la bière éventée. En interrogeant le personnel ou les piliers de comptoir, les démons apprendront que Yolande et Martin ont passé leur temps à poser des questions, à acheter du matériel et à négocier des laissez-passer. Ils désiraient se rendre dans l'est du pays mais n'ont pas précisé leurs objectifs. Un des serveurs les a aidés à rentrer en contact avec un trafiquant d'armes et il fera de même avec les personnages s'il estime qu'ils sont de bons clients (pigeons). Au terme de leurs interrogatoires, les démons devraient donc avoir compris que le duo de choc est parti, sans escorte et sur-armé, en direction des montagnes.

C'est bien joli, me direz-vous, mais c'est pas un peu trop facile ?

POUILLES DANS LE COTTAGE

Pouilles dans le cottage

L'enquête à Freetown terminée brillamment, les démons vont sans doute filer sur la piste de Yolande et Martin, en tentant de se rendre à Kenema à leur tour. Et c'est là que ça se complique.

Depuis la fin de la guerre civile, les routes ont été sécurisées dans un périmètre d'une centaine de kilomètres autour de Freetown. Au-delà, l'armée gouvernementale ne répond plus de rien, et elle a de bonnes raisons de ne pas le faire : l'est et le sud-est de la Sierra Leone sont toujours sous le contrôle armé du RUF. Pour éviter que ce genre de nouvelles n'arrive aux oreilles des autochtones de l'ouest, toutes les pistes ont été bloquées par un système complexe de barrages. Les laissez-passer doivent être obtenus auprès d'une administration kafaïenne (la couleur tropicale en plus). Ça veut dire concrètement que si les démons essaient de quitter la ville par leurs propres moyens dès les premiers jours, ils se verront refoulés par des soldats en armes et gentiment ramenés à leur hôtel – avec le soutien d'un

Nihil Ex Nihilo

squad de casques bleus si le besoin s'en fait sentir. Ils vont donc devoir commencer leurs démarches pour obtenir les bons papiers... Bon courage.

L'autre complication est inhérente au scénario. Dès leur arrivée à Freetown, ou presque, les démons vont se faire repérer par un PNJ tellement beau que s'il n'existait pas il faudrait l'inventer : Ignace Blanchoux. Ignace est un grade 3 d'Ange, arrivé dans le pays une semaine avant les personnages et avec des objectifs très proches des leurs. Il a été envoyé en Afrique par son archevêque pour essayer de remettre la main sur Drina... En effet, Drina est non seulement un démon d'Andrealphus de bon calibre, mais a également été la mère de l'archevêque Ange lors de sa précédente incarnation. Ça peut sembler un peu abstrait à ceux d'entre vous qui n'ont pas joué *Baron Samedi*, mais c'est un fait : l'archevêque des convertis est la fille d'un ange de Michel et d'un démon d'Andrealphus. Comme nous l'avons vu dans les prologues, elle est l'exception la plus célèbre aux édités divins de stérilité.

Ange et sa mère, bien que dans deux camps différents, sont restés en très bons termes. De temps en temps, l'archevêque vient rendre visite sur Terre au démon réincarné, pour discuter, manger des gaufres et regarder la télé. Il y a six mois, elle a reçu une carte postale de Drina : « Bons baisers de la Sierra Leone, il fait (trop) beau, dommage que nous soyons là pour le boulot. » Et depuis, plus rien. Ange a donc décidé d'envoyer un de ses serviteurs sur place, pour mener une enquête tout ce qu'il y a de plus secrète.

Ignace a réussi à obtenir un certain nombre de laissez-passer, mais hésite encore sur la manière de procéder. Un homme seul dans la brousse passerait difficilement inaperçu et serait vu comme une cible facile pour les hordes de pillards : il a peur de ne pas être assez discret dans ses déplacements. Il était en train de négocier les tarifs d'une poignée d'hommes de main lorsqu'il est tombé sur les personnages. En utilisant son pouvoir de grade, il s'est rendu compte qu'ils étaient tous plutôt mauvais et en a conclu qu'il s'agissait d'un squad de démons. Additionnant deux et deux, il s'est dit qu'ils étaient là pour la même chose que lui et qu'ils feraient aussi bien de faire la route ensemble : quitte à faire la course avec ceux d'en face, autant les garder à l'œil le plus longtemps possible. Blanchoux va donc entrer en contact avec les démons, par exemple à leur hôtel. Très doué pour le mensonge, il a monté une série de couvertures, qu'il va renier au fur et à mesure du scénario.

Dans un premier temps, il prétend être un riche donateur belge de Médecins du Monde. Pendant la guerre civile, il avait parrainé le petit Mangoulé, un enfant de Kenema, et il profite de ses vacances pour

essayer d'aller le voir. Il ne sait pas s'il a survécu aux affrontements et se montre assez bouleversé. Il a entendu parler des projets de voyage des personnages vers cette ville et se demandait s'ils pouvaient faire la route ensemble (il a bien trop peur de se déplacer seul). Si les démons tiquent un peu plus tard dans le scénario, il prétendra être en fait un journaliste de guerre désireux de faire éclater la vérité sur ce qui se passe dans la moitié est du pays - il a menti aux personnages parce qu'il avait peur qu'ils ne le dénoncent au gouvernement. Si ça ne marche pas, il prétendra enfin être un ancien mercenaire qui a caché des grosses quantités de diamants dans les montagnes pendant la guerre. Il promettra aux démons un tiers du magot s'ils l'aident à remettre la main dessus.

Le comportement d'Ignace doit être assez subtil. Essayez dans un premier temps de le présenter comme l'aide providentielle fournie aux joueurs qui pataugent dans le scénar (Ignace arrive comme par magie, avec une liasse de laissez-passer signés et une jeep de location). Tâchez ensuite de le rendre le plus anodin possible et, quand les démons commenceront à soupçonner quelque chose, mentez par sa bouche du mieux possible. Il est assez important pour la bonne conduite de l'aventure que les joueurs le trouvent à la fois assez inoffensif et relativement sympathique.

Si la partie enquête à Freetown vous semble trop mollassonne, vous pouvez y ajouter divers incidents couleur locale : règlement de comptes en plein centre ville à base de *drive-by shooting*, attentat revendiqué par le RUF contre l'ambassade d'Angleterre, entrevue avec des trafiquants qui se termine à la machette dans une arrière-cour, rixe avec un casque bleu bourré qui se révèle être un ange de Laurent, etc.

Quelques jours plus tard, les démons accompagnés de Blanchoux quittent la ville dans un vieux véhicule défoncé. Après une traversée interminable des bidonvilles, suivis par des hordes d'enfants en haillons, ils quittent la métropole pour s'enfoncer dans les marécages.

CHECK POINT CHARLOT



Le voyage jusqu'au dernier check point, à quelques kilomètres de Kenema, demande une trentaine d'heures, que les démons vont passer à se taller le cul sur des pistes de terre ravínées par les pluies. Changer de conducteur régulièrement est nécessaire et l'usage d'une bonne carte et d'un copilote s'avère indispensable pour ne pas passer son temps à revenir sur ses pas.

Les villages que la jeep traverse portent les stigmates de la guerre et les paysages sauvages très peu urbanisés sont assez inquiétants.

Essayez de pimenter le trajet de petits incidents – les personnages sont partis à l'aventure, autant qu'ils en aient pour leur argent. Quelques idées en vrac : un long serpent est couché au milieu de la route et refuse d'en bouger tant qu'on ne lui roule pas dessus ; un camion de radiographie d'une association humanitaire a basculé dans un fossé et ses occupants demandent de l'aide (attention à la présence de deux anges d'Alain dans le groupe) ; après s'être trompés de route à un carrefour, les personnages déboulent dans une zone contrôlée par des mercenaires qui se sont reconvertis dans le racket à la fin de la guerre (s'ils ne

se défendent pas, ils se feront soulager de leurs objets de valeur, sinon il faudra soutenir une petite fusillade) ; la route disparaît sur quelques kilomètres et ils sont bons pour faire du hors piste dans les mangroves (on aperçoit ici ou là des silhouettes dans les arbres), etc.

En plus de ces menus désagréments, les occupants de la jeep vont subir en deux jours une vingtaine de contrôles à divers barrages. La plupart du temps il s'agit d'un camion militaire bâché garé en travers de la route. Deux bidasses débraillés vérifient passeports et laissez-passer pendant une petite demi-heure, puis apposent un coup de tampon et dégagent la voie. Parfois les contrôles s'éternisent, les militaires se montrent soupçonneux, exigent d'autres papiers ou le paiement de « frais de dossier ». Leurs

Sublab



Nihil Ex Nihilo

motivations sont difficilement compréhensibles et le meilleur moyen de passer outre ces obstacles est d'être patient. À l'un ou l'autre des barrages, alors que les officiels se montrent particulièrement gonflants, Ignace Blanchoux demandera à négocier avec le responsable. Si les démons assistent à la scène, ils verront que le touriste parle très bien le tenné et se montre plutôt persuasif.

Enfin, dernier problème, celui de la nuit au grand air. À moins qu'ils n'aient pensé à ramener du matériel de camping en zone tropicale, les personnages vont être bons pour trouver une solution de rechange. Le plus confortable est de se rendre à un poste médical humanitaire et de demander asile. Encore faut-il le trouver avant que la nuit tombe (et le soleil se couche en moins de dix minutes) et faire attention aux éventuels anges en maraude. On peut également frapper aux portes de n'importe quel village et dormir dans une hutte en bois et en tôle. Enfin, si les démons décident de passer la nuit dehors, ils ont intérêt à être très prudents – feu toute la nuit, affaires dans les arbres – s'ils ne veulent pas avoir de mauvaises surprises.

C'est passablement déconfité et les fesses en compote que notre fine équipe devrait arriver dans l'est de la Sierra Leone. Progressivement, les marécages ont disparu, remplacés par une brousse de plus en plus aride. Le climat est beaucoup plus sec loin des côtes et les routes zigzaguent dans les collines. Au loin, les personnages aperçoivent les premiers contreforts des montagnes où prolifèrent les mines diamantifères*. Après un grand tournant, ils tombent nez à nez avec une barrière en bois. Une demi-douzaine de jeeps sont garées autour de trois bâtiments (dont un bunker). Deux patrouilles de soldats réguliers et un escadron de casques bleus sont chargés de la surveillance de cet ultime barrage. Et c'est là que les vrais ennuis commencent, puisque tout ce beau monde refuse de laisser passer les démons.

Ils auront beau attendre, sortir leurs papiers, glisser des billets dans toutes les mains... rien à faire, on continue de prétendre qu'il leur manque une accréditation, qu'il faut qu'ils retournent à Freetown pour la chercher et que non, ils ne passeront pas. Les personnages devraient être bien énervés, même Ignace a l'air mécontent. S'ils discutent du problème avec lui, leur compagnon de route se montrera résolu à passer quand même. Reste à savoir comment...

Traverser la frontière sur les lieux du barrage est complètement stupide : même avec l'effet de surprise, les démons n'ont pas de grandes chances de survivre avec une trentaine de militaires armés lancés à leurs trousses (sans parler des renforts éventuels). Essayer de passer un peu plus loin, en pleine campagne, est possible mais malaisé. Le terrain est très accidenté – rappelez-vous

que nous approchons des montagnes – et il n'existe que peu de chemins où la jeep puisse passer. Ces passages sont surveillés de loin par les militaires et les fauteurs de troubles se verront gentiment (mais fermement) éconduire. S'ils font ça de nuit, en poussant la voiture avec le moteur éteint, ça devrait être jouable au prix d'un ou deux échanges de coups de feu.

Si les joueurs n'ont pas de plan et décident d'attendre, Ignace s'éloignera du groupe pendant quelques heures sous un prétexte quelconque – chercher du bois pour le feu, étudier les environs, etc. La nuit même, une trentaine d'habitants des villages voisins viendront faire diversion en essayant de franchir le barrage en chantant : ils ont l'air complètement bourré et la confusion qui règne dans le poste militaire devrait faciliter le passage des joueurs. Ignace est bien sûr responsable de cette opération – en bon ange vaudou qu'il est, il sait se faire reconnaître par ses pairs animistes.

Quelques heures après le passage en force, les voyageurs entendent au loin des hurlements de sirènes. L'alerte est donnée, leur signalement circule et l'étau se referme derrière eux. Heureusement, ils ont quitté la zone réglementée par le gouvernement de Freetown et vont se découvrir de nouveaux amis : les rebelles du RUF.

* Cette rime c'est pas Cabrel qui aurait pu la trouver.

KOINADUGU ROUKOUKOU STACH STACH



Kenema est un gros bourg perché sur une colline plus haute que les autres. Les rues sont poussiéreuses pendant la saison sèche, masquant le soleil d'un voile opaque et puant. La ville manque désespérément de ce charme occidental qui faisait le succès des quartiers riches de Freetown. La présence militaire y semble aussi moins marquée que dans le reste du pays, sauf aux abords du quartier des diamantaires, où les démons seront sans doute surpris de découvrir une trentaine de bijouteries de luxe logées dans des baraques en béton et en tôle ondulée. Les gens ne parlent presque pas anglais et le seul Blanc de la ville est un ancien missionnaire qui tient une petite chapelle en terre à l'usage de la poignée de chrétiens.

Une fois n'est pas coutume, c'est dans la pension la moins sordide de la ville que les joueurs retrouveront la trace de Yolande et de Martin. Située à quelques mètres de la seule banque de Kenema, il s'agit d'un bar/hôtel/épicerie/station-service tenu par un certain

Célestin. Le gros patron à favoris racontera volontiers la visite du couple de touristes et leur départ rapide de Kenema. Après avoir demandé des précisions sur la géographie du coin, ils ont quitté la ville vingt-quatre heures après leur arrivée, par la route du nord qui mène aux montagnes. Ils ne sont jamais repassés dans l'autre sens, mais Célestin pense qu'ils ont rejoint Sefadu, la première grosse ville dans cette direction. Il parlera aussi de la saison des pluies (trop courte l'an dernier, pas bon pour les récoltes) et des troubles militaires récents dans la zone. En fait, tout le monde craint à Kenema de nouvelles interventions de l'armée régulière contre le RUF, qui feront sans aucun doute des dommages collatéraux. La situation semble compliquée par le passage en fraude d'espions, il y a quelques heures à peine...

Pendant ce temps, Ignace partira se renseigner pour ses propres affaires (selon le prétexte qu'il utilise à ce moment-là) et descendra dans le même hôtel qu'eux. Si les personnages sont prêts à avaler un nouveau pipeau, il leur dira ensuite qu'il doit lui aussi se rendre dans le nord et proposera de continuer la route en leur compagnie. S'ils se sont montrés méfiants, il leur donnera plutôt rendez-vous six jours plus tard à Kenema pour rentrer avec eux sur Freetown et leur souhaitera bonne chance. En réalité, il va louer un second véhicule et suivre les démons à quelques heures de distance avec l'aide de guides locaux. Pas question de se laisser griller si près du but !

La piste qui part de Kenema en direction du nord présente l'intéressant avantage de passer dans des zones escarpées : au bout de quelques heures, la route devient une étroite bande de terre, coincée entre une falaise couverte de petits buissons et un à-pic vertigineux. La conduite se doit d'être prudente, d'autant que, de temps à autre, des pierres dégringolent des hauteurs. En prêtant attention à ce phénomène, les démons pourront réaliser que des soldats en treillis sont planqués dans le maquis et cavalent dans les hauteurs. Une demi-heure après, trois hélicoptères passent au-dessus d'eux à cinq minutes d'intervalle. Le trajet se poursuit sans plus d'incidents, mais vos joueurs devraient déjà serrer les fesses : des troupes bougent dans le coin et ils n'y sont certainement pas pour rien. Vous pouvez agrémenter cette promenade de quelques incidents techniques si le cœur vous en dit (gros rocher au milieu de la route, singes qui déboulent et essaient de piquer leur bouffe, balle perdue venue d'on ne sait où, etc.).

En début d'après-midi, la route s'élargit à nouveau et débouche sur un haut plateau aride, dominé à l'extrémité nord par un long promontoire rocheux. Quelques carrés de plantations maigres font office de ressources à la trentaine de cases qui composent le bourg de Koinadugu, première agglomération depuis longtemps.

La route continue ensuite vers l'ouest pour redescendre plus loin dans une vallée. Voyant une voiture approcher, les habitants rentrent précipitamment chez eux, ramassent les enfants qui s'égayent dans les cours et barricadent leurs portes. Seule une demi-douzaine d'ados en armes restent pour faire le guet : le comité d'accueil n'est pas des plus chaleureux.

Si les personnages ont laissé Ignace derrière eux, ils seront bons pour essayer de se faire comprendre en baragouin oriental et autre langage des signes. Il faudra un temps assez long pour que les villageois baissent leurs armes et acceptent de palabrer avec les étrangers et, plus encore, pour qu'un homme chenu et tremblotant vienne prêter ses rudiments d'anglais à la conversation. Les habitants de Koinadugu sont très méfiants vis-à-vis des gens de passage, et les démons comprendront mieux pourquoi en acceptant l'invitation du chef du village. Dans une grande case en torchis, un feu d'herbes aromatiques brûle. L'odeur, âcre et violente, est très utile pour couvrir les relents putréfiés qui émanent des cadavres qui y sont stockés pendant les rituels de purification. Trois villageois ont trouvé la mort la nuit dernière dans la montagne, lieu hanté par des esprits et des démons...

Encore un peu de patience de la part des personnages (et de *funky roleplay* de la vôtre) et ils pourront obtenir les renseignements qui les intéressent. Il y a cinq ans, une association humanitaire avait investi un ancien fortin militaire pour en faire un hôpital, sur le flanc nord de la montagne. La position n'était pas idéale, mais les murs étaient solides et la remise en état d'une piste avait suffi à acheminer blessés et malades depuis la vallée qui s'étend plus loin. Koinadugu et ses environs ont été très touchés par la guérilla, se situant au cœur de la région des mines, et les villageois étaient bien contents d'avoir des antibiotiques et des vaccins à portée de main.

Seulement voilà : il y a un an et demi, le plus gros du personnel médical est reparti en Europe et, depuis six mois, la montagne est hantée. Ça a commencé par des explosions qui ont duré trois jours et trois nuits. Les guerriers qui se sont rendus sur les lieux peu après ont affirmé que l'hospice avait disparu et qu'il n'y avait plus là-haut que des cadavres. Ensuite, les enfants qui menaient les chèvres pour brouter en altitude se sont fait agresser par des monstres invisibles et cruels. Les expéditions punitives échouant les unes après les autres, même les plus courageux se sont résignés devant ces signes manifestes de sorcellerie. Mais le fantôme semble de plus en plus vindicatif et tuer de plus en plus près du village.

Si les démons décrivent Yolande et Martin, certains villageois se souviendront les avoir vus passer dans le vil-

Nihil Ex Nihilo

lage il y a quelques mois. En réfléchissant mieux, ils pourront connecter les deux événements : les explosions ont en effet commencé ce soir-là...

LE FANTÔME DE LA MONTAGNE NOÛRE

Le fantôme de la montagne

Drina ne tue pas par cruauté, ni même pour se nourrir, simplement par nécessité. Depuis que son propre prince a tenté de le buter il y a six mois, il est devenu franchement parano et il se croit obligé d'éliminer tous les humains qui l'aperçoivent. Il a été obligé récemment de descendre un peu plus bas que d'habitude pour piquer quelques fruits et une bouteille de gnôle et il s'est fait repérer par des gamins, qu'il s'est empressés de démonter. Si les démons manifestent le projet de se rendre dans

la montagne, ils perdront assez vite toute crédibilité aux yeux des villageois : au mieux ces Blancs sont fous, au pire ils travaillent pour les créatures infernales. Il ne sera en tout cas pas question qu'un seul habitant de Koinadugu les accompagne. Dans le meilleur des cas, les jeunes hommes armés du comité d'accueil les escorteront jusqu'au petit sentier qui grimpe vers les hauteurs, puis mettront les bouts fissa et sans leur tourner le dos. Un grand oiseau de proie tournoie au-dessus d'eux.

Drina a construit une cabane presque au sommet, à dix minutes de marche des ruines de l'hôpital. Il passe son temps à patrouiller dans la zone, utilisant son Invisibilité quand le besoin s'en fait sentir. En plus de ses pouvoirs, le démon utilise contre les intrus un système de pièges digne de *Predator*. Voici quelques exemples des saloperies que risquent de se prendre les personnages en pleine tête.

Éboulis : Drina a sapé les bases de quelques gros cailloux, prêts à dévaler les pentes en surplomb des voies



d'accès les plus praticables. Ce sont d'honnêtes blocs de pierre d'une ou deux tonnes, qui entraînent avec eux d'autres caillasses, toute la végétation, quelques animaux, etc.

La balançoire de la mort : un gros fût d'arbre, suspendu à la verticale par un système de lianes. Il suffit de couper ces grosses ficelles pour qu'il reprenne sa position horizontale, arrachant tout sur son passage (y compris les têtes). Ce piège n'existe qu'en un seul exemplaire et nécessite la présence de Drina dans les cimes pour couper les cordages.

La trappe : à plusieurs endroits la falaise dans laquelle est taillé le sentier a été sapée quelques mètres plus bas et les pierres sur lesquelles on est contraint de marcher ne tiennent plus très bien. Si deux personnes se tiennent debout sur la même portion, le terrain glisse et on tombe dans le trou.

L'ascension sera encore compliquée par la présence de Drina, qui s'agitera en tout sens, saute d'arbre en arbre, joue de son Invisibilité et de son lance-grenades. Il évitera toute confrontation frontale aussi longtemps que possible, prenant la fuite et disparaissant aussitôt pour revenir quelques minutes plus tard avec une nouvelle ruse. Il a l'avantage du terrain et est suffisamment puissant pour donner du fil à retordre aux personnages. Si les démons manifestent leur nature infernale, il combattra de plus belle, persuadé qu'ils ont été envoyés par Andrealphus pour l'achever.

Au cours de leur visite, ils finissent par arriver aux ruines de l'ancien hôpital. Il n'en reste qu'un vaste terrain calciné, ainsi que quelques moellons noirs. Une étude attentive permet de retrouver la route qui mène à la vallée, elle aussi passablement détruite et de comprendre que le boulot a été fait avec des quantités massives d'explosifs. Il n'y a aucun indice concret à y trouver, mais si les démons ont lâché Ignace un peu plus tôt dans le scénario, c'est à ce moment-là qu'ils le retrouveront, casque colonial sur la tête et .45 à la main... Mais pas le temps de se faire des grandes embrassades : Drina recommence à les canarder.

Si les personnages ont le bon goût de s'allier avec Ignace pour maîtriser le démon, leur taf s'en trouvera simplifié. L'ange a dans l'idée d'épuiser Drina en le forçant à dépenser tous ses PP. Avec un peu de méthode, le « harceleur » se retrouve vite harcelé et le monstre de la montagne, acculé dans son domaine, finit par être à leur merci. C'est à ce moment-là qu'Ignace intime aux démons (qui veulent sans doute l'achever) : « Ne le touchez pas ! » Puis, sans leur laisser le temps de comprendre, il se met à psalmodier : « Ange, serviteur des pêcheurs, ami des fidèles, maître des convertis, archevêque des convertis, viens, j'ai retrouvé Drina. »

Et, « pouf », devant les démons ébahis, boueux, puants et couverts de sang, apparaît une petite fille en robe rose, aux longues courtes blondes et à la bouche barbouillée de chocolat.

CHILL OUT

Pas le temps pour les démons de reprendre leurs esprits, le fantôme de la montagne noire sort de sa réserve et se jette dans les bras de l'archange en pleurant. Ignace range son flingue et fait un grand sourire aux joueurs, genre « sans rancune, les gars ». Au loin, des bruits de fusillade se font entendre. Comme ils auront l'occasion de le constater plus tard, en se rendant à un point de vue dégagé, le haut plateau est en proie à des affrontements armés. Les troupes gouvernementales, prenant pour prétexte le passage en force des personnages, ont bafoué le cessez-le-feu, espérant reprendre le contrôle de quelques mines, et luttent à présent pied à pied contre les troupes du RUF. Certains dirigeants, moins bêtes que les autres, vont apprendre où sont les « dangereux espions » et, au matin, attaquer la montagne.

Mais, pour l'instant la nuit tombe et un calme presque surnaturel descend sur la Terre. Si les démons font mine de filer à l'anglaise, Ange se tournera vers eux et leur intimera d'aller chercher du bois pour le feu, d'un ton souffrant difficilement la discussion. Un méchoui de bouc plus tard, les discussions pourront commencer.

Tant que l'archange des convertis est présent, les démons n'ont rien à craindre. Après une entrevue privée avec Drina, elle réunit tout le monde pour une sorte de débriefing transforses. Les personnages ont beaucoup à apprendre et feraient tout aussi bien de dire la vérité.

Ignace commence, expliquant ce qui l'a mené en Sierra Leone et racontant les épisodes que les démons n'ont pas suivis. Puis Drina raconte son histoire à tous : comment Andrealphus est venu le voir à Paris et lui a ordonné de l'accompagner en Afrique ; comment ils ont fait prisonnier les médecins de l'hôpital, comment ils les ont torturés puis assassinés ; comment ils ont démolé les locaux et enfin comment le prince a cherché à l'éliminer. Si les joueurs insistent, Drina racontera ce que les médecins avouaient sous la torture : la prise de contrôle – brève mais violente – de l'hôpital par un groupe de mercenaires libériens, il y a quatre ans, et le viol d'une infirmière par le chef des soldats, un gars énorme, en treillis, qui portait une cravate mickey. Ange hoche la tête et, si les joueurs n'ont pas encore compris, ajoute à mi-voix : « le prince Baal... »

Nihil Ex Nihilo

Enfin, Ange s'adressera aux démons, leur intimant de raconter ce qu'ils savent de cette affaire. Une fois leur histoire terminée, elle leur parlera de sa propre naissance et du caractère miraculeux d'une conception entre créatures divines. Elle insistera sur le côté inquiétant du futur bébé du prince, qui semble déjà plus puissant qu'elle-même ne l'était du temps de sa propre gestation (ce qui n'est pas peu dire).

Les détonations semblent se rapprocher, sur le plateau des brasiers ont été allumés. Si les démons s'inquiètent, l'archange les rassurera : « tant que notre feu brûle et que la nuit est là, nous ne risquons rien ». Ils peuvent donc prendre un peu de repos bien mérité ou discuter le reste de la nuit avec la petite archange des convertis. Quelques heures plus tard, le ciel tourne au rose sombre, le foyer meurt de lui-même et Ange leur fait ses adieux.

« Il vaut mieux pour tout le monde que vous rentriez en France maintenant, que vous rapportiez ces informations à votre hiérarchie. L'avenir du Grand Jeu en dépend. » Puis, ayant pris Drina par la main elle dessine un grand cercle dans les airs et, mère et fille, les deux créatures disparaissent.

Voilà les démons au courant, en compagnie d'un ange puissant sur une montagne assiégée.

Et les combats reprennent.

COURAGE, FUYONS !

Courage, fuyons !

Cette fois c'est la guerre, la vraie, la sale, celle qui laisse des morceaux un peu partout. Une trentaine de militaires réguliers, appuyés par un squad de mercenaires, montent par l'ouest, tandis que la vingtaine de soldats du RUF aidés de quelques villageois grimpent par l'est. Les personnages de vos joueurs sont au milieu et il va falloir apprendre à courir plus vite que les balles. Les plus excités d'entre eux pourraient essayer de résister militairement à cette invasion : essayez de les en dissuader – même démons, même armés, ils n'ont pas beaucoup de chances de s'en sortir. Ignace, en tout cas, est d'avis de mettre les bouts le plus vite possible. Reste à savoir si les personnages vont l'écouter, voire simplement accepter de collaborer avec lui maintenant qu'ils connaissent sa vraie nature...

Descendre de la montagne ne sera pas une partie de plaisir. Courir, se cacher, tirer : les falaises répercutent les bruits et très vite on ne sait plus d'où ils viennent. Les démons devraient tomber une ou deux fois sur des squads armés qui tirent sur tout ce qui bouge. Les chauds lapins pourront ainsi s'en donner à cœur joie. Une fois arrivé sur le plateau, il faut éviter les troupes de

réserve, constituées essentiellement d'éclopés du RUF et d'un médecin-charcutier qui prend en charge les blessés. Ensuite il s'agit de trouver un moyen de s'en aller fissa. Plusieurs possibilités sont envisageables pour clore ce scénario dans une débauche de violence et d'adrénaline.

La première consiste à récupérer une jeep et à retourner à Kenema. C'est parti pour une poursuite endiablée avec deux ou trois véhicules ennemis dotés de mitrailleuses sur trépied, sur des routes sinueuses et défoncées bordant des ravines profondes. Une fois en ville, l'opposition militaire est multipliée par dix et les démons auront toutes les peines du monde à trouver une issue (option James Bond : détourner un avion du petit aérodrome militaire / option Club Guantanamo : se constituer prisonnier et demander à prévenir le consulat de France, quitte à souffrir une dizaine de jours de prison et de privation).

La seconde option, celle que préconisera Ignace si les démons lui demandent son avis, est d'emprunter l'hélicoptère qui attend sagement le retour de ses propriétaires. Il faut éliminer les deux gardes en faction (un borgne et un manchot) puis faire décoller la bête en quatrième vitesse. Vous serez bon pour gérer un petit affrontement depuis le sol, le véhicule essayant quelques tirs de roquette. Le carburant permet à peine de rejoindre Kenema et si votre groupe s'y essaie, il se retrouvera dans la configuration ci-dessus. Le plus intelligent est de passer la frontière, de se rendre au Liberia et de s'y livrer aux autorités. Les démons et Ignace se verront emmenés à l'ambassade vingt-quatre heures plus tard, puis renvoyés en France par le premier vol.

Voilà pour les options les plus rapides et efficaces, mais vos joueurs auront sûrement d'autres idées folles. Ils peuvent rester quelques semaines à se cacher dans les montagnes en attendant que les affrontements cessent et que la région soit à nouveau pacifiée. Ils peuvent se rendre à la mine de diamant la plus proche et compter sur le bon cœur de ses gérants (hollandais) pour soutenir leur cause. Ils peuvent enfin invoquer leurs supérieurs en espérant que ceux-ci viendront et acceptent de les tirer du pétrin...

Les adieux avec Ignace se feront stratégiquement à leur arrivée en France, ou juste avant. S'ils ne lui ont pas fait de coup fourré sur la fin de leur périple, l'ange leur fournira son numéro de portable, « au cas où » et ils pourront de toute façon le recroiser une fois ou l'autre *Chez Régis*.

Dès leur retour, Monsieur Fabien les fera convoquer et les interrogera à fond, pendant des heures. Si les démons choisissent de cacher des pans de l'aventure (leur association avec un ange, l'intervention d'un

archange), le brave homme se montrera bougon, insistant lourdement sur les détails qui clochent et les priant de dire la vérité. Une fois le débriefing achevé, il filera prévenir la hiérarchie des dernières nouvelles et autorisera les personnages à rentrer chez eux pour prendre une douche.

GLORY AND CONSEQUENCES

Glory and consequences

Les démons se voient offrir deux semaines de congés payés en plus de 6 PA.

Monsieur Beleth transmet effectivement les infos ramenées par les personnages à sa hiérarchie. Le scandale éclate à la Cour démoniaque suivante : Andrealphus est enceinte de Baal ! Si le prince de la guerre semble prendre la nouvelle avec philosophie, Andromalius fulmine. Une note de ses services invite tous les démons du prince du sexe à communiquer les informations qu'ils ont sur l'endroit où se cache leur supérieur.

De son côté, Beleth garde une longueur d'avance sur ses collègues, ayant eu personnellement l'occasion de rentrer en contact avec Damien. Les nouvelles apportées par les démons ne font que confirmer ses soupçons et le décident à agir de façon plus radicale. Pour l'instant, la situation, bien que confuse, est bloquée. Pour que le fœtus puisse naître et remplir la fonction qui doit être la sienne, il faut provoquer une vraie crise en Enfer. Voir une guerre. En faisant éclater la querelle millénaire qui mine deux frères, par exemple...

OPPOSITION MUSCLÉE

Opposition musclée

IGNACE BLANCHOUX

Ignace Blanchoux est un vieux de la vieille, qui a servi loyalement l'archange Laurent jusque dans les années 90 avant de passer au service de l'archange des convertis. Promu grade 3, proche de son supérieur et doté en secret de pouvoirs vaudous, Ignace n'a pas besoin du soutien d'une équipe pour être efficace. Il a l'habitude de faire cavalier seul, y compris sur les dossiers les plus compliqués.

C'est un homme d'une trentaine d'années aux cheveux blonds filasse (il commence à se dégraisser), de faible corpulence. Dans le civil il est businessman international, spécialisé dans les plans louches et les arnaques culturelles. Dans le cadre de ce scénario, il mentira souvent à son propre propos. Vêtu d'une chemise en toile écru roulée aux coudes et d'un pantalon kaki, il porte un casque colonial sur la tête et une paire de rangers aux pieds. Dans son gros sac de para, il trébale également un Colt python, une Kalachnikov démontée et une boîte à outils de combat (contenant entre autres une pince-monseigneur et de faibles quantités d'explosifs).

Blanchoux travaille pour le compte exclusif de son archange et s'autorise donc quelques entorses au Grand Jeu (comme collaborer avec des démons). C'est un client occasionnel du *Chez Régis* et il a appris avec l'expérience à respecter ceux d'en face plutôt qu'à les haïr. La guerre angélico-démoniaque est pour lui une sorte de grande partie d'*Advanced Squad Leader*. Les nouveaux challenges l'amusent toujours.

I GNACE B LANCHOUX

Angle
Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 5 |

TALENTS

Discretion 8, Défense 6, Langues : nombreuses, Tir 2 (armes de poing 5), Conduite 5, Pilotage 4, Boire des vodkas martinis 3, Rester cool 3, Magie vaudou 4.

POUVOIRS

Assaut spirituel 4, Arts martiaux 3, Détection du mal 2, Aura de pacification 2, Détection du futur proche 1, Déplacement temporel 1, Régénération 1, Immunité contre le feu, Immunité contre le froid, Non-détection 4.

POUVOIRS VAUDOUS

Malédiction, Poudre de mort, Prison cauchemar, Mambo chevauchant.

COMBAT

24 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

YOUSSEF MBENGA, MOHEZ NGOLOP, CHRISTIAN HOLOMISSA, SHAKIR ESSY, ETC.

Les habitants de la Sierra Leone ont été très éprouvés par la guerre civile et ceux qui ont atteint l'âge adulte ont acquis de solides bases dans l'art de survivre à tous

Nihil Ex Nihilo

les malheurs du monde. Plus conscients de leur fragilité que le commun des mortels, ils essaient de tirer de la vie tout ce qu'ils peuvent avant de quitter ce monde. Les mauvais garçons y sont plus mauvais qu'ailleurs, les alcools plus forts et les rixes de bar plus mortelles. Comme les démons représentent à leurs yeux des sources de cash intarissables, ils ne pourront jamais passer inaperçus : qu'on les courtise ou qu'on les agresse, l'objectif reste de leur soutirer des liquidités. S'ils se montrent violents, la plupart des « harceleurs » lâcheront l'affaire. Ceux qui resteront sont les plus vilains.

YOUSOUF **M**BENGA, **M**OHEZ **N**GOLOP,
CHRISTIAN **H**OLOMISSA,
SHAKIR **E**SSY, ETC.

Faune de Freetown
Villageois

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |

TALENTS

Survie 1 (savane 3), Baratin 3, Corps à corps 3, Défense 2, Tir 1 (armes de poing 2), Spot the pigeon 2.

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

MILITAIRES

À part dans les troupes du MINUSIL (où l'on retrouve les habituels soldats occidentaux des films de Spielberg), les soldats de la Sierra Leone surprendront les personnages par leur âge. La plupart semblent à peine pubères et il n'est pas rare d'apercevoir un gamin de dix ou onze ans astiquer son *gun* sous un casque trop grand. Des enfants qui font la guerre, c'est aussi ça la magie du Tiers-Monde !

MILITAIRES

Soldats réguliers – Soldats du RUF
Soldats du MINUSIL

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaulé 3), Combat 3, Savoir militaire 1 (explosifs 2), Conduite 2.

COMBAT

4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

Pour motiver les bambins au combat, certaines divisions leur font prendre des drogues avant de les envoyer au casse-pipe (amphétamines, coke). La méthode est d'autant plus efficace que ces stupéfiants militaires peu onéreux ont été conçus par les plus grands savants occidentaux : merci qui ?

À part ça, les militaires locaux – et, dans une moindre mesure, les casques bleus en place depuis quelques années – sont sensibles à la corruption et à la flatterie. Certains affrontements peuvent être évités en rampant plus bas que terre et en s'humiliant devant eux.



CHUCK ROBERTSON, KARL RAABE ET JEAN-FRANÇOIS HUSTER

Les casques bleus en poste en Sierra Leone accueillent dans leurs troupes une série d'anges guerriers en pénitence. Suite à des boulettes diverses, ils ont été réaffectés dans ce pays en guerre, pour œuvrer avec les humains au rétablissement de la paix. La plupart n'ont plus croisé de démons depuis de longs mois et seront donc assez surpris par une opposition surnaturelle. Cela dit, ils hésitent rarement à utiliser leurs pouvoirs quand les combats tournent mal, quitte à éliminer ensuite tous les témoins.

Ces PNJ sont là pour tenir tête aux démons lors des combats si les humains vous semblent trop fragiles. Si vous dirigez un groupe de gros bourrins, vous êtes bien sûr invité à majorer leurs caractéristiques pour maintenir un équilibre.

CHUCK **R**OBERTSON, **K**ARL **R**AABE
ET **J**EAN-**F**RANÇOIS **H**USTER

Michel – Grade 1
Soldats du MINUSIL

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 |

TALENTS

Tir 3 (armes d'épaulé 7), Défense 3, Conduite 2.

POUVOIRS

Maîtrise martiale 2, Arts martiaux 1, Armure corporelle 1.

COMBAT

11 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

RUN WITH THE WIND, QUICKSAND, NIGHT PANTHER ET APRIL SHOWER

Vêtus de chapeaux à plumes, de pagnes et de peaux de bête, les miliciens animistes sont les représentants d'une très petite communauté magique du monde d'INS/MV. Sur le modèle des vaudous, ces sorciers de village africain possèdent quelques pouvoirs magiques, qu'ils utilisent principalement dans le but de soulager leurs ouailles. Ils accepteront de rendre ponctuellement service à Ignace pour passer le check point, mais ne s'engageront plus loin pour rien au monde.

RUN WITH THE **W**IND, **Q**UICKSAND,
NIGHT **P**ANTHER
ET **A**PRIL **S**HOWER *Miliciens animistes*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Dire la bonne aventure 3, Cuisine ésotérique 3, Météo divine 2, Raconter des légendes 2, Magie vaudou 4.

POUVOIRS VAUDOUS

Forme animale, Mambo chevauchant.

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

MARTIN BUCER/DRINA

Drina, au fil de ses incarnations, a toujours aimé changer d'apparence. Lorsque Ange a été conçue, par exemple, il était un homme polymorphe en femme – il a d'ailleurs dû rester polymorphe « intérieurement » pendant neuf mois pour ne pas contrarier la grossesse (ne changer que cette partie de son corps ne coûte pas autant de PP).

L'apparence actuelle du démon est celle d'un petit bonhomme chauve d'une cinquantaine d'années, au ventre proéminent et aux lèvres bleutées. Cependant, pendant tout son séjour en Sierra Leone, il prendra l'apparence d'un grand brun athlétique aux pectoraux saillants et au slip gonflé (c'est ainsi qu'il devrait donc apparaître aux personnages, lorsqu'il n'est pas invisible).

Drina n'est pas un foudre de guerre et il évitera aussi longtemps que possible la confrontation armée. Il se bat à la machette, mais préfère de loin la ruse : pièges

et disparitions, mais aussi Polymorphie (pour prendre l'apparence de l'un de ses agresseurs) ou encore Contrôle des animaux (pour faire passer un fourmilier ou un gros singe au milieu de la confrontation). Très nerveux, le démon aura beaucoup de mal à se confier à quelqu'un d'autre qu'à sa petite fille chérie : l'archange Ange.

MMARTIN **B**BUCER/**D**DRINA

Andrealphus – Grade 3

Fantôme de la montagne noire

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 |

TALENTS

Séduction 4, Aisance sociale 4, Conduite 3, Athlétisme 2, Combat 3, Grimper dans les arbres 3, Construire des pièges 3.

POUVOIRS

Polymorphie 4, Orgasme mortel 3, Lire les pensées 3, Invisibilité 3, Membre exotique (griffes), Sommeil 2, Absorption d'énergie sexuelle 2, Contrôle des animaux 2, Détection du bien 1, Immunité contre les maladies et les poisons, avertissement sans frais : paranoïaque.

COMBAT

25 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16



C'est étrange comme lui est son ces derniers temps - ces derniers temps ? Je n'aime plus à me souvenir... À me accrocher à un passé - comme si l'ny avait eu pour moi qu'un éternel présent. Mais, il y a bien là un avoir quelque chose comme un commencement quelque part, loin, si loin. Depuis combien de temps n'y a-t-il pas eu d'avenir ? Le souffle du vent sur ma peau, l'eau glacée de la rivière, quelque chose de froid ? Il me semble que cela fait des éternités que je suis ici (mais où ?), comme dans un rêve sans fin, une beauté sans nom. Je suis...

Je ne sais pas, je ne sais plus, avant, j'avais un nom, des souvenirs - je ne sais même plus ce qui est avant. Il n'y a ici que l'éternelle chaleur, douce, d'un lendemain à venir, toujours le même. Mon peuple a oublié, mais nous nous souvenons, ce que nous étions, qui nous étions. Avant. Et le ciel d'une pureté irréelle au-dessus de moi, et le soleil trop brillant qui me fait signe, ne répondent pas à mes questions.

Je crois que je suis morte.

Il y a si longtemps.

Et que je suis différente.

Les autres ont leur bonheur, ils revivent chaque jour un bonheur sans limite, avant peut-être ce qui faisait leur identité. Pourquoi suis-je la seule à ressentir ce nuage, cette absence, comme un effroi au fond de moi ? Pourquoi est-ce que je ne rêve que de guerre ?

Et soudain je me sens hâchée, tirée loin de moi, comme appelée. Mon nom résonne à mes oreilles et je ne le comprends pas - est-ce mon nom, est-ce que j'ai eu un nom un jour ? Les voix s'élèvent autour de moi, elles me hurlent de venir, ils m'attendent, ils me veulent. Il me veut. Vers. Vers. Vers. Autour de moi le ciel se déchire, la lumière la transperce de milliers de lances infinies, l'espace se dissout. Vers, vers, vers. Et je sens la morsure brûlante de leur étreinte, un appel qui résonne en moi, et je sais qu'ils savent, qu'ils savent qui je suis.

Vers, vers, vers, vers, vers, vers, vers...

Tout se change en un noir profond alors que je me sens devenir si légère, comme transparente, à peine un souffle sur le mortel. Et je tombe et je tombe encore, glissée dans ma chute par des nuirs de lumière. Plus rien n'a de sens autour de moi, des univers absolués se précipitent vers moi et j'ai peur d'exploser quand viendra la collision. Mais je résiste plus et je me sens passer à travers alors qu'autour de moi dansent des lignes de feu, entrelacements, spirales, enroulements. Et je me rappelle que j'ai déjà connu cette sensation. La première fois.

Quand je suis morte.

Quand j'avais un nom j'ai vécu longtemps. Je suis devenue une vieille femme fatiguée, torturée par ma pauvre chair malade, j'ai mes os brisés par l'âge. Quand la mort est venue, c'est avec joie que je l'ai accueillie, sans peur aucune - il n'y a jamais rien à craindre, la mort est une délivrance et je le savais, j'allais bientôt rejoindre les esprits de mes ancêtres. Je me souviens de cette sensation d'attachement, pas, la douceur non, mais telle que le fruit, la ressemblance, devient un choix. Je me souviens, les lignes de lumière qui m'ont guidée, choyée, recueillie. Et il y a eu cette plume géométrique, un sol de fumée épaisse qui se perd dans le gris d'aveux du ciel, quelque chose d'infini. Cette sensation étrange de ne rien ressentir, ni chaleur, ni froid. Et ces gens, tous vêtus de gris, Gens, le mon peuple et étrangers, des milliers de visages fatigués, des peaux que je n'avais jamais vues. On m'a amenée devant une chose étrange, imposante, brillante, une sculpture de fer incandescente, je me suis assise et j'ai senti comme si l'on fouillait au plus profond de moi. L'homme qui m'avait fait assise, avait l'air étonné, il m'a regardé longuement et a dit à un autre homme, de m'emmener. Et le nouveau les chemins de lumière m'ont prise et m'ont emportée. Mais c'était différent, je me sentais voler, entourée de tendresse et d'amour.

Maintenant je chute.

Et j'ai peur.

J'aime les yeux et je vois le ciel étoilé au-dessus de moi. Tout autour, menaçants, se dessinent les contours déchiquetés d'une montagne, d'un cratère. Le grondement des voix qui m'appellent se fait. Je sens comme quand j'avais un corps et je ris de sentir le feu sur ma peau, très, je tourne la tête et le spectacle me glace - je suis allongée nue sur un rocher de pierre et tout autour de moi des hommes encapuchonnés haussent des brèches. Chacune des pierres m'enlacent et, attachées à elles, les corps sans vie de cinq femmes mutilées, leur sang coulant sur le sol, avait servi à tracer des arabesques complexes et multiples tout autour de moi. Alors, si s'approche lentement et enlève si capuche. Son visage est inondé de larmes et il murmure des mots incompréhensibles. Je le regarde dans les yeux et il sourit lentement.

Ses yeux.

Je le connais.

Il a changé...

Et alors que mes souvenirs s'en jouissent de nouveau en moi et que je sais qu'il est et ce qu'il veut, je me sens de nouveau attachée à ce corps qui n'est pas le mien. Et cette fois, la souffrance est insupportable. Comme si le fil tendu qui m'a guidée jusque-là se rompt et me ramène à une vitesse folle, alors que je traverse les mondes, les univers et que résonne encore dans mon esprit son hurlement de frustration.

Laissez-moi rester.

Je suis le retour et je me souviens de tout, de lui, de son frère, de leur amour. Et je vois à travers mes larmes une jeune sans merci, démentie, terrifiante. Mais je veux partir. Être à leurs côtés. Même si je sais que des flammes ou de la glace il ne peut rester finalement qu'une seule chose.

Une brèche. -

De Bello

Civili

De Bello Civili, Prolegomènes

« Ça y est, le grand incendie,
Y'a l'feu partout, emergency
Babylone, Paris s'écroulent
New York City
Iroquois qui déboulent
Maintenant
Allez »

— Noir Désir, *Le grand incendie*

LE VOL 666...

Belial et Crocell sont dans un bateau, le Grand Jeu tombe à l'eau — qui est-ce qui reste ? Voilà la question et ce n'est pas une question à trois cents ou trois mille euros. Non, non, c'est La Question, avec des majuscules s'il vous plaît, celle qui risque de tout faire péter à la gueule de la Cour démoniaque, des forces du Mal, et du Bien tant qu'à faire. Bref, la question que tout le monde devrait se poser. Vous, savez, c'est le genre de question à la Hamlet dont, apparemment, tout le monde se fout et qui n'a pas l'air d'avoir grand sens, sauf que si. Parce que, au point où les deux frères ennemis en sont arrivés, ils ne vont plus faire dans le détail et la fioriture. Bien sûr qu'il y a des règles, c'est évident, mais vous connaissez beaucoup de gens qui continuent à respecter les règles en *temps de guerre* ? Eh oui, on en est là, à l'affrontement direct, brutal, sans pitié. Et tous ces petits détails à propos d'un soi-disant principe de discrétion et autres interdictions de se battre entre princes ne sont plus à l'ordre du jour. Non, ce qui est d'actualité c'est une guerre froide qui ne va pas tarder à s'enflammer sous vos yeux ébahis et ceux de vos joueurs, les pauvres, qui vont se retrouver bien malgré eux mêlés à cet imbroglio qui pourrait bien se révéler mortel. Et pas seulement pour leurs personnages. Non : pour tout le monde... Merci qui ?

AU DÉPART DU PARADIS...

Commençons donc par faire un petit retour en arrière. Il y a longtemps, très longtemps, en un temps où, à vrai dire, le fait même que le temps existasse n'avait pas effleuré grand monde et n'intéressait qu'encore moins de gens. Les anges étaient unis et heureux au Paradis. Enfin, heureux est sans doute un bien grand mot : prenons Belial par exemple — un sentiment d'insatisfaction serait plus juste. Et pourquoi est-ce que je devrais obéir aux ordres, hein ? Voilà ce qu'il se disait souvent, le cher ange, pas au nom d'une

De Bello Civili

quelconque conception de la liberté ou de l'idée que l'ange peu surannée sous nos horizons de toute autorité, tout pouvoir, est à questionner. Non, simplement dans l'idée que la seule personne apte à donner des ordres, à commander, à diriger n'était autre que lui-même, Belial, le meilleur d'entre tous. Alors, c'est sûr, au bout d'un moment, respecter la hiérarchie a commencé à devenir énervant pour le pauvre ange bien conscient qu'il serait mieux à sa tête. Quant à Dieu, ce n'était qu'un détail qu'il n'avait même pas pris en compte... Prenons maintenant Crocell : alors, là, c'est différent, visiblement l'individu n'avait rien d'un ambitieux ou d'un leader charismatique. Au contraire, c'était plutôt le type d'ange à ranger dans la catégorie des fouteurs de merde – il avait même fallu lui interdire de jouer de la harpe et de chanter des cantiques à la gloire du Très Haut parce qu'il trouvait ça plus amusant de le faire n'importe comment. Et fort. Et voilà le pauvre Crocell réduit à errer dans les champs célestes – on ne lui confiait même plus un poste de garde puisqu'il en profitait pour donner des mauvaises indications à ses congénères pour rigoler – et à s'ennuyer, mais alors bien, bien...

Et ces deux anges, si différents, entraînaient toujours ensemble, liés par une sorte d'amitié étrange mêlée de chamailleries et d'engueulades. Il faut rappeler qu'ils étaient frères, ce qui rend d'autant plus étrange leur évidente différence : comme ils avaient le même père (Dieu, on vous le rappelle), ça doit sûrement venir du fait qu'ils ont eu des mères différentes – si les anges avaient une maman. C'est donc un mystère insondable qui ne fait que prouver que l'inné ne fait pas tout mais pas grand-chose de plus, à moins de supposer quelque explication ineffable dont Dieu a le secret ; mais, dans ce cas, cela voudrait dire qu'il a un plan et quand on sait de quoi le Vieux est capable, quelque part ça fait peur. Alors restons en là et ne tentons pas de percer les mystères insondables de la Création, d'accord ?

Bref, les deux anges n'étaient de toute façon pas très heureux au Paradis et quand Samaël, l'ange de lumière, le chouchou du patron, commença à galvaniser les foules au sujet d'un truc mortel qui serait arrivé loin là-bas sur une Marche intermédiaire perdue et qui s'appellerait « humanité », les deux frères furent intéressés. Côté Belial, c'est surtout le personnage de Samaël qui impressionnait : quitte à avoir un chef, autant en choisir un proche de lui et qui ait la classe. Côté Crocell, le mot humanité lui faisait comme un agréable grattouillis dans l'oreille interne, la sensation qu'il allait enfin se passer quelque chose d'intéressant. Là-dessus, comme vous le savez puisqu'on vous le ressasse à chaque extension ou presque depuis de longues années, s'est tenu ce fameux Conseil divin qui allait précipiter les choses. Samaël avait exposé son plan à Dieu – s'unir aux humaines pour faire une race forte et

libre qui puisse adorer le Seigneur et chanter son Nom, alléluia – et celui-ci le rejeta plutôt durement. Comme Samaël n'était pas ange à se laisser décourager par ce genre de détails, il décida de descendre sur Terre quand même pour y appliquer son projet, entouré de quelques anges motivés. Belial et Crocell étaient du nombre, pour des raisons différentes certes mais unies par la certitude que, de toute façon, ça ne pouvait pas être pire. Avec le recul, c'est marrant de voir à quel point ils se trompaient...

VIA LA TERRE...

Car après quelque temps à batifoler autour, avec et dans les humaines, à apprendre à l'humanité les arts de la guerre, de la magie, de la médecine, de la politique et tutti quanti, ainsi qu'à élever les rejetons plutôt impressionnants qu'occasionnèrent les croisements angélico-humains (et un bébé de 10 kilos, un), on aurait pu croire que tout allait bien dans le meilleur des mondes pour Crocell et Belial. Mais par une sorte d'ironie de l'histoire universelle, tout allait changer à cause d'une gonzesse, encore une fois : vous croyez vraiment que l'Église catholique a longtemps prétendu que le Diable et les femmes c'est kif-kif bourricot juste comme ça ? Or donc, voilà le sémillant Belial qui se promène. Il ne se rend même pas compte que nous sommes passés à l'indicatif présent parce que les choses vont se précipiter et qu'elles sont encore aujourd'hui d'actualité, le con. Et, tout à coup, au détour d'un bosquet, il tombe sur une jeune fille superbe, peau sombre et longs cheveux noirs, se baignant nue dans l'onde fraîche. Boum, boum, boum, fait son petit cœur d'ange : ça y est, il est amoureux. Comme la version romantique de l'histoire est déjà étalée en long en large et en travers dans l'*Encyclopedia Spiritis 2*, on vous fait la version courte : il l'aime, elle l'aime, c'est un coup de foudre, c'est beau. Il la ramène au village avec lui et part en mission, le cœur léger, ayant bien pris soin de la confier à la seule personne en qui il ait confiance, son ami, son frère, Crocell. Et comme le cœur a des raisons que la raison ignore, après trois jours de conversation passionnée et de confidences réciproques avec la belle, Crocell tombe, lui aussi, amoureux.

Là-dessus, Belial revient et comprend tout de suite à la tête de déterré de son frère qu'il y a un problème. Ce dernier, voulant se soulager et mettre les choses au clair, lui avoue ce qu'il ressent mais s'en excuse aussitôt, ajoutant qu'il n'a rien fait pour la séduire et que, d'ailleurs, ça ne lui est même pas venu à l'idée : c'est la meuf de son pote. S'il pensait que Belial comprendrait c'est raté puisque celui-ci se jette sur son frère pour lui coller un bourre-pif. Celui-ci ne doit d'ailleurs sa survie qu'à

l'intervention de la jeune fille qui lui confie qu'elle aime aussi Crocell, fraternellement en quelque sorte, mais qu'elle n'appartient qu'à lui. L'ambiance est sympa au village, les deux anges ne s'adressent plus la parole, la belle se refuse aux avances de monsieur Belial tout en l'assurant de son amour et continue à entretenir des relations amicales avec Crocell.

En fait, c'est bizarre, on accuse toujours les filles de semer la zizanie mais là, c'est bien à cause des hormones mal gérées des deux anges que les choses se sont compliquées. L'Église aurait-elle tort ? Non, c'est pas possible : le pape est, répétez après moi, infailible et même si elle n'a pas couché avant le mariage, elle reste une sacrée salope, comme Ève, tiens. Alors, la prochaine fois que vous céderez à la tentation, dites-vous bien que

ce n'est pas de votre faute mais de celle de la tentation : par exemple, si vous bouffez tous les gâteaux que votre petite sœur a confectionnés de ses petits doigts boudinés pour les scouts, eh bien c'est la faute des cookies, na – oh Seigneur, pardonne-nous nos offenses, merci...

* À l'aise, Blaise (NdL).

EN DIRECTION DE L'ENFER...

En direction de



Sur ce, Samaël et les siens sont convoqués par Dieu au Paradis et c'est le célèbre schisme : les rebelles sont bannis et s'écrasent en Enfer, devenant les forces du Mal destinées à lutter contre le Paradis. Samaël devient Satan et ses ailes se couvrent de noir, Crocell et Belial sont brisés par leur chute et mettront longtemps à s'en remettre, surtout que Beleth efface leurs souvenirs du Paradis et même de la cause de leur rébellion pour que le nouveau joujou de Dieu soit bien un nouveau départ. Les seuls à garder leurs souvenirs sont Satan et ses lieutenants, et la politique infernale en la matière est de laisser ce joli petit blocage psychique jusqu'à ce qu'un démon atteigne le grade 3.

Belial a été plutôt abîmé par la chute, comme il se doit, et on peut sérieusement penser que, en plus, Beleth a un peu raté son coup, niveau gommage de souvenirs. En effet, si le futur prince du feu ne se souvient plus de grand-chose, il se rappelle qu'il doit haïr Crocell – sans vraiment trop savoir pourquoi mais quand même. Alors, Belial commence à exécrer son frère de toute la force de son âme noircie par le Mal et on vous assure que c'est assez fort. Crocell quant à lui a mieux supporté la Chute, il a gardé son air un peu railleur et quelque chose de son idéalisme. Quelque part son idée est que le Mal est nécessaire pour combattre le Bien en apportant la liberté aux hommes qui vivent limités par la crainte de Dieu. Et il se souvient aussi vaguement qu'il était pote avec

De Bello Civili

Belial – il va donc le voir et se fait jeter par son frère qui lui aboie sa haine et son désir de le voir écrasé, humilié, détruit. Depuis lors, les deux anciens amis s'abominent, surtout Belial qui a mis sa haine sur le compte d'une détestation de tout ce que Crocell représente, ce dernier méprisant son frère pour son orgueil, son sérieux et son ambition grandiloquente.

Toujours est-il que le conflit reste larvé pendant un bon bout de temps, Crocell sert Bifrons de sa manière un peu désordonnée mais son prince l'aime bien et Belial quant à lui fait une carrière fulgurante aux ordres de Baal. Tellement fulgurante d'ailleurs que Baal va rapidement en prendre ombrage et coller Belial dans un placard. Celui-ci n'en sortira que des siècles plus tard et finira par obtenir son grade 3, à la force du lance-flammes. Et là, ses souvenirs reviennent : Belial pète une durite. Trop c'est trop, il se reprend tout d'un coup dans la gueule, comme ça et il ne supporte pas – non seulement il devient l'espèce de psychopathe arriviste et cruel tel qu'on le connaît maintenant, mais encore sa haine pour son frère enfle de manière disproportionnée, devenant le seul horizon de ses pensées et projets : il veut sa peau. Et pour ce faire, il faut qu'il prenne la place de Baal. En attendant, il use de ses privilèges hiérarchiques et de ses relations pour faire des crasses à Crocell et lui mettre des bâtons et autres blâmes dans les roues. Ce dernier décide d'arrêter les conneries et de monter en grade pour ne pas être à la traîne d'un frère qui ne lui veut pas que du bien.

En 1666, Belial fout le feu à Londres et Baal, en fin politicien qui a compris que son serviteur finirait par lui faire de l'ombre, propose qu'il soit nommé prince du feu. La Cour accepte et Crocell commence à avoir grave les boules, d'autant plus que Bifrons, pour le rassurer, lui offre le grade 3 et que sa mémoire lui revient ainsi en bloc – il comprend alors la source de la haine qu'éprouve Belial à son égard et il sait que pour en être resté à cette vieille histoire, d'avoir raffiné et cultivé ce ressentiment pendant tous ces siècles, le tout nouveau prince est prêt à tout pour le détruire. Heureusement pour lui, Belial est trop occupé à mettre en place sa toute nouvelle organisation qui fera de lui le plus grand, le plus fort, le plus beau – Crocell pourra attendre un peu, après tout, la vengeance est un plat qui se mange froid, non ? Crocell profite de ce répit pour se préparer et, au bout d'à peine deux siècles, est lui aussi promu au rang de prince. Il choisit de devenir prince du froid, histoire de faire une petite blague à son frère ennemi et de lui montrer que s'il veut jouer à ça, il peut lui aussi s'amuser. Belial, qui n'a pas beaucoup d'humour, supporte difficilement la nouvelle situation et devient encore plus cinglé : s'il le faut, il piquera la place de Satan (dans sa tête il est d'ailleurs le seul à pouvoir diriger les Enfers) pour anéantir son frère.

ENTRE EN GARE...

Dans sa quête du pouvoir et de la possibilité d'exercer sa vengeance contre la Création entière, Belial va se faire tout un tas d'alliés aimables. Prenez les chevaliers de la Terre Creuse par exemple : cette organisation secrète est née à la fin de la guerre de Sécession pour promouvoir un avenir chrétien mais surtout blanc. Tout le monde connaît un de ses avatars, le Ku Klux Klan, célèbre groupe de bouseux congénitaux américains qui n'aime rien tant que cramer des croix géantes quand ils ne se sont pas trouvé un nègre à lyncher... Bien sûr, la Terre Creuse n'a inventé ni racisme ni fascisme, non, elle s'est juste branchée sur une certaine idée qui commençait à avoir un public, depuis la naissance des États-nations européens jusqu'à la réalisation parfaite du programme dans les années 30 et 40, en passant par la colonisation. Au début du vingtième siècle, certains anges et démons commencèrent à rejoindre l'organisation que ce soit pour l'infiltrer, s'en servir pour semer le boxon ou simplement parce que, pour certains anges qui n'ont pas tout compris, ses idées leur semblaient sympathiques. Ah, des Laurent, des Daniel, des Joseph, des Michel, des Vikings, des sorciers, des démons, il y a de tout dans la Terre Creuse.

Belial, quant à lui n'en a rien à carrer des histoires de couleur de peau des humains : à vrai dire même le fait que Jésus soit juif le laisse de marbre, il s'en tamponne le coquillard. Par contre, semer la mort, la haine, la destruction – faire le Mal, quoi – voilà ce qui le branche : il s'en va soutenir les forces de l'axe pendant la Seconde Guerre mondiale et ne comprend pas trop quand Satan décide de mettre fin aux frais et de faire un trêve avec la You-You Power Force pour se débarrasser de ce psychopathe autrichien à moustache. Qu'à cela ne tienne, se dit Belial, ça peut de nouveau leur pêter à la gueule ces histoires de racisme – et hop, il infiltre ses démons dans la Terre Creuse.

La secte essaie aujourd'hui de fédérer tous les mouvements racistes, fascistes, intégristes ou autoritaires mondiaux avec somme toute peu d'efficacité : à vrai dire, les humains ont l'air d'être plus forts qu'eux puisque les partis racistes font de chouettes scores un peu partout en Europe et participent même au pouvoir dans certains de ces pays alors que les gouvernements s'alignent sur les politiques ultrasécuritaires pronées par ces groupuscules. Prenons notre beau pays par exemple : l'arrivée du candidat de droite extrême au second tour de l'élection présidentielle a fait très peur à tout le monde. Même à ceux qui avaient été à l'école et à qui on avait pourtant appris à compter : qu'importe

que le candidat de droite ait fait plus de voix que son rival au premier tour, à lui tout seul – il fallait aller voter pour sauver la république parce que la démocratie était en danger (ça c'est du raisonnement). Ajouter à ça les sondages bidonnés des R.G. qui donnaient le facho en tête et les Français, cheptelés par la peur, ont crédité le président sortant d'un score à faire rougir un dictateur africain ou un membre du Komintern. Et ça valait vraiment le coup, non, vous ne trouvez pas ?

Quoi qu'il en soit, la Terre Creuse aujourd'hui a bien des problèmes, notamment depuis 1997, date à laquelle Daniel s'est rendu compte que certains de ses serviteurs avaient des loyautés partagées. Le fait de s'être fait invoquer par les membres de l'organisation n'a pas vraiment aidé et il s'est depuis lancé dans une croisade qui a beaucoup fait de mal à la secte facho. Celle-ci n'est plus vraiment opérationnelle de nos jours mais Belial continue à s'en servir de temps à autre, en faisant remonter des infos bidons par exemple, pour ses propres plans. Il manipule d'ailleurs certains anges peu subtils, les envoyant au casse-pipe à la place de ses propres forces.

VEUILLEZ REMONTER VOTRE TABLETTE

Mais, pour Belial, ce n'est pas encore suffisant : dans sa quête de pouvoir et de vengeance, il a aussi créé une unité d'élite au sein des démons le servant, la Garde carmine. On a répété à satiété que le prince du feu était orgueilleux et l'une des choses qui blesse cet orgueil c'est bien lorsqu'un de ses serviteurs le trahit. Plutôt que de laisser ça aux bons soins d'Andromalius, Belial pourchasse lui-même ses renégats. La Garde carmine est composée de l'élite de ses démons, tous des grade 3, et dispose d'un équipement de pointe ainsi que du soutien indéfectible de son prince : lance-flammes chromé, van blindé (noir avec un logo « Prométhée chauffage ») par groupe de cinq démons, écharpe rouge ignifugée (leur signature), facilités d'invocation et un chouette pouvoir, Feu de Prométhée, qui leur permet d'enflammer n'importe quel objet qui infligera alors des dégâts dévastateurs, même à ceux qui seraient éventuellement immunisés contre le feu... La Garde lui est toute dévouée et ferait littéralement n'importe quoi pour le prince. Elle sert aussi de service de renseignements pour Belial et sa simple évocation fait rentrer dans le rang plus d'un démon à ses ordres ayant des vellétés de liberté.

Dans son projet de guerre contre Crocell, le prince du feu s'est trouvé un allié inattendu en la personne de Malphas. Celui-ci, qui avait désespérément besoin qu'on fasse brûler des entrepôts désaffectés, a en échange bidouillé les dossiers de certains démons aux ordres de Belial pour qu'ils puissent infiltrer les rangs de Crocell. Et comme plus c'est gros, plus ça marche, le prince n'y a vu que du feu (pouf, pouf) et ne s'est pas rendu compte que Malphas ne faisait cela que pour déclencher une guerre fratricide – à la limite, ça n'aurait rien changé puisque cela répond à ses vœux.

Mais Malphas, qui est un sacré pervers, n'en est pas resté là et est allé voir Crocell pour l'affranchir. Celui-ci n'a pas trop aimé, notamment les sous-entendus du prince de la discorde insultant qu'il n'était pas vraiment au niveau, et s'est mis à réfléchir très vite, très fort, et très n'importe comment. Comme ses troupes sont moins nombreuses que celles de son frère, il a décidé de créer les Flocons de sang, c'est-à-dire de recruter du personnel en dotant certains humains de pouvoirs. Oui, c'est déliant mais c'est pas grave. Ça n'a pas si bien marché que ça, il y a eu beaucoup de pertes à l'entraînement et Crocell a fini par se rendre compte qu'il fallait y aller mollo s'il ne voulait pas que ça se voit : il est dépendant aujourd'hui à la tête de trois petits milliers d'humains dans le monde.

ET LA BOUCLER S'IL VOUS PLAÎT, MERCI.

Bref, tout est prêt à ce jour pour que la guerre qui s'annonce soit grandiose. Crocell semble avoir rattrapé son retard niveau force de frappe, mais celle-ci est un peu incertaine puisqu'il ne faudra quand même pas trop que ça se voit, ce truc de donner des pouvoirs à de simples humains. Ça constitue même une très grave entorse au Grand Jeu mais, là, Belial n'est pas prêt lui non plus à respecter les règles. Le prince du feu est complètement aveuglé par sa haine et il est prêt à tout faire péter pour avoir sa vengeance, d'autant plus que Satan est en vacances et qu'il pourrait bien en profiter pour lui piquer sa place (ah, mégalomanie, quand tu nous tiens). Prêts pour le grand saut ? Attention, attention, voici, en exclusivité mondiale et cosmique, le déclenchement en direct live de la guerre entre le feu et le froid, les flammes et la glace, Belial et Crocell – il va y avoir du sang sur les murs et ça pourrait bien changer un peu le background de votre jeu préféré, alors, un bon conseil, accrochez-vous au pinceau, j'enlève la grande échelle...

De Bello Civili

Ice, Ice Baby

« Ah glagla sur mon bidet... »

Braquage meurtrier d'un fourgon de la Brinks

Les convoyeurs de la société Vigilance se sont réunis hier soir à Sarcelles devant les locaux de la société à l'annonce de la mort de leur collègue, Edouard Leduc, abattu lundi soir dans le braquage d'un camion de la Brinks. La colère et l'incompréhension se succèdent sur les visages aux yeux rougis : « nous avons l'impression d'être abandonnés par les pouvoirs publics. Ils donnent toujours plus d'argent à la police et à la gendarmerie mais, nous, on se fait toujours éreinter comme des lapins ». Les syndicats de convoyeurs de fonds ont réagi très vivement à l'annonce du drame et ont réclamé « des mesures vigoureuses et immédiates ». Le conducteur du véhicule attaqué, Gilbert Tronc, qui a survécu au braquage était présent parmi ses collègues, visiblement choqué : « je suis complètement dégoûté, je travaillais avec Edouard depuis près de dix ans et je n'ai rien pu faire. Je ne sais pas si je vais pouvoir continuer à faire ce travail longtemps ».

Hier matin, à 08h04, alors qu'ils roulaient sur la nationale 1 en direction de Paris, les convoyeurs ont été surpris par un choc violent à l'arrière de leur véhicule qui a été projeté contre un platane. Selon les premières informations communiquées par la police, le braqueur aurait agi seul, ce qui est inhabituel en la matière. Les portières arrière du camion ont été éventrées à l'aide d'une méthode qui, jusqu'à présent, n'avait été utilisée, selon la police scientifique, qu'aux États-Unis. « On a utilisé un système à base de protoxyde d'azote qui a gelé les pontes du véhicule, ensuite, il a suffi d'une petite charge d'explosifs pour qu'elles explosent », nous a confié un membre du SRIY. Edouard Leduc aurait alors ouvert le feu sur son assaillant qui a répliqué. Plusieurs douilles de gros calibre ont été retrouvées à l'arrière du véhicule. Le braqueur n'a alors eu qu'à pénétrer dans le fourgon pour s'emparer d'un butin estimé à huit cent mille euros. Edouard Leduc est décédé sur le chemin de l'hôpital. Gilbert Tronc n'a quant à lui subi qu'une légère commotion due au choc qui a immobilisé le véhicule. Un service funéraire devait être tenu ce matin en l'église Saint-Eustache de Sarcelles. Cela devient malheureusement une habitude pour la communauté des convoyeurs de fonds que d'enterrer leurs collègues et amis suite aux nombreuses attaques à main armée dont ils sont les victimes. Comme le souligne un transporteur : « ça fait deux collègues que j'enterre en trois ans et maintenant, à chaque fois que je pars au travail, ma femme et mes gosses se demandent si je vais rentrer le soir ou si je vais finir à l'hôpital, ou entre quatre planches ».

Les syndicats sceptiques

Un juge d'instruction a été nommé immédiatement et a lancé une information judiciaire pour « attaque à main armée et homicide volontaire ». Le ministre de l'Intérieur, Nicolas Sarkozy, s'est rendu sur les lieux dans la matinée et a assuré la famille de la victime de sa vive émotion ainsi que de sa grande détermination à poursuivre le criminel. « Il est inadmissible que les voyous s'en prennent à nos collègues, à nos amis et à nos familles », a déclaré le ministre, « il faut entièrement réviser le système du transport de fonds. D'abord, il faut permettre aux transporteurs d'assurer leur sécurité de manière plus efficace, et cela passe par une meilleure formation, un meilleur équipement et plus de moyens. Ensuite, il faut poursuivre impitoyablement les criminels, j'ai d'ailleurs donné plus de moyens à la police en ce sens, pour lutter contre le grand banditisme, les bandes et les individus ; et repenser notre code pénal pour que de tels individus, souvent récidivistes, restent derrière les barreaux ». Ces déclarations ont été accueillies avec satisfaction par les principaux syndicats de convoyeurs de fonds. M. Eric Hadot (FO-SNCV) note que « maintenant, il faut passer des paroles aux actes. Nous jugeons sur pièce ».

Les syndicats réclament en effet depuis des années que des mesures soient prises pour garantir leur sécurité. « Les braqueurs sont de mieux en mieux équipés et nous n'avons que des gilets pare-balles qui ne résistent pas aux armes de gros calibre alors qu'ils nous tiennent dessus à l'arme automatique et au lance-roquettes. Si on riposte, on se fait tuer et si on ne les laisse prendre le butin, on perd notre emploi ». Certains syndicats réclament donc que le nombre de convoyeurs par fourgon soit doublé et qu'ils soient dotés d'armes automatiques pour se défendre. Les systèmes de sécurité visant à rendre l'argent d'un braquage inutilisable (explosion du contenant, encre indélébile) ne semblent pas être la solution : « les braqueurs ont d'ores et déjà des moyens de contourner ces systèmes, quand on voit les techniques utilisées aujourd'hui, il y a de quoi frémir ». Même si les convoyeurs de fonds ne veulent pas marquer ainsi une quelconque défiance envers le gouvernement, les syndicats majoritaires ont appelé mercredi à un mouvement de grève. En effet, le nombre de braquages meurtriers cette année a pulvérisé tous les records.

PIERRE KERGOAN

« Quel est l'animal fabuleux associé au donjon dans le titre du premier jeu de rôles ? »
« Le cochon... »

— Le maillon faible

Ce scénario vise à introduire de manière plus ou moins subtile les personnages de vos joueurs dans les chamailleries des deux frères ennemis. Pour commencer en douceur ils vont découvrir certaines pratiques bien étranges de Crocell, à savoir les Flocons de sang. Ils vont ainsi se lancer à la poursuite d'un braqueur soupçonné d'être un démon peu discret et leur enquête va finalement les mener à partager sa triste condition puisqu'ils se feront doubler par la police, inhabituellement efficace en la matière, et qu'ils devront donc faire une petite séjour derrière les barreaux. Ils pourront ainsi découvrir les joies des prisons françaises et leurs si belles manières de redresser les délinquants de tous poils — et ils n'ont pas intérêt à faire eux-mêmes les malins. En tout cas, il ne devrait pas leur être trop difficile de découvrir le fin mot de l'histoire sans y risquer leur peau puisque la plupart de leurs adversaires seront de simples humains. Bref, c'est un petit scénario à l'ancienne au bon goût de l'INS traditionnel, qui va néanmoins déclencher le boxon. Quant à vous, meneur de jeu, il va falloir faire preuve d'une belle

capacité d'improvisation – il est en effet impossible de prévoir toutes les idées délirantes qui vont germer dans le cerveau dérangé de vos joueurs et, de plus, la saveur de ce scénario tient en grande partie à son atmosphère particulière.

ACTE 1 : HONNEUR AUX BRAQUEURS

Acte 1 : honneur aux braqueurs

« Pose ton gun, mec, sinon c'est dix ans, Plus la mort d'un homme sur la conscience, c'est pesant. Et puis si t'as les couilles de tirer va tirer Sur des fourgons blindés, Prendre l'oseille au lieu de jouer Avec la vie de familles entières, Fatiguées d'aller fleurir les tombes de nos frères, Tombés sous des rafales de balles... »

– NTM, *Pose ton gun*.

Raymond Bougoïn est braqueur. Il a commencé au début des années 60, quand il était blouson noir, par la petite délinquance et s'est assez rapidement retrouvé en prison. Là, il s'est fait plein de nouveaux copains et, quand il est sorti, il s'est lancé dans le grand banditisme. Depuis, il a participé à plusieurs braquages et a fait quelques (longs) séjours derrière les barreaux. En 1998, alors qu'il était en train d'ouvrir un coffre, il est tombé sur le propriétaire, démon de Crocell de grade 2 de son état. Ce dernier, plutôt que de le tuer, a décidé d'en faire un de ses serveurs et lui a donc donné un pouvoir.

Au bout de quatre ans, Raymond, qui a l'habitude de bosser en solo, en a eu marre et s'est fait la belle. Il a bien compris que ça sentait le roussi pour lui et

que son nouveau patron ne le laisserait pas partir avec son petit secret. Il a donc décidé de fuir pour s'installer au Brésil. Seulement, un tel voyage coûte cher et, pour le financer, il a décidé de se faire un camion de la Brinks. Il s'est posté le long d'une nationale, après avoir été tuyauté par un vieux pote à lui, et il s'est attaqué à la tirelire ambulante. Comme il n'avait pas de lance-roquettes sous la main, il a explosé les pneus et l'arrière du camion à grands jets de glace et a ensuite abattu le vigile qui faisait du zèle. Il est parti avec un peu plus de huit cent mille euros.



De Bello Civili

Les journaux, surtout *Le Parisien* et *France Soir*, ont fait des papiers sur le braquage qui ont attiré l'œil de Monsieur Fabien et il a décidé d'envoyer les personnages enquêter sur l'affaire. Le camion a été éventré par l'arrière et on a retrouvé les débris tout gelés (une nouvelle méthode avec de l'azote selon la police), Monsieur Fabien soupçonne donc un non-respect du principe de discrétion.

CONVOYEURS, POSTIERS, SOLIDARITÉ !

Convoyeurs, postiers, solidarité !

Quand les démons arrivent au Centre de Tri, Monsieur Fabien les convoque dans son bureau et leur tend une copie de journal, tirée de *France Soir*. Vous pouvez d'ailleurs leur photocopier gentiment la nouvelle d'introduction de ce scénario, c'est fait pour*. Monsieur Fabien soupçonne fortement ce braquage de sentir le soufre, soit qu'il s'agisse d'un renégat en goguette, soit d'un démon peu discret, ce qui n'est pas mieux. Il en a référé à la hiérarchie par la voie officielle et celle-ci lui a répondu d'y envoyer son équipe d'intervention, autant qu'elle serve à quelque chose.

La bonne question que les joueurs devraient se poser est de savoir comment retrouver l'auteur d'un braquage sans avoir aucun indice. Effectivement, ça ne va pas être facile mais quelques pistes leur sont ouvertes. D'abord, les démons peuvent se rendre sur les lieux dudit braquage, sur la N1 près de Sarcelles. C'est une banlieue charmante, un dernier bout de vieille ville avec son église gothique cernée par une architecture dégueulasse de barres et autres tours, typique du style cité-dortoir très en vogue au vingtième siècle et qui nous pousse à penser que la pendaison d'architectes peut être une mesure de salut public. Malheureusement pour vos joueurs, les policiers ont rapidement nettoyé le bout de route où avait eu lieu l'attaque pour pouvoir rétablir la circulation et il ne reste donc plus aucun indice matériel sur les lieux : les démons devront donc penser à autre chose, par exemple aller voir les flics où enquêter directement à la banque d'où est parti le fourgon.

* NDJ : méta, non ? / NDL : tu m'étonnes, John.

THAT'S DA SOUND OF DA POLICE

That's da sound of da police

Comment faire parler un flic ? C'est une bonne question, merci de l'avoir posée. Aller faire un casse dans le commissariat est à exclure, d'abord parce qu'il y a toujours du monde

sur place et ensuite parce que, c'est bien connu, la police est fortement noyauté par les forces du Bien qui ont des trips légèrement lambertistes de temps en temps. La meilleure chose à faire est de se présenter comme journaliste auprès de la maréchaussée locale qui ne sera pas trop regardante sur la vérification des cartes de presse. En effet, le ministre de l'Intérieur a décidé de refiler le bébé à son nouveau joujou (le GIR), dont on ne comprend toujours pas bien à quoi il sert à part persuader les présentateurs de journaux télévisés qu'efficacité rime avec spectaculaire (ce qui prouve que non contents d'être des tanches en politique, ils sont aussi de très mauvais poètes). Le dossier et l'enquête ont donc été transférés aux collègues parisiens, ce qui ne lasse pas d'énervier la filaille locale facilement inclinée depuis lors à baver sur le sujet auprès de journalistes, leur sous-entendant qu'ils se sentent préoccupés par les affres des polices locales.

L'inspecteur Replet devait s'occuper de l'enquête. C'est un grand type baraqué d'une quarantaine d'années avec nuque longue et barbe de trois jours. Il mâche en permanence des pastilles à la nicotine pour arrêter de fumer, mais s'en grille quand même une petite toutes les dix minutes malgré les patchs. Il est bourru mais amical, avec une bonne grosse voix rauque et des quintes de toux régulières. C'est un de ces flics communistes qui font le métier pour protéger « les gens » de « la racaille » par vocation. Il n'est pas très malin, plutôt raciste, mais violemment opposé aux récentes mesures du gouvernement, plus par fidélité au parti que par conviction personnelle néanmoins, et il ne se privera pas de le faire savoir aux autres personnages.

Le seul petit problème est que les flics du coin n'ont pas eu vraiment le temps de mener une enquête sérieuse et que les informations qu'ils pourront donner aux démons ne seront donc pas vraiment intéressantes. Ce qu'ils ont réussi à savoir c'est que, par un procédé qu'ils ne comprennent pas, les deux pneus arrière du fourgon ont gelé, ce qui les a fait éclater, et qu'un deuxième refroidissement a ouvert le camion. Ensuite, c'est le convoyeur décédé qui a ouvert le feu au petit bonheur la chance, logeant une demi-douzaine de balles dans les planètes environnantes. Le malfaiteur a alors répliqué par trois tirs de fusil à pompe chargé de balles de gros calibre, faisant mouche à chaque fois ce qui a réduit le pauvre transporteur à l'état de charpie. À part ça, ils n'ont rien réussi à apprendre avant que l'on ne les décharge de l'affaire mais, à leur humble avis, le braqueur a été tuyauté par quelqu'un de la banque pour connaître l'itinéraire du fourgon.

BANQUE - ROUTE

Banque - route

C'est un beau bâtiment très front populaire (briques rouges et tout) qui abrite les locaux de la banque. Si celle-ci avait huit cent mille balles dans ses caisses, c'est suite au

dépôt en liquide d'un élu local qui devait lui servir à financer moult pots-de-vin pour son parti, et la banque est donc quelque peu réticente à « communiquer » sur l'affaire. Elle avait organisé le transfert discrètement et l'ambiance est un peu tendue depuis le braquage, tout le monde soupçonnant tout le monde d'y être mêlé. Faire parler tout ce beau petit monde sera donc relativement malaisé : ils ont déjà été interrogés une première fois par la police et les consignes de la maison mère interdisent de discuter du drame avec les journalistes. Néanmoins, chaque employé pourrait se mettre à parler si les personnages trouvent les bons boutons sur lesquels appuyer.

- Antoine Escaut est le directeur de la banque. C'est un homme d'une soixantaine d'années, élégant, grisonnant et méprisant. Il ne sait pas grand-chose sur ses employés mais est terrifié à l'idée d'être poursuivi pour un quelconque « recel d'abus de biens sociaux ». Il refusera donc de parler aux journalistes, mais se fera rapidement dessus et débarrera son sac s'il est confronté à ce qu'il pense être un flic du pôle financier de Bercy. Il révélera alors que les fonds avaient été déposés avec l'accord de la maison mère par un député du coin, ce qui n'a bien évidemment aucune incidence sur notre scénario mais pourrait permettre aux personnages de se faire des nouveaux « copains » dans la politique et la finance.

- Julie Teiller est sa jolie secrétaire personnelle. Outre ses réelles compétences, c'est une grande fille un peu maigre, rouquine au visage constellé de taches de rousseur qui lui donnent un air charmant. Elle est secrètement amoureuse de son patron (qui est marié) et fera tout pour lui venir en aide si elle le sent en danger – le seul petit problème est qu'elle ne sait rien.

- Mathieu Averse est chargé de clientèle à la banque depuis moins de six mois. Issu d'une grande école de commerce, il n'est ici que pour les K, passe le moins de temps possible à travailler et le plus de temps possible à draguer toute femelle humaine qu'il rencontre, et à économiser pour partir faire des GN en Finlande ou dans d'autres pays barbares. Il n'a peur de rien ni de personne et sera la personne la plus difficile à faire parler, ce qui nous arrange bien puisqu'il ne sait pas grand-chose non plus, même s'il sera prêt à révéler que le patron couche avec sa secrétaire à qui veut l'entendre, ce qui est faux.

- Ludvine Cippe est sa secrétaire. Pas très jolie, trop ronde, mal dans sa peau, elle compense ses problèmes émotionnels par une gentillesse à toute épreuve. Elle est en ce moment assez déprimée et s'enfile Prozac sur Prozac, tout en se tuant à la tâche et en écoutant rumeurs et ragots. Il ne sera pas très difficile de la faire parler et elle pourra leur révéler plein d'infos utiles : la banque magouille avec de l'argent sale, Gérard est « communiste », Samantha et Innocent couchent ensemble, Michel tape dans la caisse.

- David Szymkowiak est le second chargé de clientèle. C'est un vieux monsieur proche de la retraite, extrêmement

maigre et depuis longtemps complètement chauve. Il est très sympathique mais un peu blasé. Il n'est pas au courant des transactions frauduleuses menées par la banque, mais commence à se poser des questions sur ce transfert dramatique dont il n'avait pas entendu parler.

- Laure Deblas est sa secrétaire. D'une quarantaine d'années, plutôt séduisante, elle est très froide et dénuée de tout sens de l'humour. Elle ne vit que par et pour son travail, et ne sait pas grand-chose de ce qui se passe dans la banque. De toute façon, même si elle savait, elle ne dirait rien.

- Gérard Lepuis est conseiller client et coupable. C'est un homme assez séduisant dans la cinquantaine avec une grosse moustache grise. Il connaît « Ray » depuis assez longtemps : ils ont fait 68 ensemble sur les mêmes barricades, dans un groupuscule maoïste. Gérard s'est rangé des voitures depuis (il vote Verts) mais ne supporte plus son travail et, quand il s'est rendu compte des magouilles de son patron, il a fini par accepter de tuyaouter son vieux pote. Il se sent depuis très coupable de la mort du convoyeur et fait des insomnies qu'il compense à grands coups de café/clopes. Toute menace de violence physique ou toute pression psychologique un peu poussée le feront parler, et il donnera Raymond et l'adresse de sa planque dans le douzième arrondissement de Paris.

- Michel Douze est conseiller client. C'est un tout petit bonhomme trop maigre avec de grosses lunettes, plutôt désagréable. Il tape régulièrement dans la caisse en trichant sur les sommes qu'il remet aux petits vieux. Il ne sait rien mais dira tout si on le menace.

- Gilles Fucus est conseiller client. La quarantaine, le cheveu gominé et le sourire onctueux, c'est l'archétype du commercial doucereux et cajoleur. Il ne sait pas grand-chose mais déteste Gérard et « ses idées ridicules sur la banque comme service public ». Il le soupçonne d'ailleurs fortement par pur instinct antiauchiste. Il ne parlera pas fortement, sauf à le prendre à son propre jeu (la flatterie et la lutte contre « l'État-providence qui nous assomme d'impôts »).

- Mireille Guisarme est secrétaire. La trentaine, enceinte jusqu'aux yeux, laide comme un pou, elle rayonne de bonheur. Elle ne sait rien et s'en fout, attendant avec impatience son congé de maternité.

- Samantha Cissoko est secrétaire. C'est une petite black rondouillarde et mignonne d'une vingtaine d'années qui fait son stage de comptabilité à la banque. Elle n'est pas trop au courant des magouilles locales et vit une belle histoire d'amour avec Innocent, le vigile.

- Innocent Coulibali est vigile. Il est gigantesque, énorme, le crâne rasé à noir et l'air peu sympathique. Il avait le choix entre caillera et vigile, alors il fait un peu des deux. Il travaille à la banque dans la journée et trafoicote du shit pour arrondir ses fins de mois. Il ne sera pas très facile de le faire parler mais il pourra révéler qu'il a vu Gérard pendant sa pause de midi dans un café en train de discuter, visiblement flippé, avec un

De Bello Civili

autre type (c'était Raymond) la veille du braquage. Il n'a rien dit parce que ce n'est pas son problème et que ça ne le dérange pas que chacun se débrouille comme il peut pour faire son beurre.

INTERLUDE DIRIGISTE

Quand les personnages auront appris la complicité de Gérard et l'identité du braqueur, leur téléphone portable se mettra à sonner : Monsieur Fabien est à l'appareil et il n'est pas très satisfait. Pour une fois, les flics ont eu un coup de chance et ont chopé Ray à un barrage filtrant puis l'ont directement collé en détention préventive. Les démons doivent se rendre immédiatement au Centre de Tri pour envisager la suite avec leur contact.

Seulement, au moment où les démons sortent de la banque, ou de chez l'un des employés ça ne change rien, ils sont repérés par la fameuse « autre équipe » dont nous avons le secret. En effet, la You-You Power Force a elle aussi trouvé cette histoire de braquage louche et a envoyé quelques anges pour enquêter sur l'affaire. Ces derniers viennent de repérer les démons et un petit Détection du mal leur a révélé

leur appartenance à la France de carrément En bas. Ils vont donc suivre discrètement les personnages pour les choper dans un coin tranquille afin de les faire parler et de les éliminer au passage. Quand ils verront les démons arriver devant l'espèce de terrain vague qui entoure le Centre de Tri, ils se diront que c'est l'endroit idéal, les cons, persuadés que les personnages ont une piste et que le Centre est la planque du braqueur : et hop, baston ! Les démons ont intérêt à faire ça de manière discrète pour ne pas alarmer leurs petits camarades humains de La Poste, sinon Monsieur Fabien ne va pas être content. Le mieux serait qu'un des postiers humains assiste au combat et commence à agir bizarrement jusqu'à ce que Monsieur Fabien lui lave le cerveau.

Une fois que les personnages se seront débarrassés de la menace angélique (cf. caractéristiques en fin de scénario), ils seront reçus par Monsieur Fabien qui leur apprendra que Raymond est emprisonné à Fleury-Mérogis. Le petit problème c'est que, en France, les journalistes et autres policiers n'ont pas le droit de visiter les prisons – à moins qu'un des personnages ne soit député, ça ne va pas être facile. La seule solution envisageable est donc de se faire arrêter pour un délit assez grave afin de se retrouver quelques jours en préventive pour pouvoir interroger Ray à la promenade. Il est assez facile de se retrouver en préventive dans notre beau pays, par



exemple avec un petit « outrage à agent dépositaire de la force publique » (« Eh, bâtard de keuf, ta mère elle suce Sarko ! »). Monsieur Fabien les laissera libre de choisir leur délit, l'essentiel étant qu'il ne soit pas puni par un trop long séjour derrière les barreaux.

ÇA ME GAV...

Les personnages seront placés en cellules de garde à vue, soit trois mètres carrés avec la clim' à fond, histoire de se les geler. Un banc de trente centimètres de large et rien, voilà pour le mobilier. Ils auront droit à un ersatz de sandwich SNCF et à une pomme à midi et le soir. Selon la gravité de leur délit, et s'il met en cause ou pas les flics, les démons seront plus ou moins bien traités (on peut leur laisser les menottes en permanence, ne les laisser aller aux toilettes que toutes les vingt-quatre heures, etc. Les policiers aiment bien jouer au chat et à la souris dans ces circonstances : « tu veux une clope ? Bien sûr, tiens... Mais j'ai pas de feu »). On prendra leurs dépositions et on les emmènera deux jours après devant un juge d'instruction avec leur avocat, choisi par Monsieur Fabien. Ce dernier refusera la comparution immédiate pour préparer sa défense ce qui enverra directement les démons en prison. On les ramènera au poste et, le lendemain matin, ils seront transférés avec joie à Mérogis, prison fleurie (© M. Balay).

Si vous avez la chance de jouer à IN NOMINE SATANIS avec des filles (ou la déveine d'avoir à votre table des catcheurs qui incarnent des personnages du beau sexe), cela posera un petit problème technique étant donné que les prisons ne sont pas mixtes. Nous vous conseillons dans ce cas de vous arranger un peu avec le principe du scénario en leur permettant de se faire employer par les services sociaux ou l'infirmerie de Fleury-Mérogis, grâce aux magouilles de Monsieur Fabien. En tant que nouvelles arrivantes et sous-fifres toutes fraîches, elles n'auront normalement pas accès aux dossiers des prisonniers mais il sera toujours possible de les « emprunter » discrètement, ce qui pourra toujours aider. Néanmoins, veillez à leur mettre suffisamment de bâtons dans les roues pour les empêcher de retrouver Raymond trop rapidement.

ACTE 2 : SURVEILLER ET PUNIR

« À notre avis, cela signifie qu'il y a toujours un groupe humain, dont les limites varient, à la merci des autres. Au XIX^e siècle, on appelait ce groupe

« les classes dangereuses ». Aujourd'hui, c'est encore la même chose.

Il y a la « population » des bidonvilles, celle des banlieues surpeuplées, les immigrés et les marginaux, jeunes et adultes. Rien d'étonnant si on retrouve surtout ceux-là devant les cours de justice ou derrière les barreaux. »

– Michel Foucault, « Enquête sur les prisons : brisons les barreaux du silence », in *Dits et écrits*

Ah, la prison, quelle merveilleuse invention... Cette étrange institution qui veut enfermer pour redresser n'existe pas depuis si longtemps après tout, et tout le monde n'arrête pas de la critiquer. Il y a les humanistes d'abord qui nous expliquent que les prisonniers subissent des traitements inhumains, que là où ils devraient être simplement privés de liberté, ils sont privés de leur dignité même. Il y a aussi la critique juridique qui montre l'absurdité d'enfermer des individus dans un lieu de non-droit absolu pour leur faire comprendre qu'il faut respecter la loi. Le pire c'est que ces commentateurs sont nés pratiquement en même temps que la prison. Depuis son origine, on nous dit qu'elle échoue à corriger les délinquants, pire qu'elle agence la récidive et le crime organisé et rien ne change pourtant vraiment...

C'est que l'échec apparent de la prison pénale est sa plus grande réussite : elle permet de séparer la population en deux, de faire un partage effectif entre le bon citoyen et le délinquant professionnel qu'elle fabrique. Elle permet le développement de technologies de pouvoir généralisables à l'ensemble de la population, police, contrôle social – en un mot, la discipline. Surveillance, exercices, manœuvres, classements, examens : à la caserne comme à l'hôpital, à l'hôpital comme à l'école, à l'école comme à la prison, à la prison comme à la caserne. Des sujets disciplinés, normés, réglés, surveillés, productifs et une mauvaise part à éliminer de manière symbolique, la souffrance carcérale à la place de la douleur du supplice. Aptes à se soumettre au contrôle permanent des caméras de vidéosurveillance comme de celles de Loft Story...

Et les personnages de vos joueurs vont faire un petit séjour dans les prisons françaises : ils n'y seront que des touristes mais à vous de leur faire comprendre que la prison n'est pas, n'a jamais été et ne sera jamais un camp de vacances.

MATONS ET TRAVAUX

À leur arrivée, les démons seront débarrassés de leurs effets personnels puis séparés et placés en cellules d'attente où ils rejoindront deux ou trois autres détenus pour quelques heures. Un agent du greffe viendra ensuite prendre empreintes et photos et leur donnera leur numéro d'écran

De Bello Civili

qui leur servira pour toute correspondance ou tout rapport avec l'administration pénitentiaire. Ils seront ensuite emmenés individuellement à la fouille qui peut être une simple formalité comme une fouille intégrale plutôt humiliante (« penchez-vous, tousez », pour vérifier si le prisonnier ne cache rien dans son anus...) selon le bon vouloir des matons. Ils ont ensuite droit à une douche et sont amenés dans de magnifiques cellules de quatorze mètres carrés. En France, la législation en la matière est simple : un prisonnier par cellule mais, en pratique, ils sont toujours au moins deux quand ce n'est pas trois ou quatre. Vous pouvez choisir les codétenus des personnages parmi ceux que nous vous proposons un peu plus loin.

Les démons recevront ensuite la visite d'un sous-fifre du directeur, devront aller chez le médecin, et passeront par le service socio-éducatif qui pourra informer la « famille » (Monsieur Fabien se fera passer pour un proche) pour pouvoir obtenir des vêtements et autres mandats-cash qui leur faciliteront bien la vie. En effet, les prisonniers bénéficient en tout et pour tout de la « trousse entrant » avec P.Q., savon et dentifrice et qui n'est renouvelée que s'ils disposent de moins de quinze euros sur leur compte en banque, les autres (les « nantis » ?) n'ont qu'à se débrouiller.

En cellule sont autorisés les effets personnels laissés aux prisonniers à l'arrivée, les vêtements personnels, les photos de famille et les objets achetés à la « cantine ». Les personnages, s'ils veulent la télé ou la radio, devront donc raquer : la prison la leur fournira pour une somme obscène. La bonne nouvelle c'est qu'ils peuvent regarder Canal+, histoire de gérer la frustration sexuelle organisée – comme le disent si bien les gardiens, « pendant qu'ils se branlent, ils nous font pas chier ». De manière générale, le « cantinage » coûte très cher, plus cher que dehors en tout cas. En fait, les prisons françaises font un business bien juteux, sous le prétexte que les prisonniers ne doivent pas coûter trop d'argent à la communauté qui a décidé de les enfermer. Pour la plupart des prisonniers, cela signifie qu'il faut travailler (manutention, confection, etc. : des corvées sans rémunérées, sans droits syndicaux ou congés payés ni droits aux ASSÉDIC bien sûr) mais nos chers démons n'en auront pas la possibilité puisqu'ils ne sont qu'en préventive. Heureusement, Monsieur Fabien s'arrangera pour leur faire parvenir de l'argent. On trouve un peu de tout en prison, dont les clopes (chères) mais certains produits sont interdits, notamment l'alcool.

Les prisonniers peuvent recevoir du courrier et la presse, mais certaines publications sont interdites si elles sont contraires aux bonnes mœurs, ou si elles peuvent troubler la sécurité et l'ordre de la prison : tous les journaux qui ont une attitude un tant soit peu critique envers la taule ou qui s'adressent aux prisonniers sont donc souvent censurés.

Toutes les activités sont normalement autorisées en cellule mais elles ne doivent pas porter atteinte à l'ordre ou à la sécurité de l'établissement. Par exemple, écouter la radio trop fort ou

faire un peu de tapage est une « faute disciplinaire de deuxième degré » : trente jours de mitard... Tout prisonnier est tenu de faire son lit et de garder sa cellule propre. L'administration pénitentiaire leur remet d'ailleurs un flacon de 120 millilitres de javel tous les quinze jours à cet effet. Ils auront théoriquement droit à trois douches par semaine (pas d'eau chaude dans la cellule) : ce sont des douches collectives à l'eau soit trop chaude, soit trop froide, histoire qu'ils ne restent pas trop longtemps dessous ; ils auront néanmoins sûrement largement le temps de s'y faire pleins de nouveaux copains...

Dans la journée, les matons, l'aumônier (un ange de Guy), les travailleurs sociaux et le médecin peuvent visiter la cellule. La nuit, en théorie, personne n'a le droit d'entrer sauf en cas de raisons graves ou de danger : seuls les gradés ont les clés et ils doivent être au moins deux pour entrer dans la cellule. Toutes les cellules ont un œilleton qui permet de contrôler les détenus au lever et au coucher, deux fois par jour à des horaires variables, ainsi que pendant les rondes de nuit selon un horaire qui change tous les jours. Les matons ont le droit d'allumer la lumière de l'extérieur pour faire ce contrôle ce qui est bien utile pour emmerder les détenus récalcitrants en les réveillant systématiquement. En outre, la cellule sera régulièrement fouillée pendant l'absence des prisonniers, ils n'ont donc pas intérêt à y cacher quoique ce soit d'illégal.

Le lever est obligatoire à sept heures le matin, le repas est servi à midi et à dix-huit heures, et les démons auront le droit d'aller faire une promenade d'au moins une heure à l'air libre. La promenade de Fleury-Mérogis est environ de la taille d'un terrain de sport. Avant et après chaque promenade, les gardiens fouillent quelques personnes un peu au hasard et à la gueule du client. Aucun objet personnel n'est admis en promenade, sauf les cigarettes et briquets. C'est bien entendu à ce moment que se déroulent la plupart des embrouilles et que les démons auront une chance de retrouver Raymond. Si les démons se retrouvent en quartier disciplinaire ils ont toujours droit à ladite promenade mais dans une pièce avec un grillage à la place du plafond.

Les personnages, en tant que prévenus, ont droit à trois visites par semaine. Gilbert, Aurélie et Monsieur Fabien se relaieront pour prendre des nouvelles de l'enquête, mais il faudra attendre trois jours avant qu'ils aient pu obtenir leur permis de visite grâce à leurs talents de persuasion (et leurs pouvoirs). Les démons auront droit à une palpation avant le parler et à une fouille intégrale (encore à poil) à la sortie.

Un dernier mot sur le mitard : il consiste en une cellule de trois mètres sur trois, avec un sas d'entrée grillagé à l'intérieur qui bouffe encore un peu d'espace. Tout le mobilier est fixé au sol, des chiottes dans un coin avec un robinet, une table en béton et un lit du même métal. La lumière est contrôlée de l'extérieur, ce qui donne l'occasion de jeux sympathiques, comme par exemple bousiller le rythme de sommeil du prisonnier. Si on vous en parle c'est que, connaissant le joueur typique, il ne manquera pas d'être mêlé à des bagarres et

autres fautes disciplinaires. Pour une fois, vous pourrez un peu leur apprendre la vie en jouant des matons sadiques contre qui ils ne pourront pas vraiment se rebeller s'ils ne veulent pas griller leur couverture. Ils pourront toujours se consoler en se disant que ça arrive aussi aux vrais gens, pour de vrai, et que les coups de matraque font vraiment mal quand on est un simple humain.

Tout le système fonctionne sur la possibilité permanente du contrôle et tout un échantillon de privations et de punitions quand le règlement n'est pas suivi. Celui-ci définit ces infractions de manière assez large pour laisser tout loisir à l'administration pénitentiaire de gérer les prisonniers – ceux qui pensaient bêtement que le principe de la pénalité française était de simplement enfermer pour punir ont tout faux : il s'agit avant tout de contrôler en permanence et de se faire obéir – de dressage... Point, barre.

THERE'S NO PLACE LIKE HOME

Nous vous présentons quelques prisonniers et autres gardiens que les démons pourraient côtoyer en prison. Nous avons volontairement fait l'impasse sur les caractéristiques puisque ce ne sont que de simples humains et qu'ils ne feront de toute façon pas le poids face aux personnages de vos joueurs. La plupart savent cependant se battre d'une manière ou d'une autre et n'hésiteront pas à mettre un petit coup de couteau dans un personnage en cas de conflit. Quant aux gardiens, ils sont armés généralement de matraques dont ils savent se servir.

• Moussa Abedi

Condamné le 12 juin 2002 pour violence en réunion sur personne âgée avec acte de barbarie. Sentence : quinze ans dont dix fermes.

Moussa est une caillera, une vraie, une dure. Âgé d'à peine dix-neuf ans, c'est son huitième séjour derrière les barreaux pour de multiples actes d'incivilité comme on dit. Bref, il est là pour dix ans et n'est pas très content, ce qui a transformé son sympathique caractère de brute épaisse en psychopathe mondain. Il passe son temps à terroriser et à persécuter les prisonniers plus faibles avec ses petits copains et gère un petit commerce assez fructueux. Il a un accord avec l'un des matons pour pouvoir faire entrer chaque semaine quelques savonnettes de mauvais shit qu'il revend à des prix prohibitifs.

• Ulysse Mavreodis

Condamné le 17 février 1978 pour homicide volontaire. Sentence : perpétuité. Condamné le 6 mai 1987 pour homicide volontaire. Sentence : vingt ans.

Âgé d'une cinquantaine d'années, il a assassiné son associé dans une affaire d'importation de feta quand il a découvert

qu'il comptait se barrer avec la caisse et sa femme. Il aurait pu ressortir pour bonne conduite s'il n'avait pas égorgé un autre détenu qui voulait lui piquer son repas à la fin des années 80. C'est un petit vieux tranquille et sympa qui a appris à gérer ses accès de colère depuis qu'il est là et s'est tourné vers la religion. À vrai dire, il est persuadé que l'ange Gabriel lui parle...

• Dominique Mariani

Condamné le 16 janvier 1999 pour extorsion de fonds, association de malfaiteurs, port d'arme prohibé. Sentence : douze ans dont huit fermes.

« Doumé », comme il se fait appeler, est un mafieux corse d'une quarantaine d'années. Il parle avec un accent à couper au couteau et ne se laisse pas facilement marcher sur les pieds. Il traficote de l'eau-de-vie frelatée qu'il fabrique lui-même en détournant l'alcool à 90° qu'il utilise à l'atelier pour nettoyer les pièces en plastique qu'il assemble. Il a quelques amis dans la taule et il ne fait pas bon se le mettre à dos.

• César Mamedi

Condamné le 23 avril 2001 pour possession de stupéfiants avec intention de vente. Sentence : dix ans dont cinq fermes.

César est un Antillais de vingt et un ans, tombé pour un trafic de stupés. C'est un petit gars sympa qui revend du shit aux détenus pour Moussa tout en essayant de se tenir à carreau pour pouvoir être libéré sur parole.

• Michel Noumier

Condamné le 29 septembre 2000 pour escroquerie, faux et usage de faux. Sentence : cinq ans, dont trois fermes.

Âgé de soixante ans à peine, Michel se retrouve derrière les barreaux pour avoir fait croire à sa mutuelle et à la Sécu qu'il était handicapé pendant une petite dizaine d'années. Il a un peu de mal à s'en sortir même si les matons sont plus sympas avec lui qu'avec les sauvagions. Son seul ami est Ulysse.

• Joseph Nachelski

Condamné le 2 mars 1996 pour proxénétisme et coups et blessures ayant entraîné la mort. Sentence : quinze ans dont douze fermes.

Joseph est un vrai salaud. Âgé de vingt-neuf ans, il est là pour avoir tabassé à mort une des putes qui travaillaient pour lui. Il force plusieurs autres prisonniers à se prostituer pour ne pas perdre les mauvaises habitudes et n'hésite pas à distribuer quelques coups de couteau à ceux qui ne sont pas contents.

• Bernard Nobert

Condamné le 7 novembre 1996 pour six homicides avec préméditation. Sentence : perpétuité.

Bernard est un gentil psychopathe de quarante-cinq ans. Il a découpé à la scie sauteuse six petites filles avant de manger leurs abats. Très séduisant, extrêmement manipulateur et sans aucun scrupule, on pourrait presque le prendre pour un démon de Malphas : il louvoie sans difficulté majeure dans la prison, sachant se faire les amis qu'il faut.

• Cyril Kerguelec

Condamné le 30 avril 2002 pour outrage et rébellion. Sentence : deux ans dont un ferme.

De Bello Civili

Cyril est un petit jeune qui a eu le malheur de résister à son interpellation lors d'une manif anti-FN un peu musclée de l'entre deux tours. Il est passé en comparution immédiate, zou, prison. Il ne comprend pas trop ce qui lui arrive puisque, comme les gentils lycéens et étudiants qui criaient « la police avec nous », il n'avait pas bien réalisé que la police de la super république qu'il voulait sauver n'aime pas les fauteurs de troubles même quand ils défendent la « démocratie »...

• Saïd Boullila

Condamné le 13 juillet 2000 pour vol et délit de fuite. Sentence : dix ans dont huit fermes.

Saïd est un petit voleur de voitures de dix-huit ans. C'est sa sixième inculpation et, cette fois, c'est la bonne. Considérant le risque de récidive, le juge n'y est pas allé de main morte. Il est plutôt chétif mais assez malin pour s'en sortir sans prendre de mauvais coups, un vrai policier qui sait jouer des rivalités des autres pour faire son beurre.

• Désiré Mbaa

Condamné le 11 septembre 2002 pour vol à la tire. Sentence : deux ans dont un ferme, reconduite à la frontière.

Désiré est arrivé en France à l'âge de six ans et n'a jamais été régularisé. Il vient de se faire arrêter en train de voler un bouquin à la Fnac et bénéficie donc de la double peine : il sera reconduit chez lui (sic) après avoir purgé son temps. Les prisons françaises sont d'ailleurs légèrement débordées par le nombre de personnes incarcérées pour une infraction aux lois sur le séjour des étrangers. Désiré a à peine dix-huit ans et a plutôt du mal à supporter la prison et l'idée qu'il sera renvoyé dans un pays qu'il ne connaît pas dès la sortie.

• Jean-René Pichard

Incarcé le 26 août 2002 pour homicide volontaire présumé.

JR est un trentenaire bedonnant placé en préventive avant son procès. Il ne supporte pas des masses la prison et est en permanence shooté aux antidépresseurs, les yeux dans le vide et se contentant de répéter sans cesse « ils disent que j'ai tué mon beau-frère ».

• Steve Bouabé

Incarcé le 2 février 2002 pour vol à l'arraché et coups et blessures présumés.

Steve est un grand black de deux mètres de haut à la dentition pourrie. Il est là pour avoir cogné un jeune cadre dynamique et lui avoir piqué son portable. C'est un vrai con qui se prend pour un caïd et qui est sans cesse mêlé à des bagarres. Il a récemment entubé Moussa d'un dix keusses et ce dernier n'est pas très content.

• Brahim Radad

Incarcé le 13 novembre 2002 pour possession de stupéfiants.

Brahim est un Marocain de vingt-cinq ans, très maigre et tout rongé, qui attend son jugement. Il se débrouille comme il peut pour acheter son héroïne et est atteint du SIDA, ce qui fait que les autres prisonniers l'évitent le plus possible. Il n'a pas d'amis, il est malade et il pense au suicide...

• Éric Postier

Condamné le 11 mai 2000 pour conduite en état d'ivresse et homicide par imprudence. Sentence : cinq ans dont trois fermes.

Un type normal : une femme, des enfants, un bon boulot et un penchant pour la vodka. Il a écrasé un petit garçon alors qu'il était saoul et s'est retrouvé en cabane où il a pu apprendre son nouveau rôle : victime. Tous les détenus plus balèzes et plus méchants lui marchent sur la figure, c'est-à-dire à peu près tout le monde. Récemment, Éric a commencé à péter les plombs : il a mis le feu à sa cellule et a agressé les gardiens qui venaient l'éteindre. Il sort à peine du trou où il vient de passer deux mois à faire des pompes et est bien décidé à ne plus se laisser marcher sur les pieds.

• Gilles Martin

Condamné le 1^{er} janvier 2000 pour viol en réunion. Sentence : dix ans dont cinq fermes.

Un quarantenaire débonnaire et sympathique qui est en fait un vrai salopard. Les prisonniers condamnés pour des délits sexuels passent généralement un mauvais moment en prison puisque les autres détenus leur en font voir de toutes les couleurs. Gilles a trouvé comme seul moyen de survie de se gagner les bonnes grâces des matons en balançant ses petits camarades dès qu'il en a l'occasion. Nombreux sont ceux qui aimeraient lui faire la peau...

• Christophe Mercier, gardien

Trente-cinq ans et toutes ses dents, Christophe a raté le concours d'entrée dans la police et s'est donc reconverti dans le carcéral. Il n'est pas très intelligent et pas très content d'être payé mieux qu'un postier, mais moins bien qu'un flic. Il fait donc régner une discipline de fer parmi les prisonniers.

• Marc Doleau, gardien

Marc est un jeune maton ambitieux mais très lâche qui a un peu de mal à gérer le stress de la vie de maton. Il s'est fait assigner à la bibliothèque de la prison et n'agit que lorsqu'il pense que ses actes peuvent faire avancer sa carrière.

• Patrick Diori, gardien

Patrick travaille à Fleury-Mérogis depuis vingt ans et on ne lui a fait plus. Il a tout entendu, tout vu, tout fait. On ne peut pas dire qu'il fasse son métier avec une grande conscience professionnelle tant il est désabusé. C'est lui qui permet au petit commerce de Moussa de fonctionner.

• Rudy Mendez, gardien

En poste depuis à peine un an, ce jeune gardien a vite déchanté. Il est devenu maton persuadé qu'il pourrait aider à la réinsertion des détenus et s'est assez vite rendu compte qu'il ne s'agissait pas du tout de cela. Il est complètement défait et avale des tonnes d'antidépresseurs tout en contemplant l'échec systématique de toutes ses bonnes intentions.

• Stéphane Galand, gardien chef

La quarantaine, grand et massif, Stéphane aime son travail. Il se considère comme un rouage indispensable de la société qu'il protège des bêtes féroces qui violent ses lois. Il applique

le règlement de manière sévère quand il y est forcé, mais préfère néanmoins laisser les prisonniers s'étripier entre eux.

• **Sébastien Muraille, gardien chef**

L'archétype du maton sadique qui punit les prisonniers durement au moindre prétexte et qui mate les parloirs quand un prisonnier y voit sa femme. Même ses petits collègues ne l'aiment pas et la plupart pensent que la seule différence entre lui et les prisonniers, c'est qu'il est du bon côté de la matraque.

• **Père Jambart, aumônier biclassé ange au service de Guy.**

Voir en fin de scénario.

BEAU COMME UNE PRISON QUI BRÛLE

Trouver Raymond parmi tous ces gens ne devrait pas être trop difficile. À vous de mettre des bâtons dans les roues à vos joueurs pour qu'ils profitent vraiment du séjour. Par contre, si les autres prisonniers sont prêts à les aider, ils ne le feront jamais gratuitement et auront toujours un service à demander

en échange. Une fois Raymond retrouvé, il suffira alors de le faire parler, ce qui ne sera pas si facile. Il n'a jamais balancé personne et il faudra que les démons trouvent des moyens de pression (pouvoir, torture extrême, plan à la *Mission Impossible*) pour qu'il avoue – à eux de se montrer créatifs. S'il parle, il leur révélera toute l'histoire et le nom de celui qui lui a donné son pouvoir : un certain, Isaac Iceberg qui vit à Paris. Monsieur Fabien, tenu au courant, leur ordonnera d'éliminer Raymond le plus rapidement et le plus discrètement possible. Les personnages seront libérés le lendemain (le juge a fait un rêve cette nuit et a décidé de laisser tomber les charges...) et pourront se rendre chez ledit Isaac qui n'a laissé qu'un appartement vide derrière lui puisqu'il a fui dès qu'il a appris que Raymond s'était fait coincer par les flics. Les démons ne trouveront rien d'intéressant sur place. Le courrier dans la boîte aux lettres montre qu'il est parti le jour de l'arrestation, les penderies sont vides, il n'y a ni valise, ni brosse à dent dans l'appartement, et le dernier numéro composé est celui d'Air France. En poussant l'enquête un petit peu, les personnages pourront apprendre qu'Isaac a embarqué pour Le Cap, en Afrique du Sud, le lendemain de l'interpellation de Ray. S'ils se souviennent que Raymond avait une planque, ils pourront apprendre facilement que celle-ci a brûlé dans un



De Bello Civili

mystérieux incendie quelques jours auparavant.

Quant à Lepuis, il a été la malheureuse victime d'un accident de la circulation. Monsieur Fabien félicitera alors les démons et leur donnera 4 PA en leur conseillant amicalement d'oublier toute cette affaire.

CLASSE DANGEREUSE

Classe dangereuse

« La mythique autre équipe »

ALAIN

Alain est plutôt grand, pas très épais, âgé de la quarantaine. Il a l'air d'un type plutôt sympa qui ne ferait pas de mal à une mouche mais est un vrai bourrin dans l'âme qui n'apprécie rien tant que la chasse au démon. Il est vêtu d'un jean trop court au-dessus de Doc Martens cirées avec de beaux lacets blancs, d'un pull col en V, d'une petite chemise à carreaux, et d'une veste en jean.

A LAIN

Daniel
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 |

TALENTS

Combat 5, Défense 5, Athlétisme 5.

POUVOIRS

Pétrification 1, Peur 1, Armure corporelle 2, Déphasage 1, avantage matériel : skinheads, avertissement sans frais : interdiction d'utiliser une arme à distance.

COMBAT

14 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; piolet maudit mineur (précision +0, puissance +4, inadapté à la parade)

PASCAL

Pascal est un quarantenaire antillais souriant aux cheveux grisonnants et qui commence à prendre de l'embonpoint. Il porte en permanence une vieille gabardine beigeasse et un pantalon en velours marron qui lui donnent l'air d'un prof d'histoire-géo. C'est lui qui est chargé d'encaisser les coups durs pour ses petits camarades mais il supporte de moins en moins Didier (pourquoi ? Cela ne nous regarde pas) et il se pourrait qu'un de ces jours, il le laisse prendre les coups tout seul comme un grand.

P ASCAL

Jean-Luc
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 |

TALENTS

Tir 2* (armes d'épaulé 4), Défense 4, Langue : créole.

POUVOIRS

Sacrifice ultime 2, Armure corporelle 2, Régénération 2, Déplacement temporel 2, avertissement sans frais : kleptomane.

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

DIDIER

La quarantaine lui aussi, Didier porte les cheveux gras et le ventre rond ainsi qu'une drôle de lueur dans le regard qui fait peur aux enfants. Il aime s'habiller tout de blanc : pantalon repassé, chemise au col amidonné, veste en cuir blanche. Il est complètement jeté et ne fait confiance à personne, même pas à ses petits camarades et ne combattrait donc pas avec un grand esprit d'équipe.

D IDIER

Walther
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 |

TALENTS

Tir 2 (armes de poing 4), Défense 4, Discretion 3, Culture générale 2 (théologie 4).

POUVOIRS

Exorcisme 1, Décharge électrique 2, Volonté supra-normale 2, Charme 1, Lire les pensées 1, Détection du mal 2, avertissement sans frais : paranoïaque.

COMBAT

13 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24.

LE PÈRE JAMBART

Le père Jambart est un petit bonhomme d'une trentaine d'années avec une calvitie précoce et des lunettes en demi-lune. Il est très gentil et espère pouvoir aider les prisonniers dans une belle démarche humaniste qui lui vaut l'inimitié des gardiens. Il essaie notamment d'organiser un service religieux

pour les musulmans de Fleury-Mérogis mais se heurte à la mauvaise volonté de l'Administration pénitentiaire. Par contre, il est bien moins compréhensif vis-à-vis de la sexualité des détenus. S'il se rend compte que les personnages sont des démons, il les observera discrètement pendant quelque temps pour voir s'ils ne font pas trop les couillons, et s'en référera à sa hiérarchie le cas échéant. Celle-ci remplacera alors un des gardiens par un Dominique qui essaiera de les massacrer discrètement.

L E **P** È R E **J** - A M B A R T

Guy
Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 |

TALENTS

Discussion 6, Droit pénal 3, Dire la messe à des fidèles menottés 5, Excommunication 5.

POUVOIRS

Guérison 2, Immunité contre les maladies et les poisons, Régénération 1, Lire les pensées 4, Détection du danger 2, Bénédiction : guérison de folies 1, avertissement sans frais : abstinence.

COMBAT

19 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

RAYMOND BOUGOIN

Raymond est un grand échalas maigrichon à la tignasse blonde en bataille qui porte des lunettes rondes d'une épaisseur impressionnante. Il est généralement vêtu comme le blouson noir qu'il était dans les années 60 : jean, chemise, perfecto. Il a d'ailleurs réussi à se fabriquer une lame en prison en faisant un manche en scotch à une arête de verre effilé. Issu d'une famille ouvrière du sud de la France, il s'est fait jeter de l'usine quelques mois à peine après y être entré à quatorze ans. Il a décidé de monter sur Paris où il a vaguement zoné pendant quelques années, finissant par rejoindre une bande de marlous détresseurs de vieilles dames et perturbateurs de bals populaires. Tombé au milieu des années 60 pour une bagarre avec des flics, il s'est fait des potes en prison et a intégré une équipe de braqueurs à sa sortie, au début des années 70. Il a fait quelques braquages qui ont notamment servi à financer des groupuscules maoïstes avec qui il se sentait des affinités et s'est retrouvé encore une fois derrière les barreaux. Il n'est sorti qu'au milieu des années 80 pour y retourner pratiquement immédiatement après un braquage foireux qui l'a envoyé au trou jusqu'en 1995. À sa sortie, il a décidé de se tenir à carreau et a vécu quelques

magnifiques années de R.M.I. avant de se laisser de nouveau tenter et de se lancer dans le cambriolage chez le particulier, ce qui est moins dangereux. Il est tombé sur le coffre d'un démon de Crocell de son état qui a vu en lui un éventuel serviteur efficace et lui a fait rejoindre les rangs des Flocons de sang. Seulement, Ray a fini par comprendre qu'il ne servirait en fait que de chair à canon pour une guerre dont il ne comprenait rien, et comme la religion l'a toujours fatigué, il s'est fait la belle de l'air. Malheureusement pour lui, son dernier coup d'éclat l'a renvoyé direct en prison et, cette fois, il risque perpète. Raymond s'en fout : la taule, il connaît, ça ne lui fait pas peur et au moins, ici, personne ne viendra le chercher - pas d'bol pour lui, les personnages sont là... C'est un dur, un vrai, et il ne sera pas facile de le faire parler. Raymond n'est pas « une donneuse » et il sera prêt à supporter la torture s'il le faut. Les démons devront donc se montrer créatifs s'ils veulent apprendre la vérité.

R A Y M O N D **B** O U G O I N

Flocon de sang

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2+ |

TALENTS

Tir 2+, Intrusion 2+, Discrétion 2+, Défense 2, Jouer du couteau 2, Gouaille 3.

POUVOIR

Éclats de glace 1.

COMBAT

15 PP, 4 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8



De Bello Civili

TABLES D'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES EN MILIEU CARCÉRAL

Voici de quoi corser un peu le séjour des personnages qui n'hésiteront pas, n'en doutons pas, à faire envenimer les choses en bons démons qu'ils sont.

NUIT (JETEZ 1D66 TOUTES LES TROIS HEURES DE JEU) :

- 11-36 Rien ne se passe.
- 41-46 Visite surprise des matons : ils fouillent les cellules une par une.
- 51-56 Un prisonnier en manque ou qui pète les plombs se met à gueuler, les matons arrivent au bout d'1d6 minutes et le tabassent.
- 61-65 Un prisonnier agresse son camarade de chambre (jetez 1d6, si vous faites 1, il est en cellule avec un des personnages) avec une lame de rasoir.
- 66 Un prisonnier se pend dans sa cellule. Les matons n'interviennent pas. Jetez de nouveau un d66, sur un résultat inférieur à 56, il se rate.

JOURNÉE (JETEZ 1D66 TOUTES LES HEURES DE JEU) :

- 11-21 Rien ne se passe.
- 22-26 Toute le monde à la fouille : les matons vident les cellules et font une fouille complète de tous les prisonniers du bloc des personnages.
- 31-36 Quelqu'un propose du shit à un personnage.
- 41-46 Embrouille entre deux détenus qui s'insultent copieusement jusqu'à l'arrivée des matons.
- 51-56 Un maton pète les plombs face à un prisonnier qui se rebelle un peu et lui fait passer un mauvais quart d'heure à grands coups de matraque.
- 61-65 Deux détenus en choment un troisième dans sa cellule et tentent de le violer.
- 66 Bagarre générale à l'heure du déjeuner, les plateaux repas volent dans tous les sens et les matons distribuent des coups de matraque.

PROMENADE (JETEZ 1D66 TOUTES LES DIX MINUTES DE JEU) :

- 11-21 Rien ne se passe.
- 22-26 Quelqu'un propose du shit à un personnage.
- 31-36 Bagarre entre deux prisonniers. Les matons interviennent au bout d'1d6 tours.
- 41-46 Un prisonnier se fait passer à tabac par quatre autres prisonniers. Les matons interviennent au bout d'1d6 tours.
- 51-56 Un prisonnier vient chercher la bagarre auprès de l'un des personnages pour le tester.
- 61 Les prisonniers refusent de retourner en cellule, les matons s'énervent et en matraquent deux ou trois pour l'exemple.

- 62 Deux bandes rivales se rentrent dedans à grands coups de couteau, bilan : un mort. Les matons mettent tout le monde en cellule après avoir calmé les prisonniers en tirant en l'air.
- 63 Un prisonnier fait une crise de manque et commence à se vider sous les yeux des matons qui n'interviennent que s'il a l'air d'être en train de crever.
- 64 Un prisonnier plante un maton qui se retrouve à l'hosto. Les gardiens deviennent encore plus durs qu'à l'accoutumé.
- 65 Un prisonnier essaie d'enfoncer un couteau dans le rein d'un des personnages, comme ça.
- 66 Émeute : deux prisonniers commencent à se battre et les matons s'en mêlent. Un des deux prisonniers colle un pain à un des gardiens et, tout à coup, tout le monde s'y met. Les prisonniers tentent de prendre le contrôle de l'entrée de la cour de promenade – si les personnages s'en mêlent, ils y parviennent en prenant quelques matons en otage. Là, il faudra improviser tout en sachant que les mouvements de prisonniers sont pratiquement toujours sévèrement réprimés à coups de C.R.S. et autres GIGN, et que les matons ont la mémoire longue...

À CHAQUE JOUR, SUFFIT SA PEINE :

Voici quelques autres événements qui mettront du piquant dans l'enquête de vos joueurs. Il y en a pour une semaine, s'ils mettent plus longtemps à trouver Raymond et à le faire parler, vous devrez improviser – et peut-être acheter des cerceaux à vos joueurs.

Jour de l'arrivée des démons : Gilles propose de la drogue à un des personnages. S'il l'achète, il se retrouve avec une fouille de sa cellule. Zou, au trou !

J+1 : Raymond se fait harceler par un détenu qui prétend qu'il lui a volé sa drogue.

J+2 : Joseph force Éric à lui faire une fellation, celui-ci lui arrache le bout du gland d'un grand coup de dents.

J+3 : Ulysse dit à qui veut bien l'entendre que l'ange Gabriel lui a annoncé qu'il allait se suicider.

J+4 : Moussa envoie deux de ses sbires faire la peau à Steve.

J+5 : Saïd révèle à un des démons que Gilles veut l'assassiner : en fait, ce dernier compte dénoncer le petit voleur de voitures parce qu'il l'a vu acheter du shit à César.

J+6 : on retrouve le cadavre tout gelé du type qui prenait la tête de Ray...

The Roof is on Fire!

« Burn Hollywood, burn ! »

« S'il y a des services de contrôle ? il n'y a que des services de contrôle. Certes, ils ne sont pas destinés à découvrir des erreurs au sens grossier du terme ; car, n'est-ce pas, il ne se produit pas d'erreurs et, même

s'il s'en produit une un jour, comme dans votre cas, qui peut dire en définitive que c'est une faute ? »

— Kafka, *Le château*

« Bonjour chez vous... »

— Le prisonnier

C'était une habitude qu'ils avaient prise. Depuis maintenant plusieurs incarnations, ils avaient élu la Savoie pour y passer quelques vacances à faire du ski, loin des préoccupations habituelles et des obligations démoniaques. Une tradition vieille de plusieurs siècles qui leur permettait d'oublier la routine et l'ambiance si particulière des forces du Mal. Pour faire un peu retomber la pression en se retrouvant entre amis.

Bien sûr, ils ne pouvaient pas toujours se trouver tous au rendez-vous. Certains partaient en mission malgré leur demande officielle de congé, en trois exemplaires, un an à l'avance. D'autres n'étaient tout simplement pas sur Terre, morts en service, ils attendaient que leurs dossiers soient traités par l'administration infernale - d'ailleurs, ça les aidait, loin là-bas, en Enfer, le souvenir de la neige blanche, pure, vierge du sang des damnés, et du froid qui vous moule le visage. Ça leur donnait une bonne raison de continuer à croire que tout va pour le mieux.

Mais cette année était particulière. Depuis plus de quatre cents ans, jamais la petite équipe n'avait été réunie au complet. Il y avait toujours eu quelqu'un pour se faire envoyer sur une mission délicate ou couper en deux par un ange la veille de ses vacances. Mais, là, après tout ce temps, les quatre démons de Crocell allaient être enfin réunis.

Sérac et Inlanzsis étaient arrivés les premiers. Comme ils habitaient tous les deux à Paris, ils avaient fait le voyage ensemble, évitant les vieux souvenirs au fil des rails. Sérac n'avait pas changé, toujours aussi dissipé, il avait fait tourner en bourrique le contrôleur en se plaignant du chauffage qui ne marchait pas : une véritable horde qu'un compartiment de première classe affiche une température en dessous de zéro... Inlanzsis rayonnait de bonheur, elle s'était incarnée sur Terre à peine quelques jours auparavant et était folle de joie à l'idée de partir en vacances avant même sa première mission. Un démon fraîchement incarné est censé ne plus se souvenir, ni des Enfers, ni de ses amis. Mais Inlanzsis avait toujours eu une bonne mémoire, elle se rappelait suffisamment pour avoir cherché Sérac et pour se sentir toute

bizarre à l'idée qu'elle allait enfin, après plus de deux siècles, revoir Frimas. Si elle avait été humaine, elle aurait dit que cette sensation était un effet secondaire de l'amour et que la cause de la moiteur de ses poignes n'avait rien à voir avec un quelconque problème de peau...

Kalt n'était arrivé que quelques heures plus tard. Ils avaient entendu le crissement des pneus devant l'hôtel et étaient sortis juste au moment où il descendait de la décapotable de luxe. Il leur avait fait un long discours à propos du temps qu'il lui fallait pour venir de Monaco, du fait qu'il était positivement aïe, et sur son téléphone portable qui n'arrêtaït pas de sonner. Sérac avait répondu que s'était déminimant et qu'il espérait qu'il n'avait pas froissé son costume à trois mille balles en se dépêchant de les rejoindre. Kalt lui avait rétorqué qu'il ne portait pas de costumes bon marché, qu'il n'était pas un clozo, lui, et ils avaient commencé à se chamailler, comme d'habitude. Ces deux-là se livraient toujours dans les paltes et Inlanzsis se souvint vaguement qu'ils étaient frères alors que tout semblait les séparer : que le premier était aussi ambiteux que le second était je-m'en-fautiste, que Sérac était aussi boudeur que Kalt était ogurisé mais que, en fin de compte, les deux frères s'aimaient bien. D'ailleurs, Kalt initia la trêve en éteignant son téléphone mobile pour leur montrer qu'il était là pour les mêmes raisons qu'eux et que ça comptait vraiment à ses yeux, ces petites vacances.

Frimus n'arriva que tard dans la soirée, alors qu'ils étaient au restaurant. Il leur fit un large sourire et se dirigea vers leur table. Inlanzsis entendit vaguement Kalt faire son commentaire sur le grade 3 chèrement gagné, tu te la pètes mon salaud. Mais toute son attention était fixée sur la jeune fille qui suivait Frimus. Leurs regards se croisèrent et l'ambiance de la pièce dut sensiblement refroidir parce que Frimus ne put que balbutier des présentations qui lui donnèrent envie de pleurer. Ils s'étaient rencontrés en mission, elle servait, elle aussi, Crocell, et s'il avait ramenée la sans respecter la règle qui interdisait les étrangers, c'est qu'il était amoureux. Kalt se répanait en félicitations. Sérac fit une vaine bien gausse et ils s'assirent à table avec eux.

De Bello Civili

Inlandis l'avait détestée au premier regard. Elle fumait au lit en repensant à la soirée : il y avait quelque chose de bizarre à propos de cette fille, quelque chose sur lequel elle n'arrivait pas à mettre le doigt. Si elle avait été humaine, elle aurait sûrement pensé qu'elle était jalouse.

Le lendemain, alors qu'ils s'étaient arrêtés après une descente impressionnante le long d'un glacier, elle profita de ce que les autres soient partis tester la poutreuse pour l'accoster. Elle n'avait jamais été bonne skieuse de toute façon et l'occasion était trop belle. Elles discutaient depuis quelques minutes quand les démons firent leur apparition. Quand ils passèrent derrière les sapins, elle en profita pour lui dire qu'elle l'avait à l'œil et qu'elle la percevait à jour. La jeune fille lui fit un sourire et lui envoya un uppercut dans le flanc qui lui trisa une côte. Si elle avait été humaine, Inlandis serait morte. Elle riposta immédiatement d'un violent coup de tête qui lui explosa le nez et, alors que les hommes ressortaient de derrière les arbres, elle fut horrifiée de la voir disparaître...

Ce n'était pas normal, un coup comme celui-là n'aurait pas dû la tuer. Mais, déjà, Firmas était sur elle, hurlant sa haine, le regard embué par les larmes. Sérac et Kall n'eurent pas le temps de réagir et il la balaya d'un jet de glace. Juste avant de perdre connaissance, elle eut le temps de voir la petite salope réapparaître juste derrière les trois démons, qu'elle carbonisa d'un simple geste. Elle reprit ses esprits quelques secondes plus tard, quelque chose de froid appuyé sur son front. Derrière la gueule du pistolet, la jeune fille lui sourit et lui dit quelques mots avant d'appuyer sur la détente.

Si elle avait été humaine, si elle avait été un démon comme les autres, Inlandis ne se serait souvenue de rien en s'écrasant de nouveau en Enfer. Mais, elle avait toujours eu une bonne mémoire. Et, au milieu des images d'Écran qui lui assaillirent, elle se rappela avec honneur les dernières paroles de sa meurtrière : « c'est la guerre, poupée... »

Ch, la confiance, ce sentiment étrange. Vous savez, c'est ce truc qui fait que vous pourriez confier votre vie, les clés de votre appartement, ou votre collection de cartes à jouer, à collectionner et à brûler tant qu'on y est, à quelqu'un. Et, le soir, dans votre lit, vous dormirez sur vos deux oreilles, sans une pensée

pour ce que vous venez de remettre entre de bonnes mains. Bien évidemment, ce n'est pas que ça, la confiance : il ne viendrait pas à l'esprit de grand monde de confier sa vie, sa maison ou ses cartes de merde à son patron ou à un collaborateur. Pour les démons, c'est encore pire puisque leurs collègues de travail et leurs supérieurs sont, il faut bien le dire, des méchants. Et que, en plus, il leur faut nécessairement avoir confiance les uns envers les autres s'ils veulent ne serait-ce que survivre. Enfin, il y a quand même quelques choses qui ne changent jamais, des habitudes rassurantes, des principes en lesquels on peut avoir confiance, malgré tout. Mais quand plus personne ne semble suivre les règles du Jeu, alors, il y a de quoi avoir peur. Parce que n'importe qui peut être un traître, parce que n'importe quelle information peut être un mensonge, parce que l'on ne peut plus avoir confiance en personne...

Ce scénario vous invite à traumatiser vos pauvres joueurs en leur montrant que les forces du Mal sont un vrai nid de crabes et que ça va péter, oui, ça va péter ! Il vous faudra créer une ambiance paranoïaque et oppressante pour que vos joueurs comprennent que, décidément, ils se sont fourrés dans un drôle de guépier et dont ils auront toutes les peines du monde à se sortir.

MON AMI

MONSIEUR FABIEN

Mon ami Monsieur Fabien

Le mobile d'un des personnages se met à sonner un beau soir : au bout du fil, Gilbert a l'air en panique – il demande au démon contacté de le rejoindre avec ses petits camarades, dans une heure, Chez Régis, pour parler de Monsieur Fabien. Si Gilbert commence en effet à s'inquiéter c'est qu'il le trouve, comment dire, différent, et est persuadé qu'il y a quelque chose qui cloche. Il insiste lourdement s'il le faut, en soulignant que c'est sérieux, qu'il connaît Monsieur Fabien depuis si longtemps et qu'il est sûr qu'il y a un problème, mais il refusera d'en parler au téléphone.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore *Chez Régis*, je vous rappelle que c'est le seul bar de l'Univers connu où le barman est Jésus. C'est en fait une jolie Marche intermédiaire à lui tout seul qui a la capacité magique, et hermétique comme dirait l'autre, d'apparaître n'importe où sur Terre quand il est invoqué. Et pour ce faire, rien de très compliqué : il suffit souvent de dire à haute voix qu'on a envie d'une bonne mousse bien fraîche pour voir apparaître le rade dans l'angle mort de sa vision. Bien sûr, il y a des subtilités, des archanges et des princes persona non grata qui ne pourront jamais ne serait-ce qu'entendre parler de *Chez Régis*, et d'autres considérations métaphysiques hautement fumeuses, mais nous n'allons pas nous embêter avec ça. Tout ce que vous avez besoin de savoir c'est que le bar est un lieu *off limit* où il est non seulement interdit mais encore impossible de se

battre, et qu'il a été inventé par Yves pour voir ce que ça ferait si anges et démons venaient à se rapprocher...

Toujours est-il que, lorsque les personnages de vos joueurs entrent dans le rade, celui-ci est plongé dans une ambiance pour le moins bizarre. Une grosse douzaine d'anges et de démons sont accoudés au comptoir ou atablés dans la salle. Une petite scène a été montée dans un coin, sur laquelle les volontaires peuvent venir déclamer diverses poésies ou harangues lyriques : c'est le concours annuel de Slam organisé par un démon de Morax bien malheureux d'avoir si peu d'affluence. Le bar est d'ailleurs plongé dans une ambiance mélancolique à couper au couteau... Il serait d'ailleurs assez amusant que les personnages se prêtent au jeu, en tout cas, le Morax essaiera de les y pousser : il fera le tour des tables en essayant de convaincre les consommateurs de monter sur scène, sans trop de succès il faut bien le dire. D'ailleurs, les démons vont avoir le temps de participer puisque Gilbert ne se montrera pas – accessoirement, il ne répondra pas non plus au téléphone. Au bout d'un moment, un grand blond mal rasé, beau gosse et plutôt impressionnant monte sur scène après avoir enlevé sa casquette et commence à se lancer dans une déclamation assez étrange et pas mal incompréhensible qui tourne vaguement autour du fait qu'il est un être de lumière, le trip angélique de base quoi.

C'est à ce moment que le voisin de table des personnages, un maigrichon aux cheveux longs qui porte un tee-shirt Miko, commence à se faire chahuter par trois types tout droit sortis d'un (mauvais) film de mafieux. Il est assez évident que les trois démons servent Belial et ils commencent à menacer le pauvre démon de Crocell ainsi que tous ses collègues et leur prince tant qu'ils y sont, des pires tourments. Le maigrichon se lève de table et va s'asseoir près des personnages en leur proposant de leur offrir un verre et en commentant l'altercation sur un mode vaguement ironique mais clairement inquiet, évoquant le fait que cet imbécile de Belial semble bel et bien prêt à partir en croisade contre le prince du froid, c'est la merde, hein ? Les trois démons le suivent à la table mais Jésus s'interpose et les menace de les foutre dehors s'ils continuent à chercher des noises à tout ce qui porte un t-shirt promotionnel pour une marque de dessert glacé ou d'appareil électroménager visant à la conservation des aliments. Le Crocell le remercie et se présente aux joueurs : il s'appelle Frozen, et vous ? Il embraye tout de suite, qu'ils se soient présentés ou non, sur l'affaire « Raymond gèle les diamants » et ce de manière peu subtile. Si les démons lui demandent comment il est au courant de ça, il baragouine une explication embrouillée sur son petit doigt qui lui a dit, et j'ai des potes dans l'administration, et tout finit par se savoir, bla bla bla, etc. Il essaie grossièrement de les faire parler des humains avec des pouvoirs et de savoir s'ils sont au courant des magouilles de Crocell, en l'excusant vaguement sous le prétexte que c'est tout la faute à Belial qui veut déclencher une guerre qui ne fera de bien à personne.

En fait, le maigrichon n'est pas du tout un démon aux ordres de Crocell mais un infiltré de chez Belial qui a organisé la petite altercation suscitée pour paraître crédible aux yeux des personnages. Seulement, il ne l'est pas tellement et vous devrez faire ressentir aux joueurs que ce type est louche, qu'il essaie vraisemblablement de les tester et de découvrir ce qu'ils savent. Il les quitte d'ailleurs rapidement en prétextant un rendez-vous urgent et sort de *Chez Régis*, alors que, sur scène, le grand blond ténébreux conclut son speech d'un « putain, j'ai mal aux yeux mon frère, éteint la lumière... », avant de s'éclipser lui aussi sans un applaudissement. L'atmosphère est carrément morbide *Chez Régis* et même les personnages se sentent déprimés surtout que, visiblement, Gilbert ne viendra plus.

BACK TO LE CDT (AIR CONNU)

Back to le Cdt (air connu)

Le lendemain matin, un minimum de présence d'esprit devrait pousser les démons à se rendre au Centre de Tri pour demander à Gilbert pourquoi il leur a posé un lapin. Sinon, ils recevront de toute façon un appel d'Aurélië qui leur ordonnera de venir au rapport à dix heures du mat'. Quand ils le retrouvent, Gilbert s'excuse de son impolitesse de la veille et argue d'une panne d'oreiller – il ajoute qu'il n'y a plus de raison de s'inquiéter et qu'il s'était fait un plan parano, tout seul comme un grand. Il était en fait persuadé que les anges avaient découvert l'existence du CdT après l'altercation d'avec les personnages lors du précédent scénario, et il pensait que ceux-ci se préparaient à éliminer Monsieur Fabien pour désorganiser les forces du Mal. Heureusement les rassure-t-il, ce n'était qu'une fausse alerte et il n'avait en fait que monté en épingle une intensification déprédatrice de la population racaille locale. Bien sûr, son histoire ne tient pas vraiment la route puisque la veille il leur avait clairement dit que c'était Monsieur Fabien lui-même le problème, mais il refusera de discuter plus avant cette affaire et se fâchera tout rouge si les démons insistent. Aurélië le tirera de toute façon d'affaire puisqu'elle coupera court à la conversation en invitant les personnages dans son bureau. Elle commencera par leur demander s'ils n'ont pas fait de grosses conneries récemment et finira par expliquer aux démons qu'ils sont convoqués ce matin même par les services d'Andromalius, en urgence et toutes affaires cessantes. Ils doivent se présenter à midi dans une aciérie de la banlieue nord, demander Raoul et dire qu'ils viennent de la part de Dédé.

La fonderie est une usine délabrée perdue dans une friche industrielle et peuplée d'ouvriers sortis tout droit d'un roman de Dickens. Raoul est contremaître et mènera les démons, entre deux bacs de métal en fusion qui devraient leur rappeler la maison, jusqu'à un local technique meublé en tout et

De Bello Civili

pour tout d'une table crasseuse en formica et d'une chaise de bureau poussiéreuse. On les y fera patienter une bonne demi-heure avant que la porte ne s'ouvre pour laisser entrer un démon d'une trentaine d'années vêtu d'un complet veston et d'une chemise noirs, d'une cravate rouge et de petites lunettes cerclées de fer qui achèvent de lui donner l'air peu sympathique et absolument spartiate. Il s'assiéra dans le fauteuil après avoir fait flasher une aura tout ce qu'il y a de res-

pectable et attendra. Dès que les joueurs en auront assez et que leurs personnages se mettront à vouloir savoir ce qu'ils font là, il répondra d'un ton sec que c'est lui qui pose les questions et leur demandera en retour s'ils n'ont rien à lui dire. Après quelques minutes de ce jeu du chat et de la souris, il leur annoncera qu'ils ont été sélectionnés pour une mission de la plus haute importance qui met en jeu la sécurité des forces du Mal et les principes mêmes du Grand Jeu. Il leur donnera

une enveloppe de papier kraft dans laquelle ils pourront trouver la photographie d'une très charmante jeune fille aux yeux clairs, apparemment âgée d'une vingtaine d'années, portant courts ses cheveux châtain – sur la photo, un joli Post-it : Julie Delahaye, capitaine du blizzard.

Le démon est soupçonné par l'administration infernale du meurtre de son supérieur direct, grade 3 de chez Crocell et de la disparition de trois autres de ses démons lors de leurs vacances communes il y a une semaine. Malheureusement, les forces du Mal n'ont d'autres preuves de sa culpabilité que le fait qu'elle ait survécu à ses petits camarades. La mission des démons est simple mais demandera doigté et discrétion : dans un premier temps, ils devront enquêter sur ses activités et son éventuelle déviance quant aux principes du Grand Jeu sans se faire repérer. Dans une seconde phase, et après avoir identifié ses objectifs, ils devront gagner sa confiance et lui faire penser qu'ils sont dans le même camp qu'elle pour la pousser à avouer le meurtre et ses visées subversives. Les forces du Mal ont besoin de ces aveux sous une forme matérielle, une vidéo par exemple serait parfaite. Cette mission est bien entendue prioritaire et nécessite des mesures de sécurité absolues : c'est-à-dire que les personnages n'ont pas le droit de communiquer avec leur contact et leurs relations habituelles, et qu'ils ne doivent pas non plus entrer en



relation avec les forces du Mal locales. Autant dire qu'un échec ne sera pas le bienvenu... Le pète-sec leur donne ensuite une enveloppe contenant des billets d'avion pour Avignon, son numéro de téléphone (rapport quotidien à 19h00) ainsi que l'adresse et les clés d'une villa appartenant aux forces du Mal qu'ils pourront utiliser comme base arrière pendant toute l'opération.

OÙ EST L'ARNAQUE ?

Il y a, en effet, bel et bien anguille sous roche : toute cette affaire n'est qu'une belle entourloupe organisée par Belial pour avoir les arguments nécessaires au déclenchement de sa petite guerre contre son frère haï. Le nouveau contact des personnages ne travaille pas du tout pour Andromalius mais bel et bien pour le prince du feu et la jeune fille sur laquelle ils vont devoir enquêter, si elle a bien tué les démons de Crocell, est elle aussi une infiltrée au service de Belial. Le but du jeu est de faire penser aux personnages qu'elle a assassiné ses petits camarades parce qu'ils faisaient partie des rares démons au service de Crocell intègres et qu'ils comptaient révéler au monde les manigances de leur prince et la création hétéroïque par celui-ci des Flocons de sang. Accessoirement, Belial compte la faire passer pour l'exécutrice des basses œuvres de son prince sur Terre et montrer qu'il entretient des liens avec la Terre Creuse, et notamment certains anges qui en font partie dans le but évident de saborder le Grand Jeu, de conquérir le monde et de piquer la place de Satan. C'est gros, d'accord, mais comme dirait l'autre : plus c'est gros, plus ça marche. Bien évidemment, si l'un de vos joueurs incarne un démon de Crocell, toute cette petite histoire devrait lui laisser comme une mauvaise impression et il n'aura peut-être pas envie de foutre son prince dans la merde – c'est beau la loyauté. Heureusement, nous avons tout prévu et un joli cadre à la fin de cette partie de la campagne résume astucieusement comment gérer des personnages au service de Belial ou de Crocell. Merci qui ?

Si ce sont les pauvres personnages de vos joueurs qui sont envoyés sur cette farce mortelle, c'est que le prince du feu a des relations dans l'administration infernale : ses démons en poste lui transmettent toute information qui pourrait nuire à son frère ennemi, et quand le rapport des démons sur Raymond est arrivé en Enfer, il est malheureusement tombé entre les mains d'un démon de Belial qui s'est empressé de rapporter. Le prince du feu ne soupçonne cependant pas l'étendue réelle de l'organisation de Crocell et pense que les humains dotés de pouvoirs se comptent sur les doigts d'une équipe de foot : ce qui est amusant c'est qu'il va monter un bateau pour révéler indûment quelque chose qui existe réellement. De plus, il n'a pas l'intention de faire confiance aux personnages, et ils seront eux-mêmes observés pendant toute

l'opération, histoire de tester leur loyauté et d'avoir des moyens de pression sur eux. Monsieur Fabien n'est absolument pas au courant de ce qui se passe et essaiera de joindre les démons à quelques reprises – s'ils débobésent aux ordres et qu'ils répondent, il mènera sa petite enquête de son côté mais, pour ça, il faudrait qu'ils lui fassent encore confiance, ce qui n'est pas gagné vu la manière dont ce scénario a commencé.

STALAG-EN-PROVENCE

La mission des démons ne se déroule pas à Avignon* mais dans une autre ville de cette charmante région qu'est la Provence – qui sent bon le thym et le romarin – et dont nous ne citerons pas le nom pour ne pas faire de peine à certains agrumes et autres couleurs chaudes. Le maire, qui est un sacré facho, a été réélu triomphalement même s'il s'est planté aux législatives, la députation lui passant sous le nez et l'empêchant d'aller jouer à Paris avec les autres parlementaires (les députés sont de grands joueurs : n'y a-t-il pas le mot « dé » dans leurs ambitions « députassières » ?). Il a appliqué depuis quelques années le programme minimal de l'extrême droite : agronomie de la préférence nationale, débroussaillage culturel, élagage des finances publiques, culture des liens familiaux et des emplois publics, élevage de policiers municipaux issus de l'agriculture biologique, etc. Il est plutôt déçu de son échec parlementaire, tout persuadé qu'il était que le passage au second tour de son borgne favori marquait une dynamique à l'extrême droite : s'il avait été à l'école et qu'il avait bien écouté en maths, il se serait rendu compte que le futur président disposait, déjà au premier tour, bêtement numériquement, de plus de voix que le tortionnaire mondain à la tête propre et à la main haute, et qu'il n'y avait pas moyen de moyennier – on lui pardonne, ceux qui ont été voter pour la république pour sauver la démocratie (qui sent bon le thym et le romarin elle aussi) ne savaient pas compter non plus... Je me répète, non ?

Bref, laissons de côté le contexte sociopolitique des villes fachos que vous devez connaître un peu, sauf si vous avez passé les dernières années dans un ashram, pour une présentation des particularités historiques et touristiques que les joueurs vont pouvoir admirer de leurs yeux ébahis et néanmoins rougeoyants. La ville a été fondée environ trente ans avant le pistonné barbu beatnik par une légion romaine en goguette. On peut d'ailleurs encore aujourd'hui y admirer moult vestiges monumentaux qui font bien.

Le théâtre antique a été érigé au début de notre ère et est une construction impressionnante longue d'une centaine de mètres et haute de près de quarante. Il est très bien conservé et présente une statue massive de l'empereur Auguste reconstituée après sa redécouverte dans des fouilles du début des années 30. Comme vous savez sans doute à quoi ressemble

De Bello Civili

un théâtre romain, nous vous laissons le soin de faire les descriptions nécessaires à vos joueurs pour en obtenir des « oh ! » et de « ah ! » hébétés, on vous fait confiance – la seule chose un peu marrante à ajouter est que le nom latin des ouvertures d'accès aux galeries souterraines est « vomitorium ». Depuis 1869, un célèbre festival d'art théâtral s'y tient annuellement mais la programmation a quelque peu perdu de son intérêt depuis le virage résolu à droite de la droite qu'a emprunté la commune. L'arc de triomphe situé à l'entrée de la ville fut érigé entre 26 et 27 après J.-C. : il commémore les faits d'armes de la deuxième légion gallique et est orné de panneaux d'armes gauloises du premier siècle et de boucliers fictifs d'amazones, de vestiges navals ainsi que d'un combat entre guerriers romains et celtes. Notons enfin les vestiges des temples de la colline, du mur d'enceinte, de l'aqueduc et le mur ouest du forum.

Au Moyen Âge, la ville fut reprise (pour la première fois, comme on dit au conseil municipal) aux Sarrasins et une cathédrale Notre-Dame de Nazareth, qui redevint une simple église après la Révolution, fut dressée contre le théâtre antique en 1208. Passons sur la peste noire au quatorzième siècle et sur la charte libérale accordée aux juifs (depuis, la libéralité s'est perdue...) un peu plus tard pour ne pas nous attarder non plus sur la Renaissance malgré le massacre des protestants par les catholiques en 1526. Depuis, la Légion s'est installée dans le coin, en 1967 pour être précis, à croire que les habitants aiment le son du clairon et le pas de l'oie au petit matin...

Au vu de cet historique qui fleurit bon la culture romaine vous auriez pu attendre de nous qu'on vous mette une petite louche de troisième force de derrière les fagots : eh bien non, pas de ça chez nous, allez réviser votre *Guide de la troisième force* (justement) et vous verrez bien qu'Apollon et ses petits potes ne sont pas assez en forme pour venir troubler cette jolie campagne qui est déjà bien assez compliquée comme ça.

* Non, j'ai pas envie d'écrire « en Avignon »... (Tu fais bien : « en Avignon » fait référence à l'ex-territoire papal – NDL qui fait son malin).

C'EST UNE MAISON BRUNE...



Les personnages bénéficient donc d'une superbe villa à quelques kilomètres de la ville avec piscine, alarme (le code est 666) et tout le confort moderne, du micro-onde à la fosse septique. Dans le salon se trouve un grand miroir sur lequel est scotchée une enveloppe. Les démons y découvriront une clé et toutes les indications pour trouver une petite porte dérobée, flanquée sous l'escalier, qui permet de passer dans une minuscule pièce derrière ledit salon où ils pourront

constater que le miroir est en fait une glace sans tain – rien de plus simple que d'y coller une caméra sur un trépied, il y a même un espace au coin de la vitre pour placer le micro. Pour une fois qu'on leur facilite les choses et qu'on leur mâche le travail, les personnages devraient se sentir confiants. Ce qu'ils ne savent pas c'est que toute la maison dispose d'un système de vidéosurveillance ultraperfectionné et astucieusement camouflé. Si vos joueurs sont très paranos et qu'ils décident tout de même de fouiller la maison, ils ne pourront détecter l'installation que s'ils la cherchent effectivement (c'est-à-dire s'ils disent à haute voix qu'ils cherchent un système de surveillance) et en réussissant un test de Perception incroyable (une seule tentative par personnage) : en effet, les caméras et les micros ont été intégrés directement dans la construction de la villa et font littéralement partie de celle-ci, ce qui rend leur repérage quasiment impossible.

Ils trouveront aussi un dossier sur la table du salon contenant quelques milliers d'euros en petites coupures usagées et quelques informations complémentaires sur Julie, à savoir son adresse, son lieu de travail (la mairie), son affectation officielle (agent de terrain non assigné à une équipe) ainsi que l'adresse du supérieur qu'elle est censé avoir assassiné. S'ils se rendent chez ledit démon, un certain Frimas répondant dans le civil au doux nom de Jacob Stern, il ne sera pas très difficile de visiter sa maison, une grande bâtisse un peu impersonnelle mais décorée avec goût, pour peu qu'ils pensent à déconnecter le système d'alarme, s'ils ne veulent pas se retrouver avec une équipe de vigiles sensibles de la gâchette sur le dos. Frimas n'y conservait aucun document relatif à son travail, et surveiller les lieux ne servira pas à grand-chose. En tant que baron, le démon n'avait de comptes à rendre à personne à part à son prince, et personne ne viendra lui rendre visite – Crocell est trop occupé à retrouver ses Flocons de sang éparpillés dans la nature pour s'être aperçu de sa disparition.

LA JEUNE FILLE ET L'ABWEHR



Julie travaille donc à la mairie où elle conseille l'adjoint à la culture. Tout le monde la trouve efficace, sérieuse et charmante, et elle se concentre en ce moment sur l'organisation du renouveau de la culture populaire provençale, comptant organiser un festival sur l'identité romaine et traditionnelle de la ville. Tout cela sentant bon le paganisme, la mairie a décidé de placer cette fête sous les fourches caudines de Rome certes mais aussi du Vatican, histoire de se concilier les bonnes grâces des cathos qui constituent une base électorale à ne pas décevoir.

Assez étonnamment, Julie est en contact avec un certain père François-Xavier de Mollebranche, curé issu d'une longue lignée nobiliaire très influente dans la région auprès

de la frange la plus dure de l'Église. Ce qui risque de surprendre encore plus les personnages, c'est que FX est en fait un ange au service de Joseph et qu'il est lié à la Terre Creuse. Se renseigner sur le prêtre n'est pas très difficile non plus : il assume parfaitement son intégrisme viscéral dans un bel élan prosélyte que tous connaissent bien. En se renseignant auprès des restes de la gauche locale, les personnages pourront aussi apprendre qu'il est un fervent défenseur de l'ordre moral et de la race blanche, finançant moult activités culturelles saines ou saintes et mettant la main à la poche pour aider la municipalité.

Si les démons essaient de le suivre ou de visiter son appartement, gardez à l'esprit qu'il est très paranoïaque et qu'il fait bien attention à ne pas être découvert. Par contre, s'ils ne se font pas repérer, ils le verront participer à d'étranges réunions chez lui tard le soir. Le lundi, il dit une messe, en angélique s'il vous plaît, aux quelques anges de la région qui partagent le même genre d'idées nauséabondes que lui – si les démons se font griller un de ces soirs, ils devront donc se coltiner un Laurent, deux Daniel et un Walther en plus de FX. Le mercredi soir, il accueille chez lui les réunions locales de la Terre Creuse, à savoir Julie, un certain Helmut, sorcier de son état perpétuellement flanqué de deux énormes chiens dans lesquels sont incarnés des anges renégats de Daniel, deux employés administratifs de la mairie, un commissaire de police, et un cousin du maire.

Si les personnages chopent un des humains pour le faire parler, celui-ci avouera facilement pour peu qu'on y mette les mots (ou les coups le cas échéant). Ils ne savent pas grand-chose à part qu'ils appartiennent à une société secrète nommée la Terre Creuse qui a pour but d'unifier tous les partis d'extrême droite du monde pour former une gigantesque force blanche et pure. FX conserve dans un coffre-fort les rapports des uns et des autres, les comptes rendus d'actions menées par la clique (de la ratonnade à la recherche de pognon, en passant par le lobbying contre l'installation d'une mosquée dans la région), et quelques factures d'un montant élevé d'une société de conseil en sécurité, Associates 88. Les humains ne savent pas qu'ils sont manipulés par des entités supérieures, comme on dit, et ne se doutent même pas qu'anges ou démons puissent exister.

Associates 88 est une de ces sociétés de conseil en sécurité qui ont fleuri à la fin des années 90. N'ayant souvent pour seul employé que leur fondateur autoproclamé P.D.G., leur travail consiste à vendre un discours sécuritaire sous la forme d'un audit que lui commandent sociétés privées et autres collectivités locales ainsi que les solutions qui vont avec. Bien entendu, leur métier consistant à vendre, cher, de la peur et des mesures de sécurité (vidéosurveillance, nécessité d'une police municipale, formation desdits flics et vigiles, etc.), ils noircissent souvent le tableau en plus de recopier bêtement un audit type en le parsemant de jargon et de quelques détails locaux pour plus de crédibilité. A88 (on va l'appeler comme

ça pour faire plus court) dispose d'un certain nombre de clients dans la région, la plupart du temps proches de la droite ou de l'extrême droite, et est encore plus raciste dans ses révélations et conseils que d'autres sociétés du même genre, ce qui est difficilement croyable vu la philosophie somme toute très droitière de la corporation.

A88 ne possède qu'un siège social à Marseille dans un centre administratif qui sous-loue secrétariat et domiciliation à des entreprises. Si les personnages demandent à rencontrer quelqu'un de la société, on leur enverra un commercial mercenaire familier de ce genre d'affaires, dont le seul rôle consiste à faire signer des contrats. Le véritable travail est fourni par le P.D.G. de la boîte, un certain Marcel Dumont, habitant à quelques kilomètres à peine de leur villa, en bordure de la ville. Dumont n'existe en fait même pas et c'est A88 qui paie le loyer du studio dans un lotissement tout ce qu'il y a de plus cosy. Si les démons font un casse sur place, ils découvriront une sympathique comptabilité qui montre qu'A88 appartient à une holding nommé Hyperborea Financing (la structure financière de la Terre Creuse), et pourront retrouver les devis correspondants aux factures trouvées chez FX : l'audit d'une société pétrochimique dirigée par le neveu d'un élu municipal, l'audit de la ville (que FX a donc payé à sa place), et quelques diagnostics pour des personnes privées voulant sécuriser leurs demeures ainsi que les rapports proprement dits.

En fait, depuis son incarnation, c'est Julie qui gère la société pour Belial – les démons pourront d'ailleurs la voir s'y rendre régulièrement s'ils la suivent – et elle a laissé quelques pistes volontairement dans la poubelle de l'ordinateur : celles-ci concernent les quatre démons de Crocell qu'elle a assassinés (états de service, adresses et habitudes, et même une liste de leurs pouvoirs et limitations) ainsi qu'une liste d'une dizaine de personnes habitant dans la région, et une dans la ville même, un certain Gaspard Tullier. Chaque nom est accompagné de la mention d'un pouvoir de froid et le but de la chose est de démontrer qu'elle leur a offert lesdits pouvoirs. D'ailleurs, pour que cela fasse plus vrai, Belial leur a effectivement donné après que Julie leur a rendu une petite visite de courtoisie où elle s'est présentée comme un démon au service du « puissant prince du froid » – marrant, non ?

Si les personnages se mettent en chasse d'un des individus susnommés, ils choisiront probablement Gaspard qui est un petit proxénète minable qui se mettra à table immédiatement s'il est menacé, et qui dénoncera alors la jolie Julie... Ils pourront aussi trouver un vieux mal du démon datant de quelques jours avant son forfait et qui raconte à un mystérieux interlocuteur qu'elle compte se « débarrasser des nuisibles qui sont plus fidèles à un combat stupide qu'à leur véritable bienfaiteur. Il faut les empêcher d'agir avant que nos forces "périssables" ne soient repérées, et que nous n'ayons le temps de lancer notre grande offensive contre B. ».

Cette enquête ne devrait pas prendre aux personnages plus de quelques jours et leur laisser un étrange sentiment

De Bello Civili

de facilité. Néanmoins, leur contact les félicitera et leur promettra force récompenses somptueuses, leur conseillant toutefois de redoubler de prudence et leur ordonnant de passer à la phase 2 du plan : gagner la confiance de Julie et la faire parler devant les caméras – tout en le prévenant de tout fait nouveau qui pourrait subvenir bien sûr.

FRANKREICH ÜBER ALLES

Cette dernière partie est très ouverte puisqu'elle dépend des initiatives des joueurs. Il va donc falloir improviser et composer avec leurs idées délirantes. Julie jouera à fond la carte de la méfiance dans un premier temps et testera ensuite progressivement les démons en les faisant parler de Crocell, Belial et des forces du Mal en général. Quand ils sentiront qu'elle est prête à céder, leur contact leur filera un petit coup de main en envoyant un prétendu faux démon d'Andromalius qui n'est censé être en fait qu'un familier pour questionner Julie – et qui est en fait un véritable serviteur du prince du jugement fraîchement débarqué sur Terre et tuyauté anonymement par leur propre contact. Celle-ci viendra se réfugier auprès des démons en leur avouant qu'elle a des choses à se reprocher, des choses graves qui peuvent menacer Crocell, et qu'elle ne sait plus quoi faire. Elle se sera d'ailleurs arrangée pour se laisser filer et le flicailon diabolique débarquera au milieu du salon en accusant tout le monde de trahison. Il ne restera alors plus aux personnages qu'à le faire disparaître pour gagner définitivement la confiance du jeune démon...

Elle leur avouera alors tout ce qu'ils veulent savoir : que Crocell compte renverser Belial, qu'il a levé une armée d'humains dotés de pouvoirs dans le monde entier, et qu'il n'attend que la bonne occasion pour frapper, qu'elle s'est alliée avec des anges appartenant à une organisation secrète fasciste



interdite par les forces du Bien et que noyauté son prince depuis longtemps pour assurer sa suprématie en Enfer, etc. Elle leur proposera d'ailleurs de rencontrer ses amis chez eux, le soir même et leur donnera rendez-vous aux alentours de vingt heures. Leur contact leur ordonnera alors de faire parler les invités le plus possible puis d'éliminer tout le monde de sorte qu'ils soient obligés d'utiliser leurs pouvoirs devant les caméras et qu'on soit enfin débarrassé de cette engeance. FX viendra avec son ami Helmut et les deux clebs de celui-ci, qui hurleront à la mort et souilleront les tapis, respectivement, et

la soirée risque d'être amusante. Quand le combat s'engagera, Julie en profitera pour s'éclipser en simulant la mort (grâce à son pouvoir de Téléportation).

Les personnages n'auront alors plus qu'à rentrer à Paris en déposant la vidéo dans une consigne de l'aéroport d'Avignon et leur contact les félicitera par téléphone leur promettant des récompenses substantielles qui ne viendront bien entendu jamais, leur petite escapade étant tout ce qu'il y a de non officielle. S'ils se lancent à sa recherche, ils ne retrouveront d'ailleurs sa trace nulle part : il n'a jamais remis les pieds à la fonderie et ne semble être connu par personne. S'ils demandent un coup de main à Monsieur Fabien, celui-ci vérifiera et leur apprendra qu'aucune mission officielle des services d'Andromalius ne leur a été adressée et Aurélie ne leur apprendra rien de plus : elle a été contactée directement à son domicile par un démon se prétendant au service d'Andromalius et, au vu de son aura et de son aplomb, n'a pas douté un instant de ses propos (en fait, c'est un de ses amis du *Daemonis Malificum* à qui elle a rendu ce service, elle sait très bien que c'est un serviteur de Belial mais ne dira rien). Bref, nos chers démons devraient soudain se sentir tout cons et avoir la chouette impression de s'être fait niquer quelque part. Ils n'ont pas tout à fait tort...

UNSPIELERS

JULIE DELAHAYE

Julie est plutôt grande, assez mince et carrément jolie. Elle porte ses cheveux châtain à la garçonne et possède de magnifiques yeux bleus qui tirent sur le vert quand le ciel se couvre. Elle s'habille comme une parfaite jeune catholique propre sur elle mais avec un maquillage un peu trop appuyé pour être honnête. Elle est infiltrée dans les rangs de Crocell depuis cinq ans et a déjà un certain nombre de missions foutues en l'air volontairement à son actif – comme elle n'est pas affectée à une équipe de terrain mais à la mairie, cela lui permet encore plus facilement de tromper son monde puisqu'elle n'a même pas besoin de simuler des limitations imaginaires. Elle est extrêmement intelligente et très manipulatrice, tout cela doublé avec une bonne dose de démenche meurtrière qui la pousse à écumer la région à la recherche de victimes fraîches. Récemment, elle s'est aperçue qu'elle prenait beaucoup plus de plaisir à tuer des démons aux ordres de Crocell que des humains, surtout après avoir couché avec : ce qu'elle ne sait pas c'est que le fait qu'ils servent le prince du froid n'a rien à voir avec son excitation, mais que c'est bien plutôt le danger de s'attaquer à des victimes normalement interdites qui lui plaît. Elle risque d'ailleurs de le découvrir dans les bras d'un des personnages de vos joueurs, et il lui faudra vraiment se

forcer pour ne pas se faire plaisir. Bref, elle est très dangereuse mais, si les choses se gâtent pour elle trop tôt, suffisamment intelligente pour aller confier à son bon ami FX sa découverte de l'existence de créatures démoniaques (les personnages) – acculée à combattre, elle encaissera un ou deux coups avant de se téléporter pour simuler sa mort.

JULIE DELAHAYE

Belial
Grade 2

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 |

TALENTS

Baratin 5, Séduction 5, Défense 3, James Bond girl 5.

POUVOIRS

Immunité contre le feu, Jet de flammes 3, Incendie 3, Éclats de glace 3, Invisibilité 2, Non-détection 2, Protection de l'âme, Régénération 2, Volonté supra-normale 3, Téléportation 2, aversissement sans frais : tueur psychopathe.

COMBAT

23 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

PRÖKK

De taille moyenne, ni laid ni beau, ni gros ni maigre, il ressemble à un parfait étudiant en droit (veste de chasseur brune, petits mocassins bien cirés, pantalon avec un pli au milieu) si ce n'est son crâne rasé caché sous un chapeau pour dissimuler la repousse de ses cheveux cobalt. Nouvellement arrivé, il ne va pas comprendre ce qui lui arrive et ne devrait pas durer plus d'un tour face aux personnages de vos joueurs qui en ont vu d'autres.

PRÖKK

Andromalius
Grade 0

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 5 | 5 | 2 | 2 |

TALENTS

Culture générale 3 (droit 5), Discussion 5, Baratin 4, Voir le Bien partout 6.

POUVOIRS

Humanité 2, Lire les pensées 1, Télékinésie 1, Télépathie 1, aversissement sans frais : cheveux bleus.

COMBAT

9 PP, 6 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

De Bello Civili



PÈRE FRANÇOIS-XAVIER DE MOLLEBRANCHE

FX est un cinquantenaire sec et austère toujours vêtu de noir. Il est un fervent adepte de la Terre Creuse, sans être officiellement renégat, et finance l'extrême droite locale dans l'idée de mener un jour, bientôt, une reconquête blanche et chrétienne de l'Occident islamisé et corrompu par l'argent juif. Il est suffisamment parti en vrille pour combattre aux côtés de renégats et d'hérétiques, comme les sorciers que son archange abhorre, et est persuadé que la seule manière de vaincre le Mal est de ne plus suivre les règles du Grand Jeu. Comme vous pouvez le voir, il n'est pas très intelligent mais, par contre, il est extrêmement opiniâtre et se battra jusqu'à la mort s'il le faut.

PÈRE F **R**ANÇOIS-**X**AVIER DE
MOLLEBRANCHE

Joseph
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 3+ |

TALENTS

Combat 4, Aisance sociale 3, Conspuer le complot judéo-bolchévico-maçonnique 5.

POUVOIRS

Torture 3, Détection du mensonge 2, Peur 2, Lire les pensées 2, avertissement sans frais : paranoïaque.

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

HELMUT

Helmut est un gros bonhomme chauve avec des petites lunettes cerclées de fer, un problème de glandes sudoripares et un accent bavarois pour le moins désagréable. Ses trois passions dans la vie sont l'élevage de chiens de combat, la sorcellerie et la préparation de l'avènement du IV^e Reich. En cas de combat, il lâchera les chiens, essaiera de lancer un sort de protection (au choix) et de fuir le plus loin et le plus vite possible...

H ELMUT

Sorcier

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 |

TALENTS

Langue : français, Discussion 3, Médecine 4, Dressage 4, Ésotérisme de pacotille 5.

TALENTS DE SORCELLERIE

Haute sorcellerie 3, Pentacle pour ange 4, Pentacle pour démon 4, Invocation d'un ange 5, Invocation d'un démon 5, Demande à un ange 3, Demande à un démon 4, Contrôle d'un ange 3, Contrôle d'un démon 4, Basse sorcellerie 3.

Sorts annexes : Vrai nom, Protection.

COMBAT

5 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

SIEG ET HEIL

Sieg et Heil sont deux anges de Daniel qui ont choisi le mauvais côté de la batte de base-ball lors de la découverte de la Terre Creuse par l'archange de la pierre. Ils ont heureusement pour eux été invoqués par Helmut avant de finir sur la table de dissection de Joseph mais n'ont pu être incarnés que dans les corps qu'il avait à sa disposition à l'époque, soit ceux de ses deux rotweillers préférés... Ce sont donc deux énormes molosses à la robe noire (comme quoi Helmut n'est pas si raciste que ça) et aux mâchoires impressionnantes.

S IEG ET H EIL

Clébans renégats de Daniel
Grade 0

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 4 | 2 | 1 | 3 |

TALENTS (SIEG)

Corps à corps 6, Athlétisme 5, Défense 5, Aboyer comme un cinglé 5.

TALENTS (HEIL)

Corps à corps 6, Athlétisme 5, Défense 5, Chier dans la maison 5.

POUVOIRS (SIEG)

Décharge électrique 1, Peur 2, Armure corporelle 1, avertissement sans frais : yeux blancs.

POUVOIRS (HEIL)

Détection du danger 1, Déphasage 2, Jet d'eau bénite 2, avertissement sans frais : colérique.

COMBAT

9 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; morsure (précision -1, puissance +1)

Le Démon est un Animal Politique

I.
Un temps viendra qui de sang et chair ferait naître
 Du néant, deux les tours après, cruel Maître.

Luxure bestiale, la mort viendra,
 Sinière rhanaturgie en fleurs sanglantes,
 Et de jeune vie que trop se nourrit,
 Terre de la nuit son souvenir hante.

Guerre et stupre unis pour Destin,
 Qu'ennemis guideront nostre main.

II.
Etre conotre **E**tre se dresseront,
 Glace conotre **E**lammes pour ancostrale union.

Elonc de sang dans une geôle de fer,
 Ostré sera fille de Judas,
 Temps viendra que quère déclenche guerre,
 Austral donnera heure du choir.

Dar deux ont-ils été créés,
 Un contre un et **E**nfero divisés.

III.
Fait que chaos prendra trône,
 Le **D**reinte rejetera sa couronne.

La nuit se couvrira d'azur,
 Occasion nourrit audité,
 Même en ses rêves pourchassés,
 Les chants, la fuite, cela est oité.

Nuis ne briseront le lien,
 Un **E**tre cherchera lors **E**tre sien.

IV.
Et viendra un **J**our de colère,
Etre conotre **E**tre, **E**ilo conotre **D**re.

Les **E**lammes leur ôteront la **S**ource,
 En limbes grises encore course,
 Et verront lors que **L**umière point ne veut briller,
 Pour au volcan recommencer.

Et le deatin tuera lors **A**mour,
 Et ne se lèvera plus le jour.

Note de **M**ichel de **N**ostre-Dame - 1566 après la naissance
 de nostre **S**igneur **J**ésous **O**hrius **S**auveur **R**essuscité.

« Rien dans les mains, rien dans les poches... »

« Alors, dans ma vision, je vis une porte ouverte dans le Ciel et entendit la même voix me parler, une voix comme une trompette, qui me disait, " viens ici : Je te montrerais ce qui devra arriver dans le futur. " »

- Révélation 4 : 1

Ce qui est rassurant, quelque part, c'est que tout ça soit écrit à l'avance. Ce n'est pas comme si Belial, Crocell, la Cour démoniaque ou même les personnages de vos joueurs avaient leur destin en main : non, tout est écrit on vous dit, depuis le début des temps, dans un grand livre dont seul

Dieu a la clé et dont rares sont ceux qui ont pu ne serait-ce qu'y jeter un coup d'œil. Il y aurait de quoi le déprimer. Ils se rendraient compte que leurs actions entrent dans un Plan Ineffable dont le Vieux Sémile a le secret et sur lequel ils n'ont aucune influence. Enfin, aucune, c'est un bien grand mot. Dieu mène de fait une petite expérience de Son cru et une des variables importantes est la liberté - d'ailleurs tout tourne autour de ça, savoir ce que les humains et les anges vont faire de cette liberté. Bien sur, Dieu sait tout, voit tout et est tout, Il est là, de toute éternité, au début comme à la fin des temps, et connaît par avance le résultat de son expérimentation. Mais cela n'ôte pas pour autant aux sujets de ladite expérience toute liberté de choix et de conscience : ils ont à prendre leurs propres décisions, à assumer leurs responsabilités, à vivre avec leurs doutes et leurs espoirs. Tout dépend du point de vue duquel on se place, de l'angle de compréhension des choses. Ce scénario vous propose de faire un petit tour du côté de l'omniscience divine, sous l'angle de l'éternité comme disait ce bon vieux Spino, tout en faisant comprendre aux joueurs que, premièrement, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes et que, deuxièmement, leurs actes même les plus anodins peuvent avoir des conséquences incommensurables...

ACTE 1 : LES CENTURIES DE NOSTRADAMUS, ÇA USE, ÇA USE

Acte 1 : les centur...

Cette première partie va envoyer les personnages à la poursuite d'un fragment inédit des centuries de Nostradamus, ces fameuses prophéties que tout le monde s'arrache depuis des siècles et qui ont fini par échouer dans un bibliobus qui parcourt la Vendée. Mais c'est dans la bonne ville d'Auxerre que les démons vont devoir enquêter : Michel de Notre-Dame n'avait en effet pas tout dit et il a eu le temps, quelques mois avant de mourir de tartiner une dernière page de ces pressentiments incompréhensibles dont il

De Bello Civili

avait le secret. Et, au hasard comme par hasard, ce qu'il y évoque est une certaine guerre civile infernale, quelque chose à propos d'une meuf en cloque et autres considérations fumeuses sur la fin possible du monde. Comme vous l'avez deviné, Nostradamus parle bel et bien de la campagne que sont en train de jouer vos charmants joueurs et, quand Monsieur Fabien va découvrir dans une des lettres perdues du Centre de Tri une allusion tout ce qu'il y a de claire à ce qui est en train de se passer, il utilisera les personnages pour s'emparer de ces prévisions.

ET FLAMMES CONTRE GLACE LE FILS APPELOIRONT

Gilbert vient de trier un énième paquet de lettres perdues au Centre de Tri et il y a découvert une enveloppe d'âge vénérable qu'il s'est empressé de montrer à Monsieur Fabien. Celle-ci date de 1566 et est écrite par Michel de Nostredame, que nous appellerons Michou par la suite pour faire plus court. Il y écrit à un ami parisien qu'il a retrouvé une des pages perdues de la traduction des manuscrits de son grand-père et évoque en termes assez flous l'idée de la guerre entre Belial et Crocell. Comme il meurt à peine quelques mois après, personne n'en a jamais entendu parler : d'ailleurs, personne ne savait non plus que Michou était passé voir une vieille cousine près d'Auxerre à cette époque, comme quoi on est bien peu de choses... Monsieur Fabien a réservé des billets de train aux personnages ainsi que des chambres dans une auberge locale et leur ordonne donc de se rendre sur place pour récupérer ces informations précieuses.

Si sa vie vous intéresse, sachez que Michou est un descendant direct d'un charmant mekoubal. Un quoi ? Bonne question, merci de l'avoir posé. C'est simple, les mekoubals sont les véritables pratiquants de la kabbale, cet art d'interprétation de la Torah, directement initié par Kronos. Bon, là on va faire court, parce que tout ça est très bien expliqué dans le fameux *Guide de la troisième force* dont vous voyez bien qu'il est indispensable. En moins 300 et des brochettes, Kronos est descendu sur Terre révéler à un certain Kénan une bonne grosse partie des secrets du Grand Jeu pour voir comment ce savoir se transmettrait, filer un coup de patte aux humains pour qu'ils deviennent plus Malins et, accessoirement, pour faire plaisir à Yves qui trouvait que c'était une bonne idée. Après plusieurs centaines d'années de téléphone arabe, les vrais mekoubals ne se comptent plus que sur les doigts d'un cinq majeur de la NBA mais l'un d'entre eux, un certain David de Nostredame, met la main sur les trente rouleaux compilés par un obscur savant du onzième siècle, et qui sont à ce jour

la reconstitution la plus fidèle des révélations du prince de l'éternité. Et le petit-fils dudit mekoubal, histoire de pouvoir se la péter en société, traduit les rouleaux en bon français de l'époque et commence à se faire appeler Nostradamus.

Heureusement, les véritables prédictions sont récupérées avant publication et remplacées par un gros tas de conneries et, après l'intervention de Janus, puis de Valefor, Kronos retrouve ses prophéties et les cache dans un bibliobus qui écumait la Vendée, pouvant enfin dormir sur ses deux oreilles. Sauf que Michou n'a jamais été un fana de l'ordre et du rangement et que, pendant sa traduction, il en a égaré un bout, glissé malencontreusement dans un livre de François Villon qui traînait dans sa bibliothèque. C'est en y jetant un coup d'œil un soir, alors qu'il s'ennuyait en son exil bourguignon, que Michou a remis la main dessus et, à cette occasion, qu'il écrit la lettre qui est le prétexte de ce scénario.

DU BOURGOGNE, DU FOOT ET UN PROPHÈTE NOM DE DIEU ! (AIR CONNU)

Ah, cette bonne ville d'Auxerre, ses vignobles, sa vieille ville, son poumon économique (le club de foot). Puisqu'il faut en passer par là, nous allons encore nous faire guide touristique pendant quelques lignes, histoire de rendre justice aux Auxerrois et de faire votre culture - IN5/MV le seul jeu de la France d'en bas... Auxerre est la préfecture de l'Yonne et compte environ cinquante petits milliers d'habitants. On y boit moult pinard, notamment du bourgogne, bien sûr, et j'avoue que j'ai une petite préférence pour l'Épineuil du Tonnerrois dont le blanc n'est vraiment pas dégueu, ce qui est rare vu que la première qualité d'un vin est d'être rouge*. On y joue aussi beaucoup au foot et on y va surtout beaucoup au stade, le fameux stade de La Beaujoir, où le célèbre Guy Roux beugle en rythme après ses joueurs. Le foot est d'ailleurs une des industries, voire une institution, les plus importantes de la région. Elle draine une énorme masse de capitaux qui font que la municipalité a tendance à choyer son stade et ses fouteux, faisant d'une toute petite ville un club majeur de la ligue. Quant aux qualités des joueurs, de l'encadrement et du centre de formation, il y aurait sans doute beaucoup à dire si je connaissais quelque chose au ballon rond, ce qui n'est pas le cas. À part ça, pour ceux que ça intéresse, Auxerre est une agglomération construite autour d'une vieille ville médiévale typique et plutôt pas mal, le long de la rive est de l'Yonne. On y trouve encore quelques maisons de la période et de nombreux monuments d'époque qui font son charme : on ne va pas vous les énumérer parce que ça commence à bien faire, mais ça va de l'ancienne commanderie des templiers à force

églises, chapelle et autres abbayes en passant par la maison du gentil docteur Petiot.

* Tu sais ce qu'il te dit, le petit vin blanc ? (NDL)

TOC, TOC...

Vous vous demandez sûrement comment les personnages de vos joueurs vont pouvoir retrouver la trace de Michou quelques quatre cents ans bien tassés plus tard. C'est une très bonne question et autant vous avouer tout de suite que ça ne va pas être facile.

- Si les démons font un peu de recherche en bibliothèque, tels les investigateurs de base d'un jeu qui claque des dents dans les ténèbres, ils feront chou blanc : rien, nada, que dalle...

- Les archives municipales ne leur seront pas d'un grand secours non plus puisqu'on y trouve nulle trace du séjour de Michou en cette belle ville, et que les démons vont donc encore une fois perdre leur temps, surtout qu'il ne sera pas facile de consulter lesdites archives sans justifier d'un travail de recherche officiel.

- Les sociétés locales d'histoire n'ont jamais entendu parler de la possibilité que le tartinéur de prophéties soit passé par chez eux. L'idée que ce soit le cas allumera néanmoins des lueurs étranges dans leurs yeux de gentils petits vieux monomaniaques, et ils demanderont aux personnages s'ils ont des preuves de ce qu'ils avancent. Si on leur fait la promesse de leur faire parvenir les sources qui confirmeraient leurs propos, ils les orienteront vers un généalogiste local qui pourra peut-être les conseiller.

- Celui-ci, Jean-Louis Roffay, la soixantaine bedonnante et la myopie à l'avenant, acceptera de faire des recherches pour eux et d'essayer de retrouver la fameuse cousine de Nostradamus mais les préviendra que cela peut prendre assez longtemps quand même. Par contre, il a une idée qui pourrait leur faire gagner du temps. Il connaît un vieux qui sait l'histoire et les légendes de sa ville sur le bout des doigts, et pourra leur indiquer son adresse ainsi que celle du bar où il passe les trois quarts de sa journée.

- Le père Rouquin, quatre-vingt douze ans aux fraises, sait en effet un peu tout sur tout mais est un vieux bougon ronchonneur et irascible. C'est un tout petit bonhomme qui n'a plus que deux dents et trois cheveux recouverts par une casquette à l'ancienne. Il s'appuie sur une vieille canne en bois grossier qu'il agite à l'occasion pour menacer les enfants qui courent partout et font trop de bruit. Son accent est imbitable et son élocution plus proche de l'interjection que de la phrase, l'absence de dents n'aidant pas : jouez à fond cette carte, elle est la seule difficulté majeure que rencontreront les personnages face à lui. Pour qu'il accepte de leur révéler ce qu'il sait, les démons devront gagner sa confiance et lui payer des coups

– bien sûr, ils peuvent toujours lui taper dessus ou utiliser leurs pouvoirs mais ce serait beaucoup d'énergie dépensée pour pas grand-chose, d'autant plus que, si coups il y a, le vieux ne résistera pas longtemps et cassera sa pipe. Il ne sait pas grand-chose mais se rappelle que le père de son père disait toujours que son arrière-arrière-arrière-grand-père avait connu Nostradamus, mais là, il a du mal à se souvenir. À force de patience, de verres de rouge et de roleplay, les personnages apprendront une chose intéressante : le père Rouquin ne sait pas où il habitait mais se rappelle qu'on a souvent vu Michou grimper dans la Tour de l'Horloge et qu'on a murmuré à l'époque que c'était sûrement pour y faire des satanies et autres maléfices, crénom de vindictou !

LE DONJON, LE DONJON !

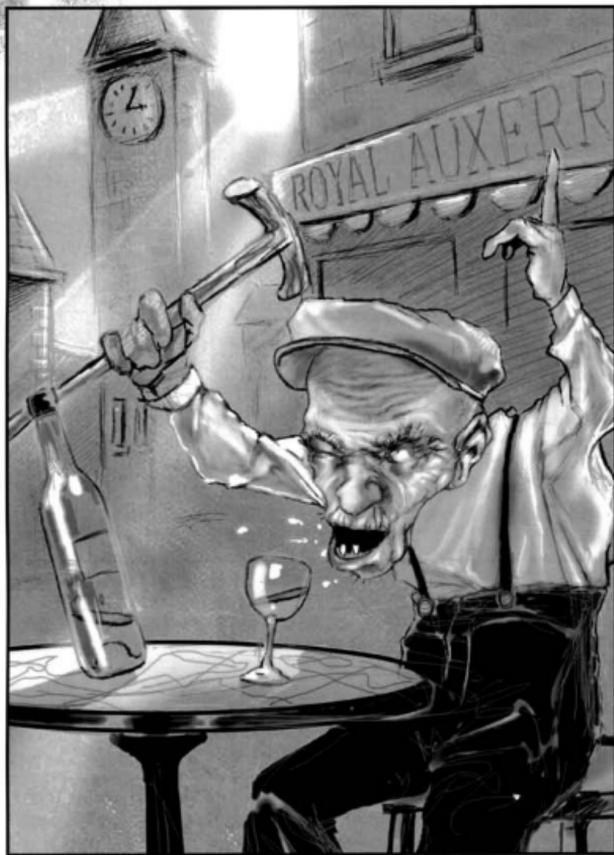
Les démons devraient logiquement s'y précipiter mais ne trouveront rien vu que la fameuse tour a cramé en 1825. Le père Rouquin le savait, bien sûr, mais « vous m'avez pas d'mandé »... Construite au quinzième siècle sur les bases d'une tour de l'ancien castrum gallo-romain, elle a d'abord été utilisée comme prison comtale avant d'être transformée en 183 en horloge et en beffroi. Michou s'était dit à l'époque que c'était un bon endroit pour planquer ses prophéties qu'on ne pourrait ainsi pas lui voler comme les autres. Seulement, il tomba rapidement malade et fut rapatrié à Paris avant d'avoir pu le récupérer, mourant comme un con quelque temps après sans avoir le temps de révéler quoique ce soit à qui que ce soit. La Tour a été restaurée à partir de 1891. Un ouvrier qui y travaillait est tombé sur les papiers de Nostradamus et les a ramenés chez lui pour les étudier.

Bizarrement, il est soudain devenu très riche, au point où sa famille est maintenant une des grosses maisons bourgeoises d'Auxerre, spécialisée dans le poulet industriel élevé en pleine nature. Reconstituer l'histoire ne va pas être très compliqué puisque, le dix-neuvième siècle étant passé par ici et qu'il repassera par là, les noms des ouvriers ont été conservés dans les archives municipales. Il suffira ensuite aux personnages d'aller demander un coup de main à Jean-Louis qui retrouvera en quelques heures la trace des familles des ouvriers. Un nom sautera tout de suite aux yeux des personnages : Thierry Valet, descendant direct de Louis Valet et à la tête d'une fortune obscène depuis plusieurs générations, ce qui est assez étonnant de la part d'une famille de prolos.

TRAQUE SUR INTERNET

Auxerre possède de nombreuses églises comme nous vous l'avons déjà fait remarquer. Accessoirement, elle dispose aussi

De Bello Civili



qui ne manquera pas de les trouver louches. Si les démons le repèrent, il préviendra immédiatement son patron et tentera de fuir : quoi qu'il en soit, les personnages vont finir par se retrouver confrontés à notre ami l'ange, appelons le Rectius, et à ses deux sections lourdes. Il tentera de tendre un piège aux démons en leur téléphonant ou en laissant un message à leur auberge en se faisant passer pour quelqu'un de la bibliothèque qui a trouvé une information qui pourrait les intéresser. Il leur donnera rendez-vous après la fermeture et essaiera de les éliminer.

LE SOMBRE MANOIR EN HAUT DE LA COLLINE LÉPREUSE SOUS UNE LUNE GIBBEUSE

Le sombre manoir

La famille Valet se consacre donc à l'élevage de poulets nourris à la main et égorvés au couteau, comme à la ferme. Elle possède une énorme mesure en haut d'une petite colline, entourée d'un gigantesque terrain où s'ébattent des milliers de gallinacés labellisés de qualité et dans lequel poussent quelques entrepôts où sont rangés les cots-cots la nuit et où sont installés couveuses et autres bureaux administratifs. Le chef de famille, sous un vernis de parvenu snob cache en fait une âme d'arriviste vulgaire. C'est un grand type d'une vingtaine d'années un peu maigre avec un peu la même coupe que Luc Ferry, notre cher ministre de l'Éducation dont l'intelligence est admirée de Durand à Giesbert, c'est dire. Bref, pareil, mais en blond, sans les lunettes et avec l'air encore plus méprisant si c'est possible. Il porte des vêtements chers et branchés dans lesquels il est ridicule et fume ses clopes avec un fume-cigarette : Thierry est une illustration parfaite du bourge-né avec une cuillère en argent dans la bouche, inculte et grossier – sa famille avait pris le temps de se faire une culture depuis son auto-extraction de la classe ouvrière et lui, le dernier représentant, a tout perdu entre-temps.

La maison date de la fin du dix-neuvième siècle et est décorée de manière assez étrange, chaque génération ayant

d'une assez grande concentration de forces du Bien. Et, parmi ces anges, l'un d'entre eux est au service de Dominique : il est spécialisé dans l'informatique et fait partie de la cyberpolice en charge de maintenir et surveiller le Réticulum (le réseau Internet angélique). Il est très consciencieux dans son travail et traque le Malin sur le net avec une attention toute particulière. Il a par exemple trafiqué les ordinateurs de la bibliothèque pour être prévenu dès que quelqu'un y cherchait quelque chose d'un peu louché. Comme il n'a que ça à faire, il envoie généralement un serviteur de Dieu à ses ordres faire une enquête rapide sur le chercheur et agit en conséquence des informations que lui ont apprises ses investigations. Or donc, depuis qu'ils ont été trifouiller à la bibliothèque, les personnages sont discrètement suivis par un serviteur de cet ange zélé

apporté sa petite touche personnelle, avec assez bon goût néanmoins. Heureusement que Thierry, depuis que ses parents sont morts dans un accident de voiture il y a quelques mois, est là pour défigurer le tout avec sa conception du design branché à côté de la plaque. Si les personnages souhaitent lui parler, il les recevra sur le pas de sa porte avec morgue et refusera de les écouter s'il n'y a pas d'argent à en tirer. À moins de trouver un baratin efficace (comme prétendre être des agents immobiliers intéressés par la baraque), ils ne pourront donc pas visiter la maison et devront passer par la case cambriolage. Les démons devraient assez logiquement diriger leurs recherches vers la bibliothèque, malheureusement, Thierry a décidé de se débarrasser des livres inutiles pour installer un coin multimédia. Une partie des rayonnages et des livres qui s'y trouvaient a donc été descendue à la cave où les étagères ont été démontées et empilées dans un coin et les livres jetés en vrac en un joli tas.

La cave est sombre et poussiéreuse, encombrée de nombreux objets qui coupants, qui contondants, et d'outils affûtés. Pourquoi est-ce qu'on vous dit ça ? Parce que, dès que les démons vont se mettre à farfouiller dans le tas de bouquins, la cave entière va les attaquer, les tronçonneuses vont les courser et les tournevis vont essayer de se planter dans leurs yeux. Nostradamus, en effet, n'était pas le dernier des cons et pas seulement le guignol qu'on connaît mais aussi un sorcier tout ce qu'il y a de plus compétent. Et quand le père Rouquin disait qu'on avait murmuré qu'il faisait des choses que la morale réprouve dans la Tour de l'Horloge, tard le soir, il n'avait pas tort, comme quoi il faut toujours écouter les vieux.

Histoire qu'on ne lui pique pas son dernier bout de révélation comme d'habitude, il a invoqué et lié un ange dans son bout de papier... La seule demande qui allait avec était de se protéger soi-même et d'empêcher quiconque de le détruire, pour les siècles des siècles, amen. Seulement, Michou est mort et son papier à la con, qui a évidemment résisté à l'incendie, est resté dans les décombres un paquet d'années avant d'être retrouvé par Louis Valet. Celui-ci, qui était loin d'être un imbécile (et qui avait une lointaine ascendance fée), conserva les notes de Nostradamus et les étudia chez lui assez longtemps, si bien qu'il finit par pouvoir contrôler, sans même s'en rendre compte, les pouvoirs de l'ange coincé dans le bout de papier.

Le secret s'est depuis perdu, ce dernier est toujours coincé entre deux pages d'un livre et il vendra chèrement sa peau – en effet, sa seule envie depuis tout ce temps est de se faire réexpédier ad patres, mais il est tout de même obligé de tenter de survivre malgré tout. En quelques siècles, il a aussi gagné en puissance et « déborde » un peu dans les livres qui étaient à côté de lui sur les rayons de la bibliothèque. Pour s'en débarrasser, il suffit donc d'éclater un de ces livres par point de fatigue qu'il possède et qui ne vont pas être très difficiles à repérer puisque, dès que le combat s'engagera, ils se recouvriraient d'une armure. Bien sûr, s'ils le tuent, il prendra

feu et partira en fumée ce qui empêchera les démons de s'emparer de la prophétie perdue de Nostradamus. Les deux seules solutions sont donc de le faire tomber à zéro point de fatigue, pile poil, ou de l'épuiser jusqu'à ce qu'il n'ait plus de PP pour combattre.

Un peu tiré par les cheveux toutes ces coïncidences, non ? Eh bien oui, on peut dire ça comme ça. Mais on pourrait aussi parler de Plan Ineffable, de *ley lines* en folie, de probabilités qui jouent à cache-cache à travers l'épaisseur même du temps ou même du Destin. Un truc comme ça en tout cas. Quoi qu'il en soit, les personnages vont pouvoir rentrer à Paris donner les prophéties à Monsieur Fabien.

ACTE 2 : LET'S START A WAR...

Acte 2 : let's start a war...

Entre-temps, Belial a décidé de déclencher sa petite guerre, là, maintenant, tout de suite. Il a révélé à la Cour démoniaque que Crocell dotait certains humains de pouvoirs et celui-ci est devenu tout pâle, d'autant que son frère prétend qu'il possède des preuves. La réunion a fini en foire d'empoigne entre les pro-Belial et les pro-Crocell, sous le regard lubrique d'un Andromalius qui voit là l'occasion tant rêvée de se débarrasser de ce petit rigolo. Il a donc ordonné à tout le monde de fermer sa gueule et a lancé une enquête en Enfer et sur Terre. En attendant, c'est le bordel et les démons de Crocell et de Belial commencent à se mettre sur la gueule, souvent de manière fort peu discrète. Les forces du Mal ont notamment décidé de monter une commission d'enquête à l'américaine, avec audition de témoins, et tout et tout, et nos démons vont se retrouver au centre des intérêts croisés de toute la population infernale parisienne. Ambiance magouilles et petits fours, donc, avec tout le monde qui voudra parler en privé aux personnages, tenter de modifier leurs témoignages ou tout simplement de les éliminer avant qu'ils ne parlent. Ils vont passer un mauvais quart d'heure... Et vous n'allez pas être à la fête non plus, puisqu'il va falloir gérer un tas de personnages non joueurs aux motivations et plans différents, comme quoi, il y a une justice.

CDT, ZONE OCCUPÉE

De retour au Centre de Tri, les démons vont avoir une bonne surprise. S'ils reviennent en pleine nuit, après l'heure de fermeture des bureaux, ils s'étonneront sans doute de trouver toutes les lumières allumées, deux bagnoles et un van garés n'importe comment devant le Centre. S'ils arrivent dans la journée, les véhicules sont là aussi et le Centre semble être au

De Bello Civili

chômage technique, les humains qui y travaillent à l'accoutumée étant désespérément absents. Ce qui se passe est relativement simple : Belial a révélé à la commission d'enquête que les personnages sont les témoins directs des magouilles de Crocell, et il a envoyé un de ses démons les « protéger ». Crocell a lui aussi délégué un de ses serviteurs histoire d'empêcher son frère d'influencer les démons et de savoir ce qu'ils savent. Et Andromalius, pour sa part, a dépêché une équipe pour éviter que les choses ne dégénèrent, et donner leur convocation aux personnages des joueurs.

Bref, quand ils arrivent, le C&T est un peu un territoire occupé. Les humains ont été renvoyés chez eux et tout ce petit monde tire la gueule, et se jette des regards noirs dans le bureau de Monsieur Fabien où celui-ci, Gilbert et Aurélie sont « retenus ». Dès que les démons se font repérer, le Belial braque le Crocell (vous trouverez leur description en fin de scénario), qui lui rend la pareille et les deux Andromalius en prennent chacun un dans leur ligne de mire. Monsieur Fabien rassure les personnages et leur demande de ne pas s'inquiéter. Tout le monde se calme et un des démons d'Andromalius, un grand black à *deadlocks* en costume gris, leur annonce qu'ils sont convoqués, deux jours plus tard devant une commission d'enquête visant à découvrir l'éventuelle implication de Crocell dans des entorses caractérisées aux principes des forces du Mal.

Le Crocell apprécie moyen et commence à l'insulter, puis le Belial s'en mêle et le ton monte encore une fois jusqu'à la limite de la baston avant que Monsieur Fabien ne les calme. Les démons d'Andromalius ordonnent alors à tout le monde de rentrer chez soi mais le Belial refuse, arguant du fait qu'il est là pour protéger les personnages, qu'il n'obéit qu'aux ordres de Belial et, qu'aux dernières nouvelles, Andromalius n'est toujours pas le chef en Enfer. Le Crocell répond que dans ce cas, il reste aussi et qu'il n'est pas question qu'il laisse les témoins entre les mains fourbes des serviteurs retors du prince du feu tordu qui ne manquera pas de saisir l'occasion pour les corrompre afin de mentir devant la commission.



Re-embrouille et, finalement, les serviteurs du prince du jugement se barrent en laissant aux deux démons le soin d'assurer la sécurité des personnages jusqu'à leur comparution, les menaçant des pires représailles s'il leur arrivait quoi que ce soit de fâcheux.

Monsieur Fabien récupère alors son bien (les prophéties, vous vous rappelez ?) et ordonne aux deux nouvellement promus gardes du corps des démons de les attendre dehors en évitant de se battre, ce qu'ils font bizarrement sans discuter. Il conseille alors aux personnages de se montrer prudents et les félicite au passage pour l'accomplissement de leur mission, leur accordant un pouvoir au choix (pas plus de 8 PA en tout), qui prend effet immédiatement.

C'EST POUR VOTRE SÉCURITÉ...

C'est pour votre sécurité...

Les deux démons, Oussaichô et Aglâglâ (cf. caractéristiques en fin de scénario) vont donc protéger, et surveiller les personnages pendant le reste de ce scénario. À vrai dire, ce sera surtout aux démons, et plus souvent qu'à leur tour, d'essayer de les empêcher de s'étripier – ils vont en effet passer leur temps à s'insulter par discussions interposées avec les personnages, à se provoquer et à manquer d'en venir aux mains. Ils

teront aussi, plus ou moins subtilement, de les influencer dans leurs dépositions et de se faire confier ce qu'ils savent, ce qui ne sera pas facile vu qu'ils ne quitteront jamais, ô grand jamais, leur poste auprès des personnages et qu'ils devront donc sans cesse composer avec l'autre. À vous de rendre ces deux jours aussi pesants que possible. Il est fort envisageable que les deux démons finissent par taper sur le système de vos pauvres joueurs et qu'ils les laissent s'étriper, voire que leurs personnages leur faussent compagnie ou les coignent en morceaux histoire de se défouler. Dans tous les cas, les démons écoperont d'un avertissement sans frais et, si l'on découvre qu'ils sont directement responsables de leur mort, ils seront bons pour finir cette campagne comme renégats, faut pas déconner non plus.

Le soir du premier jour d'audition des démons (voir plus bas), un serviteur de Belial et quatre familiers se faisant passer respectivement pour un serviteur de Crocell et une escouade de Flocons de sang, agresseront les personnages sur le chemin du retour au CdT où ils seront d'ailleurs hébergés durant la durée de l'enquête par mesure de sécurité. Ouassaché en profitera pour paralyser Aglàglà et les agresseurs lui logeront une balle perdue, puis continueront le combat pendant quelques secondes avant de prendre la fuite. Ce sera l'occasion parfaite pour le démon de Belial de rappeler aux personnages qu'il leur avait bien dit que Crocell est un salopard et qu'ils ont intérêt à bien choisir leur camp s'ils ne veulent pas finir comme dommages collatéraux de la petite guerre que se livrent les deux frères. Le lendemain matin, juste avant que l'affaire Julie Delahaye vienne sur le tapis, il leur conseillera avec insistance de faire attention à ne pas l'ouvrir et de ne pas faire état de leurs éventuels doutes sur la place publique. Si les personnages manifestent l'intention de révéler ce qu'ils soupçonnent, il les préviendra alors que leur villa était truffée de caméras et que toutes leurs discussions y ont été consignées : un joli montage a été fait qui prouve la complicité des démons avec Julie et ses petits amis de la Terre Creuse, et ils n'ont pas intérêt à la ramener s'ils veulent s'en sortir en vie.

LA COMMISSION D'ENQUÊTE

La commission de...

Les forces du Mal sont bien emmerdées par toute cette histoire de guerre fratricide. L'Enfer est devenu depuis une véritable pouidrière et rares sont les heures sans que démons de Belial et de Crocell ne s'affrontent. Le prince du feu réclame la tête de son frère et certains sont prêts à lui offrir sur un plateau alors que d'autres ont pris sa défense, ce que soit par amitié, alliance politique ou conscience que cela renforcerait trop la position de Belial. Bref c'est un sacré merdier et la Cour démoniaque a décidé de mettre au point une commission

d'enquête. Les négociations ont été dures et complexes, personne ne se faisant vraiment confiance en Enfer et les positions de chacun étant conditionnées non seulement par sa présence à l'une des Cours infernales mais aussi par ses tendances politiques, mais un accord a pu être trouvé.

Quatre démons puissants ont été élus en Enfer pour diriger ladite commission, servant respectivement Andromalius, Baal, Kronos et Malphas – encore une fois, ce sont les Premiers Nés, ces princes qui sont là depuis pratiquement le début, voire le début pour Andro et Krokro, qui ont tiré leur épingle du jeu. Si parmi ces princes des origines, certains n'ont pas de représentants c'est dû à leur position particulière vu qu'il s'agit d'Andrealphus et de Bifrons, qui ont d'autres chats à fouetter en ce moment. Toujours est-il que la commission d'enquête a des représentants parisiens, serviteurs des supérieurs suscités et tous quatre barons de leurs princes respectifs. Bien sûr, des commissions locales existent dans chaque pays où les forces du Mal sont implantées mais c'est à Paris que les choses sérieuses vont se jouer puisque c'est là que Belial va abattre ses atouts majeurs.

La commission se réunit au luxueux hôtel Lutetia dans le sixième arrondissement et va siéger dans un des fastueux salons de réception dudit hôtel, tous les jours de huit heures du matin jusqu'à dix-huit heures le soir. Les personnages de vos joueurs ont de la chance, ce sont eux qui vont ouvrir le bal. L'ambiance y est au coup fourré et à la magouille politique, et est à mi-chemin entre une commission anticommuniste américaine des années 50 et une réunion de pontes de la Mafia telle qu'on peut en voir par exemple dans *Le parrain*. Les quatre démons qui la représentent ont chacun des objectifs bien précis que nous vous décrivons en fin de scénario avec leurs caractéristiques. Gardez à l'esprit qu'une foule de démons curieux, notamment aux ordres de Crocell et de Belial, sont présents dans la salle et qu'ils ne manqueront pas d'intervenir plus ou moins bruyamment, sous l'œil vigilant de la sécurité d'Andromalius, d'essayer de parler aux personnages en privé ou de les coincer dans un coin. Nous ne vous fournissons pas de caractéristiques, ça suffit comme ça, mais il vous suffit de bricoler les nombreux PNJ de cette campagne en cas de besoin (ou d'utiliser le principe de PNJ générique décrit dans l'écran d'INS/MV4).

Quelques événements vont mettre un peu d'ambiance dans les réunions, à commencer par l'interrogatoire des personnages puis avec la diffusion du charmant reportage qu'ils ont fait en Provence, et pour finir avec la déposition surprise de la jolie Julie...

• *Vous avez le droit de garder le silence :*

Les personnages sont accueillis chaleureusement par leurs nouveaux amis de la commission d'enquête qui tiennent immédiatement à les prévenir qu'il ne s'agit en aucun cas d'un interrogatoire mais plutôt d'une audition qui demande toute leur coopération dans le but de découvrir la vérité et de

De Bello Civili

protéger les forces du Mal. De fait, ils seront bien traités, on leur apportera même du café, pourvu qu'ils se montrent conciliants. La commission désire tout d'abord qu'ils racontent toute l'affaire Raymond Bougoïn en n'omettant aucun détail, puis on leur pose des questions sur d'éventuels incidents ultérieurs avec des démons aux ordres de Crocell avant de leur demander si, à leur avis, Raymond était un cas isolé ou non. On les remercie et on les enjoint à continuer de venir assister aux séances au cas où il serait nécessaire de leur poser d'autres questions.

• Vidéo gag :

Le lendemain, dans la journée, la commission annonce qu'une nouvelle pièce va être ajoutée au dossier, à savoir un document vidéo leur étant parvenu de manière anonyme. Suit alors la projection des aveux de Julie que les personnages ont obtenus dans le précédent scénario. Les démons remarqueront sans doute que le film n'est pas tiré de leur cassette et que seule Julie apparaît à l'écran. En fait, le film est tiré des caméras de vidéosurveillance de la villa. Julie est ensuite identifiée par les services d'Andromalius comme un démon de Crocell et ça part un peu en couilles dans la salle d'audience, les Crocell, Belial et autres fouteurs de merde s'injectant comme de vulgaires politiciens et menaçant même d'en venir aux mains. La séance est ajournée.

• *Mea culpa, mea maxima culpa* :

Coup de théâtre, en pleine matinée, une demi-douzaine de membres de la Garde carmine font une entrée fracassante dans la salle d'audience en compagnie d'une Julie visiblement terrifiée. Celle-ci fait mine de ne pas comprendre puis, devant les pressions de la commission et la projection de la vidéo, avoue tout devant l'audience effarée. Nouveau tollé de la salle qui force Salomon à menacer tout le monde de continuer les séances à huis clos pour faire revenir le calme. Si les personnages interviennent pour faire part à la commission de leurs soupçons, Julie joue la comédie jusqu'au bout et prétend ne les avoir jamais vus. Les personnages sont de nouveau interrogés, de manière moins sympathique cette fois. On leur demande de présenter des preuves de ce qu'ils avancent et pourquoi ils n'ont pas parlé avant s'ils savaient quelque chose. S'ils insistent et demandent par exemple à ce qu'on leur fasse une petite Détection du mensonge, la commission sera visiblement troublée du résultat mais ne pourra pas faire grand-chose de ces informations vu qu'elles ne sont soutenues par aucun indice tangible – par contre, ils écopent, direct, là, tout de suite, d'un bel avertissement sans frais pour n'avoir pas parlé plus tôt.

• *C'est pas moi, c'est lui* :

Un démon aux ordres de Crocell vient témoigner de son intime conviction que les démons de Belial infiltrèrent les rangs de son prince. Malheureusement pour lui, sa seule preuve est l'aveu fait par Malphas au prince du froid, ce qui n'est pas très probant quand on connaît la propension du prince de la disordre au mensonge.

BELIAL 1 – CROCELL 0

Le résultat de l'enquête et de ce scénario dépend en fait en grande partie de la prestation des personnages. S'ils sont intervenus et ont su se montrer convaincants, Crocell n'est pas tiré d'affaire pour autant mais l'attitude de Belial et la possibilité qu'il ait manipulé l'investigation sur son frère, paraît plausible et empêche que toute sanction disciplinaire soit prise à l'encontre du prince du froid. S'ils n'ont rien dit celui-ci est déclaré renégat quelques jours après la dernière audition, et tous les démons à ses ordres sont fermement priés de se rendre devant les services d'Andromalius pour interrogatoire et ré-affectation à un nouveau prince. Les effets en termes de jeu sont décrits dans notre aide de jeu en annexes de cette deuxième partie de la campagne.

De toutes manières, que Crocell soit déclaré renégat ou pas, une guerre ouverte éclate entre les deux frères sur Terre comme en Enfer et le prince du froid, dans la position qui est la sienne, que ce soit militairement ou politiquement, est obligé de quitter les Enfers à la sauvette et de se planquer quelque part sur Terre. Les forces du Mal traversent alors une période troublée où tout le monde se tire dans les pattes et la Cour commence à paniquer, n'osant pas chasser les deux frères de l'Enfer si Crocell n'a pas été déclaré renégat, et soutenant à contrecœur la croisade de Belial tout en tentant de freiner ses ardeurs destructrices s'il l'a été. Quant aux personnages, selon leur attitude dans cette affaire, ils seront soit attaqués par un squad de Crocell vengeurs (cf. caractéristiques en fin de scénario), soit agressés par des Belial en goguette (utilisez par exemple les caractéristiques de la division Napalm présentée à la fin du scénario suivant). Bref, c'est la merde.

PROPHÈTES ET RABAT-JOIE

RECTIUS

Rectius est incarné dans le corps d'un *geek* de seize ans qui vit toujours chez sa mère. Il a la peau grasse, un physique ingrat et n'a toujours pas mué. Il porte un jean crasseux, des baskets jaune fluo trop grandes et un tee-shirt aux armes de l'École polytechnique. Il passe son temps dans sa chambre avec ses ordinateurs et ses boutons, et n'en sort que pour sa véritable passion : la chasse au démon. Ses deux sections lourdes (cf. écran d'INS/MV4) lui sont toutes dévouées, chacun des soldats de Dieu travaillant dans une société de sécurité, Sécu Auxerre (original non ?).

R ECTIUS

Dominique
Grade 2

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 6 | 3 | 4 |

TALENTS

Combat 5, Défense 5.

POUVOIRS

Jugement 2, Peur 2, Volonté supra-normale 2, Lire les pensées 1, Régénération 2, avantage matériel : deux sections lourdes, avertissement sans frais : monomaniaque.

COMBAT

21 PP, 9 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 ; épée longue bémé mineure (précision +2, puissance +4)

YATAGAN

Après plus de quatre cents ans passés dans un papier sur lequel est écrit un poème à la con, et coincé dans une salopette de bibliothèque, Yatagan est un petit peu énervé. Il n'a qu'une envie, qu'on lui foute le feu et qu'on le laisse retourner au Paradis, mais n'a pas d'autre choix que se défendre face aux agressions et de rendre les coups. Il va faire un adversaire tout ce qu'il y a de plus dangereux pour les personnages de vos joueurs et ne fera pas de quartier.

Y ATAGAN

Laurent
Grade 2

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 6 | 0+ | 5 | 6 | 0+ | 4 |

TALENT

Attendre qu'on veuille bien le libérer 6.

POUVOIRS

Télékinésie 4, Paralyse 3, Peur 2, Lire les pensées 3, Non-détection 2, Armure corporelle 3, Champ de force 3, Immunité contre le feu, Jeûne, avertissement sans frais : abstinence (ben là, c'est gagné...).

COMBAT

20 PP, 12 PF, BL -/BG -/BF -/MS -

OUSSAICHÔ

Oussaichô est le Belial typique qui se prend pour un mafieux. Il essaie de se donner des airs de Robert De Niro

dans *Les Affianidis*, mais avec une bonne sale tête et un certain manque de classe. Il porte un costume en alpaga noir rayé de fines bandes blanches avec des épaulettes qui achèvent de lui donner un air de crâneur. Par contre, il est plutôt intelligent et essaiera de paraître sympathique aux yeux des personnages et de les monter contre son rival au service de Crocell.

O USSAICHÔ

Belial
Grade 1

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 |

TALENTS

Tir 2 (armes de poing 5), Défense 3.

POUVOIRS

Jet de flammes 4, Incendie 2, Armure corporelle 1, Immunité contre le feu, Paralyse 3, avertissement sans frais : phobie des enfants.

COMBAT

13 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

AGLÂGLÂ

Agglâglâ est un jeune homme, maigre et pas très grand, habillé comme un rappeur blanc d'opérette : *baggy pants*, chaînes en or, sweat-shirt Royal Wear et gros bonnet qui lui sert bien à dissimuler les cornes qui pointent de son crâne rasé. Il est plutôt aimable mais est très impulsif et, malgré ses tentatives pour faire bonne impression aux personnages, restera très méfiant envers ces derniers qu'il estime en grande partie responsables des mésaventures de son prince.

A GLÂGLÂ

Crocell
Grade 1

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 3 |

TALENTS

Défense 6, Baratin 2, Combat 3.

POUVOIRS

Éclats de glace 2, Froid polaire 2, Vitesse 4, Détection du danger 1, Corps liquide, avertissement sans frais : cornes.

COMBAT

14 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

De Bello Civili

MARIE-JOLIE

Grande, brune, pulpeuse, Marie-Jolie est un fantasma masculin de base : elle est belle, perverse, manipulatrice, méchante et aime le sexe. Malheureusement pour les hormones des jeunes mâles en folie, elle est aussi très intelligente et totalement consciente de l'effet qu'elle peut produire. Née du viol d'une humaine par un démon, c'est une succube très puissante qui a récemment changé de supérieur, passant des services du prince du jugement où elle se sentait étouffer, bloquée dans son avancement par mesure de sécurité pour Andromalius, à ceux de Baal. Celui-ci finit par accepter son adhésion et lui offrit même le grade 3 suite à son intervention efficace dans l'affaire Harut versus le reste du monde décrite dans *New World Order*, en vente dans toutes les bonnes églises de scientologie. Elle est restée très ambitieuse mais a décidé de se tenir à carreau, servant de bras gauche efficace au prince de la guerre, qui a trouvé en elle quelqu'un de parfait pour frétiller dans les eaux troubles de la politique infernale.

Objectifs : Marie-Jolie est là pour tenter de démêler l'imbricatio du conflit entre Belial et Crocell tout en maintenant la stabilité en Enfer. Baal estime en effet que le moment est mal choisi pour se diviser, et elle fera donc tout son possible pour empêcher la situation de dégénérer. Elle sera la plus encline à croire que Belial puisse infiltrer les rangs de son frère ennemi.

Note : ses deux corbeaux familiers légèrement surdimensionnés n'interviennent pas dans cette partie.

MARIE-**J**OLIE

| | | | | | | Baal |
|----|----|----|----|----|-----|---------|
| | | | | | | Grade 3 |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi | |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | |

TALENTS

Comédie 5, Baratin 5, Séduction 4, Hobby (archéologie) 2, Défense 6, Combat 6.

POUVOIRS

Art de combat 3, Protection de l'âme, Armure corporelle 3, Absorption d'énergie sexuelle 2, Télépathie 1, Jet de flammes 3, 2 familiers (corbeaux), Détection du danger 1, Détection du bien 1, Téléportation 2, avertissement sans frais : besoin d'acte sexuel.

COMBAT

30 PP, 6 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16 ; hache de bataille maudite mineure (précision +2, puissance +5, inadaptée à la parade), revolver de gros calibre maudit indépendant mineur (4+, précision +0, puissance +6, pénétration importante, portée moyenne)

SALOMON

Quand on pense à un démon d'Andromalius, la première image qui vient naturellement à l'esprit est celle d'un expert-comptable poussiéreux et psychorigide. Or, Salomon est l'antithèse d'un Alain Juppé : grand, brun, charmant et charmeur, toujours tiré à quatre épingles dans des costumes haute couture, toujours souriant et courtois, toujours conciliant. C'est un politicien-né sans aucune ambition personnelle autre que de servir son prince à qui il voue une admiration sans bornes, et duquel il partage l'essentiel des conceptions sur les forces du Mal et le Grand Jeu. Andromalius apprécie son serviteur en qui il a toute confiance, ce qui est plutôt rare, et lui a confié la lourde tâche de le représenter pour tout ce qui concerne la politique infernale en France, ce dont Salomon tire une grande fierté. Il est l'incarnation parfaite d'une autre façon de faire régner l'ordre et la discipline, recherchant des compromis profitables à tous avec les puissants et sachant châtier de manière impitoyable les faibles et les imprudents. Il est donc charmant lors d'une négociation mais, quand il a percé à jour son adversaire et trouvé son point faible, il l'écrase en un éclair sans une arrière-pensée ni perdre son sourire.

Objectifs : avant tout découvrir la vérité et en apprendre le plus possible sur les petites affaires de Belial et de Crocell. S'il à la moindre occasion, Salomon chargera le prince du froid et tentera de prouver sa trahison pour qu'Andromalius puisse enfin se débarrasser de lui, quitte à passer sur l'infiltration du prince du feu dans ses rangs.

SALOMON

Andromalius - Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 |

TALENTS

Séduction 4, Aisance sociale 4, Discussion 4, Savoir occulte 2 (droit infernal 5).

POUVOIRS

Lire les pensées 3, Détection du mensonge 3, Invisibilité 2, Humanité 4, Détection du futur proche 2, Augmentation de Volonté 3, Volonté supra-normale 4, Charme 3, avertissement sans frais : dandy.

COMBAT

28 PP, 6 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

LE PROFESSEUR

Le Professeur est incarné dans le corps d'un homme d'une cinquantaine d'années, complètement chauve et à la colon-

ne vertébrale en compte ce qui lui impose de se déplacer en chaise roulante. À vrai dire, il ressemble un peu au professeur Xavier des X-Men ce qui lui a valu son sobriquet. Tout le monde a d'ailleurs oublié son vrai nom mais il faut dire qu'il est présent dans ce corps depuis un peu plus de deux cents ans, ce qui n'aide pas. Il est très taciturne et ne hausse jamais la voix, se contentant d'écouter ce qu'on a à lui dire avant de rendre un avis laconique et définitif – et quand on dit définitif ce n'est pas un euphémisme, il a les moyens de se faire obéir et toute latitude de la part de Kronos pour mener ses affaires comme il l'entend. Ce qui importe avant tout à ses yeux est la stabilité des forces du Mal et l'équilibre du Grand Jeu. C'est moins un politicien qu'une sorte de sage dont les conseils sont respectés par l'ensemble des démons puissants qu'il côtoie et dont la simple présence suffit souvent à apaiser les tensions. Il fait un peu office de *consigliere*, des politiciens infernaux en poste en France : cette fonction étrange de certaines familles mafieuses d'avocat et de conseiller n'appartenant pas vraiment à la Famille et ne s'impliquant pas tellement dans ses basses affaires, mais dont tout le monde écoute les recommandations.

Objectifs : maintenir coûte que coûte la paix et la bonne humeur dans les forces du Mal tout en essayant de découvrir tous les tenants et les aboutissants de l'affaire. Il sera donc prêt à écouter si les manœuvres de Belial sont révélées au grand jour.

| L E P ROFESSEUR | | | | | | |
|------------------|----|----|----|----|-----|--|
| Kronos – Grade 3 | | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi | |
| 2 | 2 | 3 | 6 | 3 | 5 | |

TALENTS
Hobby (histoire) 5, Discussion 6, Savoir occulte 3 (administration infernale 6+).

POUVOIRS
Déplacement temporel 3, Télépathie 3, Projection temporelle 5, Lire les pensées 2, Sommeil 3, Volonté supra-normale 4, Anaérobiose, avertissement sans frais : paraplégique.

COMBAT
29 PP, 8 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

JÉZABEL

Une grande femme à la peau très blanche, aux épais cheveux noirs et aux formes généreuses qui promène son corps parfait dans des tailleurs stricts et de petits escarpins vernis. Elle a une façon tout à fait particulière de gommer son sexe-appeal pour mieux le faire ressortir, comme si ce n'était pas volontaire, et d'avoir l'air parfaitement innocente quand elle débite les mensonges les plus énormes ou qu'elle prépare le

plan le plus tordu. C'est en fait une caricature de démon aux ordres de Malphas telle que la plupart se les représentent : retorse, illusionniste, sans scrupule, extrêmement intelligente et particulièrement vicieuse – elle est sur Terre pour faire le Mal, faire souffrir les humains et les pervertir ; elle le fait avec une parfaite conscience professionnelle et en tire un plaisir certain. Elle est accessoirement très ambitieuse, et la nommer responsable de la politique française du prince de la discorde, permet à ce dernier de la noyer sous un travail certes stimulant mais surtout qui ne lui laisse que peu de loisirs pour essayer de lui piquer sa place. Jézabel fait aussi partie de l'Aphte, cette organisation secrète au service de Malphas dont le seul but est de ruiner la vie du plus de gens possibles en traitant les règles du Grand Jeu par-dessus la jambe.

Objectifs : foutre le bordel au maximum. Elle compte bien s'informer sur les forces en présence pour mieux pousser les deux frères à se battre. Elle prendra donc tout à tour la défense de ses deux et tentera de pousser tout le monde à s'énerver et à s'entre-tuer. Elle essaiera aussi de détourner l'attention de la responsabilité de Malphas dans le conflit actuel.

| J ÉZABEL | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|--|
| Malphas – Grade 3 | | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi | |
| 1 | 2 | 2 | 5 | 5 | 5 | |

TALENTS
Discussion 5, Séduction 5, Savoir occulte 3 (politique infernale 6).

POUVOIRS
Polymorphie 3, Lire les pensées 4+, Détection du mensonge 2, Discorde 5, Charme 4, Télépathie 3, Invisibilité 2, Esprits multiples 2, avertissement sans frais : besoin de perversion.

COMBAT
23 PP, 6 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12



PYRE

Pyre est incarné dans une vieille dame d'aspect vénérable avec chariot à commissions, et poireaux conséquents, dans lequel il cache accessoirement une énorme massue. À propos de poireaux, il en garde en permanence la si sympathique odeur. C'est un de ces démons aux ordres de Belial qui se fait passer pour un serviteur du prince du froid et sa mission est simple : faire croire aux personnages des joueurs que Crocell veut les faire éliminer, et se débarrasser de leur garde du corps « surnuméraire » sans pour autant y laisser sa peau.

De Bello Civili

PYRE

*Belial
Grade 1*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |

TALENTS

Combat 5, Défense 4.

POUVOIRS

Jet de flammes 3, Incendie 2, Immunité contre le feu, Détection du bien 2, Éclats de glace 3, Couche de glace 2, Téléportation 2, avertissement sans frais : odeur suspecte.

COMBAT

16 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

LES CAILLERAS DU FROID

Une bande de lascars tout ce qu'il y a de plus classique, livrée avec crocodiles, joggings jaune poussin et quelques fusils à pompe pour faire bonne mesure. Comme vous pouvez le remarquer, bien qu'ils essaient de se faire passer pour des Flocons de sang, ils sont un peu plus balaisés mais ne devraient pas représenter un obstacle majeur pour autant. D'ailleurs, leur seule fonction est de se faire dessouder par les personnages même s'ils n'en ont pas vraiment conscience.

LES **C**AILLERAS **D**U **F**ROID

Familiers

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2+ |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaule 3+), Défense 3, Athlétisme 2.

POUVOIR

Éclats de glace 2.

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

JULIE DELAHAYE

JULIE **D**ELAHAYE

Belial - Grade 2

Ses caractéristiques sont disponibles dans le scénario précédent. À noter que son pouvoir Jet de flammes est passé au niveau 4 après la réussite du plan diabolique de Belial.

ICETEA

Ice tea est incarné dans une jeune Japonaise aux magnifiques cheveux vert fluo et vêtue d'une robe chinoise près du corps rouge, ce qui est n'importe quoi, il faut bien le dire. Elle est là pour éliminer les démons et ainsi venger la condamnation de Crocell par la Cour, dont ils sont directement responsables – elle est prête à se sacrifier dans l'attaque et combattra fanatiquement jusqu'à la mort en essayant d'entraîner le plus de personnages avec elle.

ICETEA

Crocell - Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 |

TALENTS

Tir 2 (armes automatiques 4), Défense 4, Discrétion 3.

POUVOIRS

Éclats de glace 3, Couche de glace 2, Froid polaire 3, Immunité contre le froid, Armure corporelle 3, Régénération 3, avertissement sans frais : couleur des cheveux.

COMBAT

21 PP, 7 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20 ; Uzi maudit mineur (précision +0, puissance +6, attaque multiple, pénétration importante, portée moyenne).

LES FLOCONS DE SANG

Ce sont de jeunes Asiatiques vaguement habillés en ninja de mauvais téléfilm américain et armés d'Uzi.

LES **F**LOCONS **D**E **S**ANG

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Tir 1+ (armes de poing 3), Défense 3, Discrétion 3.

POUVOIR

Éclats de glace 1.

COMBAT

4 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12



Voir le Pôle et Courir

« J'ai encore rêvé d'elle... »

« J'ai un peu froid... »

« Le long courrier se cherche un passage au milieu des grands icebergs, qui dérivent menaçants, à peu de distance du navire... Ce sont de gigantesques

montagnes de glace qui accompagnent le bateau, d'inquiétants convoyeurs qui semblent attendre un signal imprévisible pour harponner le navire. La menace de leur présence pèse sur tout l'équipage. »

— Tardi, *Le démon des glaces*.

« J'ai besoin de renforts sur la piste noire numéro sept. Je répète : demande de renfort piste noire sept. »

L'explosion de la piste éparilla les démons de Crocell un peu partout. Ils retombèrent dans la neige noire et ensablante, cherchant leurs membres arrachés - qui une jambe, qui un bras, qui un œil... Profitant de la confusion, une dizaine de démons armés de lance-flammes investit la position et se replièrent derrière un half-pipe.

« Ils ont réussi à prendre le pont de la troisième avenue et pénétrer dans l'île - horriblement au ralenti immédiat. »

Une pluie de feu se déversa sur les démons de Crocell qui venaient d'atteindre l'île. Ils se réfugièrent en courant dans un building de briques canotières, sous les regards effarés des âmes damnées qui n'en croyaient pas leurs yeux. Ils attendirent quelques minutes que l'orage de flammes se calme et chuchotèrent en hurlant dans les rues de la ville cernée de lave orange.

« L'opération Highway to Hell est passée en phase active. Ceci n'est pas un exercice. »

Le démon d'Andromalus se précipita sur ses armes et se mit soigneusement à granuler pour atteindre une taille respectable. Il rejoignit son unité et ils se mirent en route, au pas de course, vers les tours aveugles du palais. Sa silhouette menaçante se profilait à l'horizon, surplombant le Tartare de toute sa majestueuse horreur. Les démons prirent leur envol au-dessus de la cité de DIs, frappant tous ceux qui se trouvaient sur leur chemin sans aucune pitié.

« Mais c'est-ce que vous faites ici ? »

Le démon de Kronos n'eut pas le temps de réaliser ce qui lui arrivait : une demi-douzaine de serviteurs de Baulheith s'emprirent de lui et le jetèrent dans une cage d'acier. Il eut à peine le temps de les voir dévorer les disques dans des outilleries et placer des explosifs dans le bureau avant d'être traîné au dehors dans un Enfer en guerre.

« Le secteur est sécurisé, nous avons contenu les forces de Crocell et encerclé leur position. »

Il était fier de lui, il avait réussi à emporter une bonne partie de la zone d'influence du prince du froid, repoussant inlassablement les démons ennemis qui étaient maintenant cantonnés dans la partie de son territoire la plus inaccessible, deux pics jumeaux déchurés et enneigés qui se dressaient à quelques centaines de mètres à peine de leur nouvelle position. Belul allait être fier de lui.

« Nous acceptons de nous rendre et nous voulons rejoindre nos camarades. »

Le démon de Malphas sourit et ressortit du building assiégé où les autres démons de Crocell étaient coincés. Il se dirigea vers les forces de Belul et leur annonça qu'ils refusaient toute négociation. À ces mots, le lion du brasier démoniaque explosa de rage et donna l'ordre à ses hommes d'investir l'immeuble sans faire de quartier.

« Sortez ! Sortez tous je vous dis ! Je sais que vous êtes tous contre moi ! »

Les démons s'enfuyaient en courant du bureau du directeur et le fermèrent à triple tour de l'extérieur. Athlam faisait encore une crise de panique et il ne fallait pas bon rester dans les passages quand il était dans cet état-là. De l'intérieur de la pièce, ils parvinrent l'entendre parler pour lui-même et s'adresser à des ennemis imaginaires.

« Nous allons donner l'assaut Votre Excellence - mais... c'est-ce que c'est que ça ? ! »

Une violente tempête de neige se déclara en un instant et la terre se mit à trembler. Les démons de Belul s'agrippèrent bien bien que mal aux tiges et autres tire-fesses. Quand le Hozzud se dissipa, quelques secondes plus tard, les montagnes avaient disparu, avalées par une tour de glace, sorte d'iceberg géant qui les entourait désormais, empêchant les serviteurs du prince du feu d'aller y traquer les derniers démons fuyés à Crocell.

« Bonjour messieurs. Maintenant que vous êtes mes nouveaux serviteurs, j'ai une petite mission à vous confier. »

Les anciens démons de Crocell se dirigèrent à contrecoeur avec des bidons de napalm et des allumettes aux quatre coins de

De Bello Civili

la cité de Ds. Devant les damnés mécontents, ils répandirent le liquide poisseux sur leur corps avant d'y mettre le feu brûlant malgré la douleur des slogans pour la paix au Vietnam. Dans son patto, Kotol se roula par terre, mort de rière.

« Félicitations messieurs, l'opération a été un succès, allons-y. » Antroniulus et ses serviteurs pénétrèrent dans le hall de maître noir qui ouvrait sur le palais de Samaël. Le prince du

jugement étouffa un hurlement de rage et de frustration : devant les hautes portes d'acier culerassées. Seul et une dizaine de démons de combat sursautés les attendaient. Le prince de la guerre sourit à son collègue et lui annonça que, pour éviter tout coup d'État en cette période de troubles, il avait déclaré, avec l'assentiment d'une majorité de la Cour démoniaque, et jusqu'au retour à la normale, la loi martiale aux Elfes.

Crocell s'est donc réfugié sur Terre, histoire d'avoir les coudees franches pour résister à l'offensive de Belial et d'assurer sa propre sécurité. Il a choisi comme lieu de villégiature un charmant endroit au sud de la France, mais alors bien au sud : l'Antarctique. Plus précisément la base française Dumont d'Urville en Terre Adélie et ce pour plusieurs raisons. D'abord parce que c'est loin de tout et que personne ne viendra l'y chercher. Ensuite parce que c'est un des endroits les plus froids de la planète et que, le froid, Crocell aime ça. Enfin, parce que le pôle magnétique est un phénomène non seulement physique mais aussi magique : les *ley lines* les plus importantes de notre bonne planète y font un chouette nœud bien emmêlé qui permet au prince du froid de s'alimenter en énergie sans passer par la case Enfer. D'ailleurs, même s'il est officiellement déclaré renégat par la Cour, cela n'affecte en rien ses pouvoirs – seul Satan *himself* pourrait le destituer réellement.

Tout ça est bel et bon, me direz-vous, mais quel est le rapport avec le schmilblic ? Eh bien, le rapport c'est que les personnages de vos joueurs vont rendre à Crocell une sympathique visite de courtoisie. Pour ce faire, il leur suffira de suivre à la trace un Flocon de sang imprudent qui les emmènera dans son sillage sans se rendre compte de ce qu'il fait – à vrai dire, les démons eux-mêmes ne devraient pas s'apercevoir tout de suite qu'ils se sont jetés, comme des grands, dans la gueule du loup... Faites bien attention, ce scénario peut provoquer un taux de mortalité important dans l'équipe de vos joueurs si ceux-ci ne se montrent pas prudents ou sont des va-t-en-guerre impénitents – dans ce cas, ce sera bien fait pour eux mais essayez tout de même d'en faire survivre quelques-uns : il serait dommage qu'ils meurent tous au beau milieu de la campagne, non ?

FROZEN MARGARITA

Frozen Margarita

Pendant la période de flou artistique et d'incertitude que sanctionne le début de la guerre ouverte entre Belial et

Crocell, Monsieur Fabien va continuer tant bien que mal à se tenir au courant de la situation, par l'intermédiaire des personnages bien sûr. Justement, un de ses bons amis vient de lui raconter une histoire qui sonne bizarrement à ses oreilles. C'est un démon aux ordres de Malthus qui travaille pour les pompiers de Paris et il a découvert un cadavre étrange lors d'une intervention à une convention internationale de scientifiques. Il a été appelé en urgence par une femme de chambre paniquée qui a découvert le cadavre atrocement mutilé d'une jeune femme et, en examinant le corps, il s'est rendu compte que celle-ci était vraiment très froide, pour ne pas dire carrément gelée. Bien sûr, cela pourrait n'être que le coup d'un démon peu prudent qui aurait oublié de se débarrasser du cadavre mais, après l'affaire Raymond Bougoin, cela a éveillé la méfiance de Monsieur Fabien et il a décidé d'envoyer les personnages faire une petite enquête de routine, juste au cas où. Il les tire donc du lit au petit matin et leur demande de se rendre au P.C. sécurité d'un hôtel Ibis à Orly, où un démon nommé Gilbert Blénot les briefera sur le problème.

Ce dernier est un jeune type musclé aux cheveux courts et à la peau mate, vêtu d'un superbe uniforme de pompier qui les escorte jusqu'à la chambre 312 de ce charmant hôtel du groupe Accor, dont la réputation en matière de confort et de transformation d'étages entiers en camps de concentration pour sans-papiers n'est plus à faire. Le cadavre a été emmené et Gilbert s'est arrangé pour que la police ne vienne pas fouiner partout : il a découvert le corps seul et a déclaré que la cause du décès était une crise cardiaque, s'arrangeant avec un pote à lui au service de Bifrons qui travaille à la morgue pour ne pas bruyé l'affaire.

Il leur racontera ce qu'il a découvert en entrant : le corps d'une grande blonde sexy et à poil, déshabillée dans un coin de la pièce, le corps lacéré de profondes entailles sur lesquelles restait un peu de givre. Le corps était d'ailleurs tout bleu et le démon soupçonne fortement l'utilisation d'un pouvoir démoniaque. La chambre a visiblement accueilli une soirée un peu spéciale, des bouteilles d'alcool vides en grande quantité jonchent le sol, une demi-douzaine de préservatifs usagés sont déposés dans le cendrier au milieu des mégots de joints, des traces de poudre blanche (de la cocaïne) sont visibles sur

la table de nuit et tout l'attirail du parfait petit pervers est resté sur le lit : godemiché, menottes, cravache et autres tubes de lubrifiant. Il n'y a pas d'objets personnels autres que ceux de la victime, à part un slip kangourou bleu qui traîne sous le lit, soit des vêtements sexy, voire vulgaires, et un sac à main dans lequel les personnages pourront découvrir du maquillage, un téléphone mobile, quelques centaines d'euros en liquide, des préservatifs et les papiers d'identité de la jeune femme (Marguerite Leblanc).

L'hôtel accueillait pour le week-end une convention internationale de géologues qui ont passé leur temps à écouter des conférences ennuyeuses en les faisant passer à grands coups de vin rouge et à draguer le personnel féminin. La direction de l'établissement ne sera pas très coopérative, à moins que les démons ne se fassent passer pour une autorité quelconque (flies, inspecteurs sanitaires, etc.). En ce cas, ils pourront obtenir la liste des participants au congrès, soit cent cinquante personnes environ, ce qui leur fera une belle jambe. Les employés, eux, parleront plus facilement, notamment les femmes de ménage qui travaillent ici en sous-traitance pour la société Arcade, qui les exploite de fort belle manière.

La chambre 312 a été payée par la jeune femme elle-même la veille au soir, en liquide, et le réceptionniste qui lui a remis les clés s'est facilement rendu compte qu'il s'agissait d'une prostituée mais a préféré fermer les yeux : il faut bien que les géologues s'amuse et que les affaires tournent. Si les personnages ont la présence d'esprit de regarder dans le téléphone de la victime les derniers numéros composés, ils verront que le dernier appel a été passé à un certain Luigi et que celui-ci a rappelé une bonne dizaine de fois ce matin. Ce dernier, si les démons téléphonent avec le portable, répondra d'une voix à la fois angoissée et rassurante : « Margot ? ». Si une voix masculine lui répond, il pétera les plombs et se mettra à insulter son interlocuteur, lui demandant ce qu'il a fait de sa femme et le menaçant de lui faire avaler ses propres testicules, ce qui n'est pas très cool.

Luigi acceptera facilement de voir les personnages, d'autant qu'il erre dans l'hôtel depuis six heures du matin, complètement paniqué. C'est un jeune homme séduisant de type rituel vachement prononcé, cheveux noirs plaqués au saindoux et poils qui sortent du col. Il essaiera au début d'impressionner les démons mais s'effondrera assez vite et leur racontera son histoire : au R.M.I tous les deux, ils se prostituaient occasionnellement et, le soir précédent, avaient tous les deux un client. Marguerite l'a appelé pour lui dire que tout allait bien et il n'a plus de nouvelles depuis. Il a vu son client : un grand type, roux et moustachu aux yeux clairs avec des taches de rousseur. Si les personnages ne trouvent pas cette piste, c'est une femme de ménage qui leur confiera avoir vu la jeune femme rentrer dans sa chambre avec le géologue. En partant de là, il sera facile de retrouver sa trace ; il suffira en effet de demander au réceptionniste s'il ne l'a pas remarqué et celui-ci acceptera de s'en souvenir en échange d'un petit billet. Il

leur donnera alors son nom, Bjorn Olsen, et leur dira qu'il a quitté l'hôtel très tôt ce matin après lui avoir fait passer un coup de téléphone à Air France pour avancer l'heure de son départ. Il a ensuite pris un taxi pour le terminal – d'ailleurs, les démons ont juste le temps de l'attraper avant que son vol pour Le Cap ne parte...

FUMER DE LA BOER

Bien entendu, les personnages vont arriver juste après le départ de son vol, sinon, ça ne serait pas marrant. S'ils tiennent Monsieur Fabien au courant, celui-ci voudra en avoir le cœur net : cela fait deux fois qu'un mystérieux individu s'envole pour l'Afrique du Sud (vous vous souvenez d'Isaac Iceberg dans le premier scénario ?) et il ordonnera donc aux démons de prendre le prochain avion au départ pour retrouver Bjorn. Il leur demande de se renseigner sur ce qu'ils peuvent avoir bien tous à faire au Cap et de ne pas se faire repérer avant de l'avoir découvert. Après un vol d'une vingtaine d'heures, les personnages débarqueront dans la chaleur étouffante du Cap où un grand Noir très maigre – Cliff, démon de Baalberith de son état – les attend avec un panneau à leurs noms. Monsieur Fabien a en effet contacté les forces du Mal locales qui leur ont envoyé ce charmant comité d'accueil qui pourra leur fournir les armes dont ils auront besoin (inutile de rappeler qu'on ne peut pas embarquer avec un M-16) et quelques liasses d'argent local, le rand. Il parle un anglais avec un accent bantou prononcé et, en attendant l'arrivée des démons, il s'est renseigné sur le géologue, qui a débarqué quelques heures avant les personnages. Plutôt que de l'intercepter, il a préféré le faire suivre discrètement jusqu'à son hôtel, un établissement sordide sur le port.

Quelques mots sur l'Afrique du Sud. C'est un état fédéral d'une superficie d'un peu plus d'un million deux cent mille kilomètres carrés où l'on parle officiellement l'anglais et l'afrikaans ainsi que des langues bantoues : le xhosa et le zoulou. Colonisé par les Boers, originaires de Hollande, le pays a été dominé, après une guerre violente contre l'Angleterre, par la minorité blanche (quinze pour cent de la population) jusqu'en 1994. L'apartheid a été aboli en 1991 après une lutte de longue haleine et le pays est depuis en pleine période de mutation, la cohabitation entre Noirs longtemps opprimés et Blancs tout étonnés de ne plus être les maîtres n'allant pas sans heurts. L'Afrique du Sud est un pays extrêmement riche, premier producteur mondial d'or et pas mal placé en ce qui concerne les diamants, et très touristique – de nombreux palaces et casinos côtoient les terrains de golf et autres industries lourdes. Le Cap est la capitale législative du pays, c'est une métropole cosmopolite comptant deux millions d'habitants dont l'économie tourne autour de son port, de ses industries et de l'extraction du pétrole.

De Bello Civili

Bjorn, depuis qu'il est arrivé à son hôtel, a fait trois choses : d'abord, il s'est fait une pute, ensuite, il a été sur le port et est monté à bord d'un navire baptisé *L'Anjou*, enfin, il est allé se coucher. Il sera facile de découvrir la prochaine destination de *L'Anjou*, à savoir la base française Dumont d'Urville en Antarctique où il transporte matériel scientifique et vivres, ne serait-ce qu'en parlant aux matelots ou en se renseignant à la capitainerie. D'ailleurs, le bateau embarque aussi quelques touristes qui séjourneront à la base pendant trois jours puis feront une petite visite guidée dans le secteur français pour la modique somme de trois mille euros par tête de pipe. Les démons devraient sans hésitation continuer leur traque jusqu'au pôle Sud et, s'ils lui demandent son avis, Monsieur Fabien les y encouragera en leur conseillant de doubler de prudence.

CARGO DE NUIT

Il faudra près d'une semaine au cargo français pour parcourir les quelques huit mille cinq cents kilomètres qui le séparent de la base et Bjorn se tiendra tranquille pendant tout le trajet. Si les personnages discutent avec lui en jouant aux bons touristes de base, il leur apprendra qu'il est géologue et se lancera dans un exposé fort intéressant sur la composition du socle antarctique. Vous êtes bien entendu libre de pimenter la traversée de tout ce qui pourrait vous passer par la tête pour embêter un peu vos joueurs et, comme nous sommes généreux, nous vous fournissons quelques exemples.

- **La tempête** : le ciel se couvre soudain d'énormes nuages et est parcouru d'éclairs. Le tonnerre gronde et, bientôt, une pluie torrentielle s'abat sur le cargo alors que les vents le balottent dans tous les sens sur des vagues gigantesques. Ordre est donné à tous de retourner dans les cabines : toute personne sur le pont doit faire un test d'Agilité par tour de jeu si elle ne veut pas être emportée (jetez 1d6 : de 1 à 5, la victime perd 2 points de fatigue, sur un 6, elle est jetée à la mer). Il faut réussir trois jets successifs pour rentrer dans sa cabine. Là, les personnages devront faire un test de Force facile s'ils ne veulent pas vomir leur quatre-heures et leur midi aussi.

- **L'épidémie** : un facétieux démon de Malthus a infecté un réservoir d'eau du cargo avec une bonne vieille dysenterie. Tous ceux qui ont goûté la soupe à l'aïron de requin de la veille (on en a évidemment proposé aux personnages) sont malades. Ceux qui ne sont pas immunisés contre les maladies et les poisons doivent faire un test de Force très difficile : une réussite donne juste un petit mal de ventre, un échec une bonne diarrhée (2 colonnes de malus à toutes les actions pendant une semaine), et un échec avec un RU de 6 une diarrhée hémorragique qui fait perdre 4 points de fatigue et donne un malus de 2 colonnes à toutes les actions pendant dix jours.

- **Les dents de la mer** : à cause du bordel magnético-magique qu'occasionne la présence de Crocell, certaines baleines

bleues pètent un peu les plombs et l'une d'entre elles a décidé de couler le bateau. C'est un monstre de trente mètres de long et de plus de cent cinquante tonnes qui va essayer de faire chavirer le cargo en lui collant de grands coups de boule. La seule façon de s'en débarrasser est de le tuer, ce qui est plus facile à dire qu'à faire vu la taille de la bestiole. On considérera qu'elle possède 24 points de fatigue (seuil de BL 8), qu'elle meure arrivée à zéro et qu'elle est dotée d'une armure de 8 points. Elle attaque avec un talent de Corps à corps au niveau 3. En cas de réussite de cette attaque, chaque joueur doit réussir un test d'Agilité pour ne pas subir une blessure d'un niveau de dommages égal à 1d6+2. Sur un RU de 6, une voie d'eau s'ouvre dans la coque et il faut aller colmater dans la cale – les matelots s'en chargeront mais au bout de cinq de ces brèches, le navire se disloquera dans les eaux glacées.

GUIDE DU ROUTARD : ANTARCTIQUE

Guide du routard : Ant...

Toujours est-il qu'au bout de quelques jours la température commencera à baisser, s'approchant lentement mais sûrement de 0°C – les trois derniers jours se feront en longeant la côte australe et le thermomètre marquera alors un sympathique -10°C alors que, au sud, c'est l'été... Le matin du septième jour, la Terre Adélie sera enfin en vue et les démons pourront débarquer sur la base.

L'Antarctique est un désert froid caractérisé par des températures très basses, des vents violents et des précipitations très faibles. Les personnages ont néanmoins de la chance puisqu'ils s'y rendront vraisemblablement en plein milieu de l'été – il fait jour pratiquement 24 heures sur 24, la température atteint -10°C et les vents froids venus du sud-est ne soufflent qu'à une centaine de kilomètres-heure. Normalement, il devrait faire quand même aux alentours de 0°C, mais la présence de Crocell a un peu chamboulé le climat, le refroidissant sensiblement : une couche de neige recouvre le paysage et la glaciation est un peu en avance sur l'horaire prévu. Si vous faites jouer cette campagne à un autre moment, en juin par exemple, ce sera alors le milieu de l'hiver. Une épaisse couche de glace recouvre les alentours, un bruit sourd et des craquements se font entendre en permanence, il fait très froid et les vents soufflent à près de deux cents kilomètres-heure, laissant place parfois à des tempêtes de neige. La flore et la faune locales sont essentiellement composées de plancton, de nombreux phoques et otaries, de quelques espèces d'oiseaux, de hordes de manchots, et de quelques baleines bleues pouvant atteindre trente mètres de long pour cent cinquante tonnes.

La première expédition française en Antarctique fut conduite par Dumont d'Urville entre 1838 et 1840, en pleine période d'effervescence découverte. Un joli imbrogl

juridico-politique éclata assez rapidement entre les différents pays s'étant aventurés jusque-là, la France, l'Australie, le Royaume-Uni et la Norvège réclamant chacun un bout de pôle Sud de manière souveraine sous le regard courroucé des USA et de l'URSS. La Seconde Guerre mondiale ajouta encore au conflit, les Allemands coulant tout ce qui croisait dans les parages et la course à l'installation reparti dès la fin de la guerre. Après un premier échec l'année précédente, les Français débarquèrent en Terre Adélie et occupèrent entre 1949 et 1950 leur base de Port-Martin, sur le 140^e méridien, qui sera renommée trois ans plus tard d'après le pionnier français de l'expédition australe. En 1960, la France rouvre ses stations de manière permanente après qu'un accord a été passé le 1^{er} décembre 1959 entre les différents pays revendiquant le Pôle. L'accord gèle de fait les revendications territoriales des uns et des autres — la France héritant du même coup d'un camembert, partant du pôle physique et finissant sur la côte, de trois cent cinquante kilomètres environ (accessoirement, c'est la partie du continent où se trouve le pôle magnétique). Il instaure également une politique de coopération scientifique internationale prévoyant la possibilité pour n'importe quel chercheur, quelle que soit sa nationalité, de faire ses recherches sur l'ensemble de l'Antarctique ainsi qu'une utilisation nécessairement pacifique du territoire. Les pays « gérant » depuis le Pôle sont membres d'un club très fermé

comptant la France, l'Australie, le Royaume-Uni et la Norvège ainsi que les USA, la Russie, la Nouvelle-Zélande, la Belgique, le Chili, l'Argentine, le Japon et l'Afrique du Sud.

La base Dumont d'Urville surplombe un fjord à l'entrée duquel se dresse le majestueux iceberg de l'Astrolabe. Elle fait près de cinq cents mètres de long sur trois cents de large, coupée en deux par une large route enneigée cernée d'une bonne douzaine d'espèce de hangars de cent mètres sur quarante. Quelques baraques et installations allant de l'antenne radio au groupe électrogène complètent ce tableau idyllique au milieu d'une foule de manchots occupés à se faire des nids en caillou et à tomber sur le cul. Elle est gérée par l'armée mais a pour mission la recherche scientifique et est peuplée d'une demi-douzaine de scientifiques, et d'une douzaine de militaires.

Le lieutenant Tricard gère l'ensemble et recevra les touristes (les personnages et quelques humains en vadrouille) avec son fidèle adjoint, le sergent Dugland, responsable des civils en vacances. Ce sont d'ailleurs les seuls humains « normaux » que compte la base : tous les soldats sont des Flocons de sang ainsi que les scientifiques dont le chef est quant à lui un démon au service de Crocell, comme le responsable de la sécurité de la base, le sergent Vannier, et la charmante infirmière, Vanessa. Et, perdu au milieu de cette racaille maléfique qui le terrifie,



De Bello Civili

un pauvre ange de Daniel qui a été envoyé ici parce qu'il était trop incompetent sur le terrain et qu'on a pensé en haut lieu qu'il serait plus utile à trier les cailloux...

PÔLE POSITION

Les démons et les autres touristes seront installés dans un des grands bâtiments, dans des chambres doubles spartiates mais relativement confortables. Tous les matins, ils seront entraînés par le sergent Dugland dans les installations de la base et les alentours qu'il leur fera visiter en chenillette. L'après-midi sera libre et les personnages pourront vaquer à leurs investigations normales. On leur conseillera néanmoins de ne pas troubler les scientifiques dans leur passionnant travail et l'un des entrepôts leur sera interdit en permanence, constamment surveillé par trois soldats qui s'y relaient toutes les quatre heures, de jour comme de nuit. Ils prendront leur repas avec les scientifiques et devraient tiquer quand leur directeur de recherches se présentera à eux sous le nom d'Isaac Iceberg.

Néanmoins, rien n'apparaît vraiment suspect dans la base. Bien sûr, le sergent Dugland passe la journée dans son bureau et c'est le responsable de la sécurité qui semble véritablement diriger la station, mais rien de douteux ne leur sautera aux yeux. Assez rapidement cependant, et même s'ils sont très discrets, Vannier, qui a des oreilles et des yeux partout, les repérera et commencera à les trouver louches. Il leur enverra alors Kinderpinguy, le manchot cybernétique équipé d'une caméra, qui les suivra partout, semblant s'être pris d'affection pour eux - à vous de faire passer ça autant que faire ce peut pour le bon vieux humour estampillé IN NOMINE SATANIS.

Vanessa, quant à elle, jettera son dévolu sur le personnage au score de Présence le plus élevé et se jettera littéralement dans ses bras. Elle jouera à fond le rôle de l'infirmière ingénue, perdue au milieu de tous ces hommes incultes ou monomaniaques, et tentera de l'attirer dans son lit pour obtenir quelques confidences sur l'oreiller. Elle confesera elle-même trouver l'ambiance de la station assez étrange et, si le démon commence à lui poser des questions un peu précises, cela achèvera de griller leur couverture. De toute façon, vu que pratiquement tout le monde est aux ordres de Crocell, leur enquête ne pourra que les faire repérer par Vannier qui renforcera la surveillance.

L'ESPION QUI VENAIT DU FROID

Le soldat de deuxième classe André Mousseux semble être légèrement ostracisé par ses petits camarades, ce qui n'est que

justice étant donné qu'il est un membre de la You-You Power Force. Si les personnages le questionnent lui aussi, il commencera par se montrer méfiant puis finira par leur donner un rendez-vous en marge de la base, entre les chenillettes. Là, il se lancera dans un speech enfiévré où il avouera aux démons qu'il ne sait pas qui ils sont mais que s'ils posent des questions, ils ne doivent en tout cas pas être du côté des autres habitants de la station.

Il commencera alors à évoquer à demi-mots la présence du Malin à Dumont d'Urville avant de se prendre une balle de calibre .50 en plein dans sa petite tête d'os, ce qui le tuera sur le coup, ne laissant de lui qu'une petite flaque de sang sur la neige. C'est Vannier qui a décidé de s'en débarrasser. Il est planqué à quelques dizaines de mètres, vêtu de blanc et encagoulé tel le Corse de base, avec son fusil de précision à lunette et à silencieux. Il s'enfuira en chenillette tout de suite après avoir accompli son forfait, et la poursuite pourra s'engager avec les démons qui devront apprendre en vitesse à faire rouler ces saloperies à chenilles. Ça se conduit tout seul et on peut y monter à trois.

Faites durer la poursuite un petit moment, alors que le vent se lève et que la neige commence à tomber dru, puis laissez Vannier prendre un peu d'avance. Les personnages retrouveront son véhicule au pied d'un petit promontoire et verront ses traces de pas encore fraîches disparaître derrière celui-ci. C'est alors que résonnera dans l'air un hurlement bestial et que deux ours blancs de quatre mètres de haut sortiront de derrière le pic pour se jeter sur les démons. Vous m'objecterez sans doute qu'il n'y a pas d'ours en Antarctique mais ces deux-là sont un peu spéciaux puisque ce sont deux familiers un rien boostés aux ordres de Crocell. Ils essaieront de réduire les pauvres personnages en bouillie et combattront jusqu'à la mort alors que le vent se fera de plus en plus intense et de plus en plus froid, soulevant à chaque rafale des bourrasques de neige.

D'ailleurs, une fois la baston terminée, le ciel se couvrira de plus en plus et, quelques minutes plus tard, une violente tempête se lèvera, la neige aveuglant les démons qui devront faire des tests de Perception très difficiles pour rentrer. Il faut qu'ils obtiennent une MR cumulée de 15 et, à chaque nouveau jet après le premier, ils bénéficieront, si l'on peut dire, d'une nouvelle colonne de malus... À la station, tout le monde s'est calfeutré et la tempête redouble d'intensité, empêchant toute communication avec l'extérieur. Néanmoins, dans la confusion provoquée par l'orage de neige, les personnages auront sans doute la meilleure occasion d'aller voir de quoi il retourne dans ce fameux hangar qui leur est interdit.

ÉTOILE DES NEIGES

L'entrepôt est désespérément vide mais les démons découvriront une large trappe en son milieu. Elle est très lourde et

fermée par un système de sécurité à carte magnétique plutôt complexe. Il faudra donc soit utiliser un pouvoir, soit aller voler des explosifs ailleurs dans la base pour l'ouvrir. Une échelle descend dans les entrailles de la terre (ça fait peur, hein ?), donnant accès à un corridor en pente douce au fond duquel se trouve un ascenseur : il suffit d'appuyer sur le bouton pour que la porte s'ouvre. À l'intérieur, un seul et unique commutateur permet de se rendre au sous-sol – la descente à grande vitesse dure plusieurs minutes durant lesquelles les démons descendront toujours plus bas pour finir par se retrouver à plusieurs centaines de mètres de profondeur. Une petite antichambre les y attend, avec quelques fauteuils, une table basse avec des magazines, un mini-bar plein de sodas dans un coin, et une porte à deux battants dans le mur du fond.

Derrière elle, le spectacle est impressionnant : une gigantesque caverne a été creusée sous la station, large de plus d'un kilomètre et haute d'une centaine de mètres dans laquelle Crocell s'est aménagé un véritable petit coin de Paradis – pardon, d'Enfer. Tout est recouvert de neige immaculée, quelques phoques et autres pingouins s'ébattent joyeusement autour d'un lac artificiel, des pistes de ski se disputent la vedette avec des rampes de skate et il y fait décidément très froid – à vrai dire, il fait près de -50°C et les personnages qui n'ont pas le pouvoir Immunité contre le froid ou des combinaisons pour les protéger, subiront un malus de deux colonnes à toutes leurs actions tant qu'ils seront là, et perdront un point de fatigue toutes les deux heures à cause du gel (voir aussi les règles concernant le froid, cf. *INS/MV4* page 33). Au centre de la caverne, sur une petite colline d'une cinquantaine de mètres de hauteur, il y a un petit chalet en bois tout ce qu'il y a de plus coquet, entouré de dizaines de sculptures monumentales représentant des animaux, des humains en taille réelle et des trucs abstraits dont on ne voit pas bien ce qu'ils sont censés représenter, comme si les statues les regardaient ou bougeaient.

Et ce n'est pas qu'un mirage dû au froid : certaines statues de taille et de forme humaines sont en fait des serveurs de Crocell qui vont les attaquer par surprise, se cachant entre chaque attaque au milieu des autres sculptures, harcelant les démons. Comptez autant de statues de glace qu'il y a de personnages et jouez sur l'ambiance oppressante que peut prendre ce combat. Les personnages ne savent pas d'où le prochain coup viendra, les assauts sont très violents et laissent place à un calme pesant qui ne se brise qu'au moment où les familiers frappent à nouveau. Bref, faites peur à vos joueurs, même s'ils devraient s'en sortir sans trop de casse... D'ailleurs, quand les personnages passeront au milieu de ce musée gelé, une sombre appréhension les envahira.

Une fois qu'ils se seront débarrassés de leurs adversaires, les démons pourront pénétrer dans le chalet où les attendent Vanessa, Vannier, Iceberg et trois soldats armés de fusils d'assaut. Au fond de la pièce, dans un vaste fauteuil confortable, un adolescent aux cheveux bleutés sirote,

entièrement nu, un Cherry Coke. Il accueille les personnages d'un sourire crispé et se présente : « Bonjour, je suis Crocell, prince-démon du froid. Je vous attendais, veuillez vous asseoir... ».

Bien sûr, les démons peuvent se jeter sur lui s'ils le désirent : dans ce cas, inutile de jouer le combat, ils sont morts et la campagne est terminée, ça leur apprendra. Si vous voulez sentez généreux, pulvériser en un ou deux et paralyser les autres mais, à votre place, je n'hésiterais pas à les réduire en bouillie – en même temps, vous n'avez sûrement pas acheté une extension à ce prix-là (et la suivante) pour qu'elle se termine en queue de poisson en plein milieu. Le prince n'est pas de très bonne humeur en lisant les premières pensées des personnages et les reconnaît comme ceux qui l'ont mis dans la bouse jusqu'au cou.

Néanmoins, il prend une profonde inspiration pour se calmer et ne les massacre pas tout de suite, préférant d'abord les questionner. Il leur demande simplement ce qu'ils font là, quel est le but de leur mission et pour qui ils travaillent puis, devant leurs réponses qu'il n'attendait visiblement pas, il leur annonce qu'il va réfléchir à leur sort et les invite à passer à la cave. Ils y sont guidés par Vannier qui les enferme dans une petite pièce à l'atmosphère tempérée, ce qui est plutôt gentil. Si les démons tentent de s'enfuir, grand bien leur fasse mais ils ne connaîtront jamais l'issue de ce scénario, et leur fuite sera pratiquement impossible à cause de la tempête, faites leur donc comprendre que le mieux reste encore d'attendre.

Quelques dizaines de minutes plus tard, Crocell les recevra de nouveau et leur offrira sa tournée de sodas aux goûts exotiques avant de leur expliquer ses motivations. C'est le moment fort du scénario alors essayez de soigner l'interprétation du prince : il est insolent, colérique, séduisant, triste, et faites en un grand moment de *roleplay*. Il leur raconte sa rivalité avec Belial depuis leur arrivée en Enfer, la découverte, grâce à l'aveu de Malphas, que son frère ennemi infiltrait ses propres démons dans ses rangs, sa réaction paniquée et un peu incohérente de créer les Flocons de sang pour rétablir l'équilibre des forces, sa certitude que le prince du feu a manigancé toute cette affaire en Provence afin d'avoir un prétexte valable pour l'attaquer de front, l'état du conflit en Enfer et sa conviction que cette guerre ne peut à terme qu'affaiblir les forces du Mal, faire éclater les dissensions larvées au sein de la Cour démoniaque – et la peur qu'il a de perdre...

Alors, Crocell soupire lentement, son regard se perd dans la vague, comme s'il se souvenait d'un passé lointain, si lointain mais tellement vivant qu'il torture encore son âme. Ses yeux se mettent à briller de larmes contenues, sa mâchoire se crispe et sa voix se brise comme s'il était obligé de forcer les mots à sortir de sa gorge : « Et tout ça à cause d'une gonzesse... ». Et c'est à ce moment précis que Vannier lance un « Merde » retentissant en tapotant son oreille. Il se tourne vers le prince du froid et lui annonce que la station est attaquée.

De Bello Civili

JAMES BOND FONT DU SKI

James Bond font du ski

Crocell entraîne Vannier, Vanessa, les trois soldats et les personnages à sa suite et remonte à la surface. Un hélicoptère noir arrose la base d'un feu nourri pendant que des hommes lourdement armés en descendent et commencent à attaquer tout ce qui se présente au lance-flammes. Un commando aux ordres de Belial a en effet découvert l'existence d'une base arrière du prince du froid en Terre Adélie, sans savoir que lui-même s'y trouvait, et est venu y faire une petite expédition punitive. Dehors, la tempête s'est calmée et c'est désormais un orage de feu et de haine qui plonge les lieux dans le chaos.

Les démons sont nombreux, bien équipés et prêts à tout. Leur seul but est d'éliminer tout ce qui est vivant sur la base. Quelque part dans *fit & ICE* se trouvent des règles de combat de masse (*Casta Belli*), c'est le moment de les utiliser. Comme les serviteurs de Crocell sont surpris mais que ceux de Belial sont en mode « search n' destroy » et ont déjà pris pied dans la station, nous considérons que c'est une

« Bataille rangée ». Comme vous pourrez le constater, les forces en présence sont relativement équilibrées et c'est donc le choix de vos joueurs qui va décider du sort de la bataille.

S'ils n'interviennent pas, les deux camps s'entre-tuent et les démons aux ordres du prince du feu triomphent de justesse, le prince du froid étant obligé de fuir avant qu'on le reconnaisse pour ce qu'il est, et qu'un des démons n'invoque Belial. Si les personnages se rangent dans le camp des assaillants, les serviteurs de Crocell se font rapidement décimer et celui-ci s'enfuit – il leur gardera une certaine rancœur de l'épisode, surtout qu'il vient de les épargner et de leur expliquer sa situation. Si les démons choisissent le camp du prince du froid celui-ci triomphe rapidement du commando. Crocell les remercie et leur offre un point de pouvoir supplémentaire (ce qui est très généreux de sa part vu sa situation) ainsi qu'un niveau de pouvoir de grade dans sa sphère d'influence (Froid), et son numéro de portable s'il n'a pas été déclaré officiellement renégat (+2 colonnes de bonus pour l'invoquer). Il les salue et se téléporte ensuite dans un lieu plus sûr où il pourra reconstituer ses forces. De retour à Paris, Monsieur Fabien écoutera leur rapport avec attention et ne commentera pas le fait qu'ils aient choisi leur camp, que ce soit l'un ou l'autre, mais leur conseillera désormais de bien faire attention à leur santé – ce n'était qu'une bataille, la guerre continue...



SCÉNARIO

DES PNJ PAS MANCHOTS

SERGENT DUGLAND

C'est un petit gros à moitié chauve portant d'épaisses lunettes et parlant un français de caserne, tout de concision et d'absence d'imagination, légèrement zozotant. Il sera assez pénible, traînant derrière les personnages pour leur montrer les merveilles du grand sud et de la Terre Adélie en permanence.

SERGENT DUGLAND

Bidasse touristique

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1+ |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaule 3), Défense 2+, Guide touristique en milieu froid 3.

COMBAT

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

LIEUTENANT TRICARD

Cet homme de taille moyenne aux cheveux gris et à l'aspect sévère est persuadé qu'il dirige la base sans comprendre vraiment ce qui s'y passe. Pète-sec et sûr de lui, il n'a que mépris pour les civils en général et les touristes en particulier.

LIEUTENANT TRICARD

Chef de la base

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaule 3), Savoir militaire 2 (tactique 3), Croire qu'il dirige vraiment la base 4.

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

ANDRÉ MOUSSEUX

Le soldat de deuxième classe Mousseux est un grand et gros costaud au teint rougeâtre. Il est très lâche et a foiré de

nombreuses missions qui lui ont valu en plus de son second avertissement sans frais d'être rangé dans son placard gelé austral. Il est complètement flippé par le fait d'être entouré de démons et n'en dort plus la nuit, ce qui lui colle de larges cernes sous les yeux.

ANDRÉ MOUSSEUX

*Daniel
Grade 1*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 3 |

TALENTS

Combat 4, Tir 3 (armes de poing 5), Défense 4+, Trier des cailloux 6.

POUVOIRS

Trait d'énergie 1, Armure corporelle 3, Déphasage 1, Pétrification 1, Détection du mal 1, avertissement sans frais : lâche et asexué.

COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

VANESSA

Vanessa est une grande brune aux yeux bleus qui n'a pas froid aux yeux. Elle est censée être l'infirmière de la base, même si elle ne connaît rien à la médecine, et assume son rôle de gentille idiote prête à se jeter dans les bras musclés d'un homme qui pourrait la protéger avec un parfait talent. Elle est en fait très intelligente et sert Crocell avec compétence depuis très longtemps, et avec une grande efficacité.

VANESSA

*Crocell
Grade 3*

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 |

TALENTS

Discussion 6, Aisance sociale 5, Comédie 5, Discretion 5, Défense 4, Avoir l'air idiote 6, Séduction 7+.

POUVOIRS

Froid polaire 3, Couche de glace 3, Invisibilité 3, Non-Détection 3, Protection de l'esprit, Contrôle des animaux 5, Charme 3, avertissement sans frais : phobie des croix.

COMBAT

27 PP, 7 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

De Bello Civili

BERNARD " PIC À GLACE " VANNIER

Bernard est le sergent responsable de la sécurité de la base française. C'est un petit type trapu à la barbe et aux cheveux ras qui passe ses loisirs à chasser le phoque et le manchot au pic à glace. Il est cependant plus malin qu'il en a l'air et finit toujours par savoir ce qui se passe dans la base.

| BERNARD " PIC À GLACE " VANNIER | | | | | |
|---------------------------------|----|----|----|----|-----|
| Crocell - Grade 2 | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
| 5 | 5 | 2 | 3 | 1 | 4 |

TALENTS

Combat 7, Défense 7, Tir 2+ (armes d'épaule 4+), Conduite 5, Art 2 (sculpture sur glace 3+).

POUVOIRS

Armure corporelle 2, Froid polaire 3, Régénération 2, Couche de glace 3, Éclats de glace 2, Immunité contre le froid, Non-Détection 2, Corps liquide, avertissement sans frais : besoin de violence.

COMBAT

19 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BG 21/MS 28 ; pic à glace maudit mineur (précision +1, puissance +4, inadapté à la parade)

ISAAC ICEBERG

Isaac est un énorme quarantenaire au crâne rasé qui lui donne un petit air de bouddha ashkénaze. Il est le responsable de l'équipe scientifique et sa spécialité consiste en fait à se croire dans un roman cyberpunk en greffant des gadgets électroniques dans les animaux du coin. Il a, malgré ce hobby tout ce qu'il y a de plus innocent, l'attitude primesautière, bordélique et faciéneuse qui sied si bien aux serveurs de Crocell.

| ISAAC - ICEBERG | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|
| Crocell - Grade 2 | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
| 4 | 2 | 3 | 6 | 2 | 4 |

TALENTS

Médecine 7, Discussion 5, Défense 4+, Technique 2+ (électronique 5).

POUVOIRS

Volonté supra-normale 3, Éclats de glace 2, Couche de glace 2, Sommeil 4, avertissement sans frais : gras.

COMBAT

21 PP, 10 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

GROUMF

C'est un ours polaire de quatre mètres de haut et de quelques tonnes qui n'a rien à faire dans cet hémisphère mais c'est pas grave. Il n'est pas très malin.

| 6 GROUMF | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|-----|
| Ours polaire familial | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
| 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |

TALENTS

Corps à corps 5, Défense 3, Athlétisme 3, Manger des manchots 6.

POUVOIRS

Éclats de glace 2, Couche de glace 2, Peur 3, Immunité contre le froid.

COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30 ; griffes (précision -2, puissance +4)

BROUMF

Broumf est plus intelligent que son petit copain mais tout pelé.

| 8 BROUMF | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|-----|
| Ours polaire familial | | | | | |
| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
| 5 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 |

TALENTS

Corps à corps 4+, Défense 4, Athlétisme 4, Affûter ses griffes sur la banquette 6.

POUVOIRS

Vitesse 3, Éclats de glace 2, Détection du danger 2, Immunité contre le froid.

COMBAT

13 PP, 9 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26 ; griffes (précision -2, puissance +4)

RAOUL PETIBONHOMME, MICHEL LAVERSE, BRUNO DUO, ÉRIC DENERRE, ALFRED DUJNOU, MARC MOURAT, PHILIPPE LEPONT, DIDIER ARTOIS, ADRIEN LEBUC, PIERRE RASPAIL

Cheveux courts et rangers cirés, ce sont les p'tits gars de l'armée. Pas très intelligents mais complètement subjugués

par le charme de Monsieur Crocell, ils lui sont loyaux mais paniquent rapidement face à une force surnaturelle conséquente. Vous noterez sans doute qu'ils ont plus de pouvoirs et de PP que des Flocons de sang « normaux » : c'est normal, Crocell lui-même leur a donné leurs pouvoirs et il a eu la main un peu plus lourde qu'à l'accoutumée.

RAOUL **P**ETIBONHOMME, **M**ICHEL **L**AVERSE,
BRUNO **D**UO, **É**RIC **D**ENERRE, **A**LFRED **D**UJNOU,
MARC **M**OURAT, **P**HILIPPE **L**EPONT, **D**IDIÉRIE
ARTOIS, **A**DRIEN **L**EBUC, **P**IERRE **R**ASPAIL

Bidasses Flocons de sang

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |

TALENTS

Tir 3, Défense 2, Savoir militaire 1+ (tactique 2+), Obéir 3.

POUVOIR

Éclats de glace 1.

COMBAT

6 PP, 3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

ALBERT EISENSTEINBERGENOVITCH, ISAAC LETHON, MARIE VURY, BAKÉ DIOUF, BJORN OLSEN

Albert est un petit monsieur à l'épaisse chevelure grise qui s'exprime dans une langue truffée de termes techniques abscons et inintéressants. Il est la plupart du temps perdu dans ses pensées ou abruti par de la mauvaise vodka tchèque. Spécialité : climatologie.

Isaac est un grand homme maigre aux longs cheveux poivre et sel coincés dans une queue de cheval. Il adore positivement les touristes et ne manquera pas une occasion de venir leur exposer ses considérations passionnantes sur le climat antarctique. Spécialité : météorologie.

Marie est un quinquagénaire obèse et nymphomane qui essaie sans trop de succès de se taper tout ce que la base peut comporter de jeunes mâles musclés. Autant dire que l'arrivée des personnages va la ravir et qu'elle va s'empresser d'user de ses charmes sur une de ces nouvelles proies. Spécialité : biogéographie.

Baké est un chercheur d'une trentaine d'années qui parle peu. Quand il le fait, il ne prononce cependant jamais plus que quelques mots avec un accent du nord de la France, ce qui étonne quelque peu un interlocuteur plein de préjugés la première fois qu'il discute avec le grand Noir. Spécialité : océanographie.

Bjorn est un grand rouquin moustachu d'origine danoise d'une cinquantaine d'années, aux yeux bleus et au visage plein de taches de rousseur. Il apprécie beaucoup les jolies femmes, la bonne chère et les drogues les plus variées. Il a fait un mauvais trip en pleine séance de stupre et a un peu lâché sa tête lors de son dernier séjour en France. Il est depuis un petit peu angossé à l'idée qu'on puisse le retrouver. Spécialité : géologie.

ALBERT **E**EISENSTEINBERGENOVITCH,
ISAAK **L**ETHON, **M**ARIE **V**URY,
BAKÉ **D**IOUF, **B**JORN **O**LSÉN

Scientifiques Flocons de sang

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 |

TALENTS

Science 2 (spécialisations diverses 4), Discussion 3, Prendre des initiatives 4.

POUVOIR

Éclats de glace 1.

COMBAT

6 PP, 5 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

KINDERPINGUY

C'est un manchot tout ce qu'il y a de plus classique, ridicule, maladroit et mignon, mais une caméra vidéo a été insérée chirurgicalement sous son crâne et reliée au nerf optique : tout ce qu'il voit est donc retransmis au poste de sécurité.

KINDERPINGUY

Manchot espion

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |

TALENTS

Discrétion 3, Ramasser des cailloux 3, Manger du poisson 5.

COMBAT

2 PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8

LES SCULPTURES DE GLACE

Les sculptures sont des familiers lobotomisés, mais néanmoins dangereux, aux ordres de Crocell. Ils sont stupides mais très rapides et très dangereux en combat rap-

De Bello Civili

proché : leur Couche de glace est permanente et ne leur coûte aucun PP. Leurs attaques au corps à corps ont respectivement une puissance de +2 pour les poings et de +3 pour les pieds (et une précision de +1 dans les deux cas), tous bonus calculés (à part la Force).

LES SCULPTURES DE GLACE

Familiers

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 1 | 1 | 3 | 2 |

TALENTS

Corps à corps 6, Défense 6, Discrétion 6.

POUVOIRS

Couche de glace 3, Immunité contre le froid, avertissement sans frais : texture de la peau (sans blague ?).

COMBAT

6 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26

FROUTCH

Grand et musclé, portant le crâne rasé et le bouc noir, il est équipé d'un treillis blanc avec une écharpe rouge (il fait partie de la Garde carmine), d'un gilet pare-balles et d'un de ces fameux lance-flammes chromés que portent les chouchous de Belial. Complètement mégalomanie, il est persuadé d'être le bras droit du prince du feu et compte bien lui montrer qu'il est digne de sa confiance pour pouvoir reprendre son titre dès que Belial sera à la tête des Enfants – mais bien sûr...

FROUTCH

Belial
Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 |

TALENTS

Tir 2 (armes de guerre 5+), Défense 5, Discrétion 5, Beugler des ordres 5.

POUVOIRS

Immunité contre le feu, Jet de flammes 3, Incendie 3, Caméléon 2, Non-détection 3, Régénération 2, Feu de Prométhée 3*, avertissement sans frais : mégalomanie.

COMBAT

22 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

DIVISION NAPALM

Une douzaine de types en treillis camouflage neige, casques de combat et gilets pare-balles avec des lance-flammes dorsaux du plus bel effet. Ils sont entièrement loyaux à leur chef et complètement fanatisés pour la croisade de Belial contre son frère.

DIVISION NAPALM

Belial
Grade 1

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |

TALENTS

Tir 2 (armes de guerre 5), Défense 3+, Discrétion 3, Oui chef 4. L'un d'entre eux possède le talent Pilotage à la place de Discrétion.

POUVOIRS

Armure corporelle 1, Incendie 2, Vitesse 1, Détection du bien 1, Immunité contre le feu, Jet de flammes 2, avertissement sans frais : un chacun mais tous différents.

COMBAT

11 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24



* Nouveau pouvoir : Feu de Prométhée, voir page 140.

Remedium Amoris

« C'est beau, on dirait du Corneille »

« Parlons un peu du jeu. »

« Très bien, pourquoi est-ce que les deux camps paraissent identiques ? »

« Vous voulez dire, comment reconnaître le noir du blanc ? Par leurs positions. Par les coups qu'ils jouent. On apprend vite qui est pour vous et qui est contre vous. »

– Le prisonnier

Seiguei déposa un baiser sur la joue de sa compagne et se dirigea à pas feutrés vers la porte. Elle ronronna et se redressa légèrement sur le lit, les draps de soie glissant sur son corps parfait, comme s'ils voulaient caresser ses seins ronds et généreux. Elle passa une main manucurée dans ses cheveux en bataille et regarda son homme – celui qui l'avait sortie de la rue et lui avait offert une nouvelle vie, un homme dur mais rassurant, un homme qui lui avait fait connaître le goût du pouvoir –, les yeux encore embrués par le sommeil.

- Tu vas où ?
- Vers Stanley...
- Mmm... Soyez prudents tous les deux, par les temps qui courent, on ne peut pas savoir. Et embrasse-le de ma part.
- D'accord, tendons-lui mon amour...
- Et je compte sur toi pour ramener des croissants. Je t'aime.

Seiguei sortit de l'appartement et se retrouva dans la rue. La lune clignotait dans le ciel, lui adressant des messages codés qu'il ne pouvait pas déchiffrer. Un vent glacé, chargé d'une neige boueuse, s'enjambait dans son manteau ouvert. Un jeune flic qui passait par là, emmitouflé dans son uniforme qui ne le protégeait pas du froid, le regarda avec étonnement passer devant lui. Après quelques minutes de marche, Seiguei étouffa un bâillement : « ce qu'il faut pour me réveiller. Ah-iti à haute voix, c'est une bonne vodka... »

Elle la scabain, à la limite de son champ de vision, l'espace se recourait sur lui-même et il y eut un gros trou dans la Réalité. Celle-ci n'eut pas le temps de s'en rendre compte ; l'atome, sans même un « pop ! » évocateur, n'était déjà plus qu'un mauvais souvenir et, entre une lanterne flutante de Léoline et un Mac Donald ouvert récemment, se trouvait maintenant un bar dont l'enseigne affichait avec fierté Chez Régis. La Réalité bossa son oreiller et se rendormit.

Seiguei entra dans le rade – sensation de vide et d'excès – et s'installa au bar, près d'un jeune homme au menton carré, aux yeux bleus et aux cheveux blancs portant un t-shirt aux armes des pompiers de New York. Jésus lui fit un clin d'œil avant de lui servir son habituelle Zlatkovska à l'heure de l'ison.

- Eh Stan, tu connais la différence entre une bière américaine et laiser dans une buique ?
- Non...
- Y'en a pas, les deux sont sacrément trop proches de la flotte.

Le jeune homme éclata de rire, manquant de renverser sa Bud sur le comptoir. Il se tourna vers le géant chauve et computer et le prit dans ses bras, le servant contre son cœur et lui tapotant dans le dos d'une manière tellement américaine que s'en était presque top.

- Au fait, pas mal la proce' du blason.
- Tu vois bien ça on sait s'amuser aussi chez don Belul, muma mia...

Les deux hommes discutèrent quelques minutes et Stanley remit discrètement un dossier à Seiguei. Ils burent encore un verre ou deux, histoire de passer du bon temps, entre amis, et le Moscovite prit congé, il ne devait plus être en retard pour les croissants. Il lui souhaita bonsoir et déposa un baiser sonore sur ses lèvres – tellement russe.

- Fais attention à toi et encore merci pour ça, tu as pris des risques pour moi, je n'oublierai pas.
- C'est ça l'amitié, mura. Et puis, ça me rappelle le bon vieux temps, la guerre froide et tout...

Quand Stanley ressortit du bar, le soleil se couchait sur Manhattan. Cette fois, la Réalité ne se réveilla même pas quand elle fallit débouler – elle avait bien aimé pourtant, elle faisait un horrible cauchemar, un rêve plein de sang et de larmes.

Stanley ouvrit la porte de son loft et jeta nonchalamment les clés sur la table basse, à l'aveuglette. Il y eut un tintement, un bruit de métal, et un claquement de mains. La lumière s'alluma immédiatement réveillant un homme dans le sofa, vêtu de noir et portant une écharpe d'un rouge sanglant. Les clés étaient bien à leur place sur la table de verre. L'homme avait dégainé une épée, l'allumage automatique fonctionnait bien... Stanley tsurlina une onde de choc à travers la pièce qui énoya vider l'inconnu contre le mur, fit exploser l'aquarium des poissons exotiques, réduisit en morceaux le bureau Empire et déchîna le Paul Klee hors de prix qu'il venait de s'offrir. Il tourna les talons et se précipita vers la porte, prenant la poignée en main juste au moment où celle-ci s'ouvrait d'une flamme d'un bleu sensible à la tole. Il recula en sursautant et n'eut pas le temps de se retourner, la lame se fuyait déjà un chemin à travers la chair de son cou, trisant sa colonne vertébrale et tranchant les artères. Juste avant de mourir, il eut une dernière pensée pour le tapis qui sortait à peine du nettoyage. Et il ne savait jamais pour les poissons...

De Bello Civili

Sergueï referma la porte de son appartement et se dirigea vers la cuisine. Il mit le sarrasin à chauffer et, bientôt, les forts effluves de thé noir ensuivirent la pièce en volutes délicates. Il déposa les tasses, le sarrasin et les croissants sur un plateau d'argent et lentement, sans faire de bruit, il se glissa jusqu'à la chambre, poussant la porte du pied et pénétrant dans la pénombre, son regard s'abaissant sur le corps allongé de sa venue. Elle était contente qu'il ait pensé aux croissants - tellement contente que le thé fut froid avant qu'il ne se souvienne qu'il avait soif. Il s'allongea sur le ventre, enroulé par une lueur bienfaisante, sentant ses mains expertes et délicates masser les muscles de son cou.

- Hé ! C'est froid !
- Les amis de mes ennemis sont mes ennemis, espèce de porc !

Elle appuya sur la détente et il ne resta de lui qu'un gouffre ensablant dans un oreiller. Elle se releva, chassant une mèche rebelle derrière son oreille ornée d'une perle d'un noir aussi pur que son cœur, et jeta le dossier, apprenant par cœur les noms des agents infiltrés. Le papier est tellement éphémère mais les souvenirs, eux, sont toujours là - Crocell allait être fier d'elle...

Tls le font exprès : à chaque fois que vous avez préparé un scénario génial, ils découvrent le méchant au bout de deux minutes ; dès lors que vous avez prévu une intrigue en béton, ils dissolvent le personnage indispensable au dénouement ; et maintenant que vous avez cette campagne en main, rien que pour vous embêter, vos joueurs ont choisi d'incarner des démons de Crocell et de Belial. Cette aide de jeu se propose donc de vous aider à gérer les répercussions que pourrait avoir les allégeances des personnages de vos joueurs tout au long du deuxième acte. Chaque scénario est envisagé du point de vue d'un serviteur de Crocell ou de Belial (ou de démons étant proches de ces deux supérieurs) et explicite la réaction de son prince et ses éventuelles tentatives d'influencer ses jugements et ses actes. Si vous jouez cette campagne avec une équipe de démons toute fraîche, réfléchissez bien et demandez-vous si vous avez envie de gérer cet aspect de la campagne qui peut être certes très amusant, mais surtout poser pas mal de problèmes techniques. Vous pouvez dans ce cas refuser à vos joueurs la possibilité de servir les deux frères ennemis, ou tout simplement leur rappeler que leurs personnages n'ont pas forcément les mêmes objectifs et idées que leurs princes, voire que certains n'hésiteraient pas à leur piquer leur place à l'occasion. Merci qui ?

SCÉNARIO 1 : ICE, ICE, BABY

« Les amis de mes amis... »

- Belial : le prince du feu n'a aucune influence sur le déroulement de ce scénario. Cependant, il finit par recevoir sur son bureau le rapport des personnages, ce qui lui fera mouiller son caleçon, et fera donc en sorte de faire bénéficier son serviteur d'un petit bonus de 1 PA en fin de scénario.
- Crocell : le prince du froid n'influe pas sur le déroulement de ce scénario. Il sera au courant qu'un de ses

Flocons de sang a été repéré mais ne fera pas le lien avec l'équipe de vos joueurs, le pauvre - c'est malin d'être mal informé à l'heure d'Internet mes couilles, là.

SCÉNARIO 2 : THE ROOF IS ON FIRE !

« Les ennemis de mes ennemis... »

- Belial : le prince du feu manipule les personnages pendant tout le scénario et n'a confiance en personne, même pas en ses amis. Il ne révélera donc rien à l'un de ses éventuels serviteurs mais lui fera bénéficier d'un bonus de 2 PA en fin de scénario. Il est gentil, non ?
- Crocell : le prince du froid n'a aucune influence sur ce scénario à moins qu'un de ses serviteurs ne le contacte pour lui exposer sa mission. Dans ce cas, il flippera à mort et demandera au personnage concerné de détruire l'enregistrement vidéo, sans que ses coéquipiers s'en rendent compte, avant de quitter l'aéroport. S'il y parvient, il obtient un pouvoir au choix (8 PA maximum) ou un point de pouvoir, sinon, il écope carrément d'un blâme pour incompétence notoire.

SCÉNARIO 3 : LE DÉMON EST UN ANIMAL POLITIQUE

« Les amis de mes ennemis... »

- Belial : le prince du feu contacte son serviteur personnellement et lui ordonne de taire ses doutes sur Julie et de tenter de fléchir les autres démons. S'il y parvient, il obtient un nouveau point de pouvoir, sinon il est bon pour un blâme. S'il expose ses doutes à la commission, Belial se fâche tout rouge, le déclare renégat et envoie la Garde carmine lui régler son compte pour lui apprendre à obéir aux ordres.

• Crocell : en apprenant l'existence de la vidéo, et s'il était au courant de la situation lors du scénario précédent, le prince du froid gratifie son serviteur d'un blâme. S'il n'est pas déclaré renégat à la fin de la partie grâce au témoignage des personnages, il offre à son serviteur un nouveau point de pouvoir, et annule le blâme le cas échéant. S'il est déclaré renégat, il n'a plus accès à l'administration infernale et ne peut donc plus récompenser ses serviteurs que s'il les rencontre personnellement. Ses démons sont placés sous les ordres d'un prince qui accepte de les accueillir (Abalam, Caym, Furfur, Gaziél, Haagenti, Kobal, Malphas, Otiikka ou Shaytan – la présence de Malphas peut paraître étonnante mais il ne faut pas oublier que quand ça peut foutre la merde, le prince de la discorde est toujours là). Ils perdent leur pouvoir de Froid polaire et n'obtiennent rien en échange, non mais... Ceux qui refusent de quitter leur prince sont mis au ban des Enfers. Un prince doit donner son accord avant qu'un de ses démons ne soit déclaré officiellement renégat, or, décision de la Cour ou pas, et pour la même raison invoquée juste à l'instant (c'est-à-dire, pour les malcompreneants, que le prince de Crocell est Satan et qu'il n'a pas donné son accord), le prince du froid n'est renégat que factuellement. Officiellement cela veut quand même dire que lui et ses serviteurs encore fidèles sont des proies que n'importe quel démon a le droit, et même le devoir, d'éliminer.

SCÉNARIO 4 : VOIR LE PÔLE ET COURIR

« Les ennemis de mes amis... »

• Belial : le prince du feu ne devrait pas avoir d'influence sur ce scénario. Cependant, si l'un de ses serviteurs le prévient de ce qui se passe, il accompagnera personnellement l'assaut contre la base qui sera rasée en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Crocell prendra la fuite quoi qu'il en soit et Belial offrira le grade 2 à son serviteur méritant. Dans le chalet, si les personnages se révèlent trop agressifs, le serviteur de Belial sera le premier démon qui se fera hacher menu pour l'exemple. Celui-ci peut néanmoins être conquis par le discours du prince du froid et le prévenir de l'imminence de l'attaque : dans ce cas, il quittera la station avant l'attaque, Belial fera chou blanc et son serviteur devra trouver une excuse valable pour ne pas écopier d'un blâme, voire du statut de renégat.

• Crocell : si le prince a été déclaré renégat par la faute de son serviteur, celui-ci en profitera pour lui remonter les bretelles. Dans le cas contraire, il sera beaucoup plus amical lors de la rencontre dans le chalet. Et si son serviteur lui donne un coup de main lors de l'assaut, il lui offrira



De Bello Civili

ra son grade 2 sur un plateau. Par contre, s'il se range du côté de Belial lors de l'assaut, il lui enverra un démon à son service lui découper les roustons à la scie circulaire pour lui apprendre le sens du mot loyauté...

LES AMIS DES AMIS DE MES ENNEMIS

Si un joueur incarne un faux démon du froid de chez Belial, il va devoir faire très attention. En gros, ça marche comme décrit ci-dessus avec les adaptations nécessaires décrites plus bas dans cette aide de jeu. Dans le quatrième scénario, il devra particulièrement se tenir à carreau s'il ne veut pas que Crocell le repère et découvre son petit secret à grand coup de Lire les pensées. Dans ce cas, il est bon pour se faire geler un bon coup et jusqu'à ce que mort s'ensuive. Au cas où le démon se ferait griller (pouf, pouf) par ses petits camarades et que ceux-ci le dénonceraient devant la commission, ils bénéficieraient d'un point de pouvoir supplémentaire de la part de Crocell, qui ne sera évidemment pas déclaré renégat. Quant à lui, Belial lui donnera un chouette blâme pour lui apprendre la prudence.

J'TE TIRE DESSUS !

« Non, moi d'abord, je suis assis à ta gauche... »

Et si vos joueurs ont réussi l'exploit de créer dans la même équipe un démon de Crocell et un démon de Belial, voire plusieurs tant qu'on y est ? Une chose est certaine en tout cas : ils vous en veulent personnellement. Il va falloir faire très attention à ce que leurs querelles ne monopolisent pas toute la partie et qu'ils ne finissent pas par s'entre-tuer sous le seul prétexte que leurs princes sont en guerre. Rappelez leur simplement qu'ils ne sont pas obligés d'être des intégristes de la cause de leur supérieur, et que le but d'une partie de jeu de rôles, fut-ce lorsqu'on incarne un méchant démon fourbe et retors, repose en grande partie sur la coopération entre les joueurs et est faite pour s'amuser. Vous pouvez aussi demander l'aide des autres joueurs pour qu'ils tempèrent les ardeurs de leurs petits camarades en leur faisant comprendre qu'ils aimeraient bien jouer eux aussi au lieu de simplement les regarder se mettre des coups de bouteille de Coca. Si les joueurs ne veulent pas comprendre, prenez-les un par un et expliquez leur de nouveau les bases du travail en équipe, de la vie de démon, et du plaisir que doit susciter un jeu. S'ils persévèrent sur cette voie, contentez-vous d'éliminer le plus agressif des deux et interdisez lui de jouer de nouveau un serviteur de son ancien prince.

Par contre, si les joueurs gèrent subtilement le conflit entre la loyauté qu'ils doivent à leurs princes respectifs et celle qu'ils ressentent pour leurs camarades, que leur façon de se chamailler est distrayante ou intéressante, et n'empêche pas les autres joueurs de s'amuser, laissez-les faire, y compris si le conflit doit dégénérer jusqu'à l'affrontement – mais que cela ne se réduise surtout pas à des échanges d'insultes finissant dans le sang mais, au contraire, soit l'occasion de mieux incarner leurs personnages, et de créer une tension dramatique qui se fasse le miroir du conflit fraternel de Belial et Crocell.

JE JOUE UN GRADE 3

« Pourquoi je piquerais pas la place de mon prince ? »

On va pas vous la refaire cent mille fois celle-là, bon, une dernière pour la route : les grade 3 sont des PNJ, toujours. Quand un personnage arrive au rang de baron, il a fait une belle carrière et il peut se refaire un perso tout neuf. Si vous voulez jouer une campagne avec des grade 3 cela implique des scénarios diplomatico-politiques plus adaptés : *Fire & Ice* n'est pas un bon choix, il va falloir les écrire vous-même...

LES PISTONNÉS DE CHEZ BELIAL

Feu de Prométhée | spirituel | activé (1 PP) ou constant (1 PP pour dix secondes) | Belial (3 PA), condition (Garde carmine) | attaque spirituelle (précision +2, puissance niveau+3), portée très courte, type (énergétique/feu)

Le personnage peut mettre le feu à un objet (au maximum de la taille d'une chaise) qui se trouve à 4 mètres. Utilisé comme attaque, la langue de feu, froide et bleutée, affecte même les victimes immunisées contre le feu. Utilisé en pouvoir constant, Feu de Prométhée permet d'enflammer une arme de contact en métal et lui accorde un bonus de puissance égal à son niveau de pouvoir.

L'ÉQUIPEMENT DE LA GARDE CARMINE

Lance-flammes chromé (précision -1, puissance +10, aire d'effet (rayon court), inévitable, portée courte). Gabardine noire ignifugée (protection 1, 3 contre les attaques de feu, couverture partielle, cassante), écharpe rouge ignifugée, van de dépannage « Prométhée chauffage » par groupe de cinq démons.

Les membres de la Garde carmine rencontrent personnellement Belial une fois par mois et disposent d'un bonus de 2 colonnes pour l'invoquer.

LES DÉMONS DU FROID DU FEU

Si le démon s'est vu infliger un blâme par Crocell, Belial le retire discrètement de son dossier, charge au démon de faire « semblant » d'en être toujours affecté.

En cas de mission confiée par Crocell, le système de récompense change.

- Réussite éclatante : avertissement sans frais et annulation des récompenses accordées par Crocell.
- Réussite mitigée : annulation des récompenses accordées par Crocell.
- Échec : annulation des blâmes donnés par Crocell et gain de 2 à 4 PA. Ce bonus dépend de la qualité du foirage.

LES NOUVEAU-NÉS

Histoire d'être toujours sur la brèche, Belial a commencé à distribuer des pouvoirs à qui mieux mieux pour ses serviteurs avec le soutien passif de Baalberith qui ferme les yeux sur les bidouillages de dossier. Ainsi, les effectifs de la Garde carmine enflent jour après jour et Belial distribue les grade 3 comme des petits pains.

Mieux, dans le but d'avoir le plus de serviteurs possibles sur Terre, il fait discrètement incarner ses démons par des sorciers dans des corps subtilisés. N'ayant pas le temps de véritablement les former à la vie sur Terre, il les parque dans de grandes salles où il leur passe en boucle la télévision, puis les fait endoctriner par des démons de série télé. Le seul petit problème est que lesdits serviteurs sont encore plus mal adaptés à la vie quotidienne et que certains ont pris la mauvaise habitude de s'identifier à des héros de série télé, comme dans un malheureusement défunt jeu avec des dragons et des êtres magiques – sauf, qu'à l'époque, on ne pouvait pas encore s'identifier à Loana...

LES ASSISTÉS DE CHEZ CROCELL

Il faut être dans le petit secret de Crocell. Techniquement, quand le démon obtient une récompense (et qu'il dépense au moins 3 PA), il peut accorder à un humain un des pouvoirs dont il est doté au niveau 1 et un nombre de PP égal à la somme de la Volonté et de la toute nouvelle caractéristique de Foi (qui commence à 1) du sujet. Le démon perd 1 PP mais le récupère sept jours plus tard. Aucun humain ne peut recevoir plus d'un pouvoir et ne peut dépasser le niveau 1 dans celui-ci. Il pourra renouveler l'opération dix fois et, si moins de la moitié de ces humains ont pété les plombs, Crocell le remerciera en lui offrant un PP supplémentaire. Si tous les humains sont morts ou cinglés, il est bon pour un blâme.

JÉSUS EST UN FILS À PAPA

Il faut d'abord calculer le talent *Trouver Chez Régis* : c'est la moyenne de la Foi et de la Perception. Ensuite, il faut faire un test incroyable en appliquant les modificateurs qui suivent (exprimés en colonnes) :

| | |
|--|------|
| Par ange ou démon qui cherche (en plus de celui qui fait le test) | +1 |
| Par ange ou démon dont le supérieur est <i>indésinable</i> , même s'il ne cherche pas | -2 |
| Par ange ou démon dont le supérieur est <i>sympa</i> de l'avis de Jésus | +1 |
| Par ange ou démon <i>intégré*</i> , même s'il ne cherche pas | -2 |
| Par ange ou démon qui fait preuve de <i>mauvais esprit*</i> , même s'il ne cherche pas | -2 |
| Par ange ou démon qui veut aller boire un coup dans un endroit <i>sympa</i> 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 <i>Chez Régis</i> | +0,5 |

Il est donc tout à fait possible de trouver *Chez Régis* 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 *indésinables* qui ne pourront d'ailleurs jamais trouver *Chez Régis* eux-mêmes : Dominique, Joseph, Walther, Laurent, Michel, Baal, Belial, Bifrons, Crocell et Andromalius.

• Liste des *sympas* : Alain, Guy, Jean-Luc, Novalis, Blandine, Didier, Marc, Yves, Janus, Francis, Emmanuel/Mathias, Daniel, Abalam, Andrealphus, Asmodée, Baalberith, Beleth, Haagenti, Kobal, Kronos, Malthus, Morax, Scox et 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 d'un *intégrisme* forcené, le malus s'applique obligatoirement. De toute façon, le meneur de jeu peut attribuer bonus et malus à sa guise, voire tricher derrière son écran...



De Bello Civili

Elle est plus forte que toi, la Crise

Elle est plus forte que toi, la crise
« Mémé, pépé, regardez : je suis dans la télé ! »

« War, children, is just a shot away »
- The Rolling Stones, Gimme shelter

N+D. Dossier n°A67-528-94-23-17. Par décision du Conseil angélique - résolution ZG108 votée à l'unanimité.

Nom de code : opération « Nuit bleue ».

Objectif : mise en place d'une action militaire test pour mesurer les chances de succès d'une attaque frontale contre Ceux d'En Face. L'opération « Nuit bleue » durera entre quatre et six heures et servira à mesurer l'efficacité potentielle d'une intervention à découvert.

Moyens : trois archanges (Monseigneur Daniel, Monseigneur Laurent et Monseigneur Michel) feront collaborer leurs troupes pour la durée de l'opération. Celle-ci servira également à mesurer la fiabilité d'un tel travail d'équipe.

Zone visée : le Quartier latin, Paris.

Début de l'opération : samedi à partir de 21 heures.

Fronts envisagés : les troupes de Daniel prendront possession des sous-sols et élimineront les poches de résistance surnaturelle. Les troupes de Laurent, appuyées par la police humaine, se chargeront de l'interpellation des criminels démoniaques, de la fermeture des établissements contrôlés par les forces du Mal et de l'acheminement des suspects à Notre-Dame. Les troupes de Michel s'occuperont, au coup par coup, de l'élimination des hauts gradés maléfiques et du maintien de la pression sur l'ennemi.

Dominus Vobiscum. N+D Approved. Détruisez ce document après en avoir pris connaissance.

Pour conclure en beauté la première moitié de la campagne, rien ne vaut un petit scénario ouvert.

Cette aventure présente la réponse du berger à la bergère, à savoir la réaction immédiate de Notre-Dame au chaos qui s'amplifie chez les séides de Lucifer. Alors que le bateau prend l'eau de toutes parts et que les rats commencent à quitter le navire, les personnages devront écoper les cales et organiser la résistance. Selon les goûts et les couleurs de votre équipe, les démons pourront résoudre le problème en dosant eux-mêmes les divers ingrédients du cocktail : enquête, diplomatie, magouille ou high-kicks-dans-ta-face.

S'ils se dépatouillent correctement de la situation de crise, ils connaîtront un quart d'heure de gloire digne de Nice Pipole, avant de se faire éclipser par une actualité géostratégique des plus brûlantes... Mais n'en disons pas plus pour l'instant, rendez-vous à la fin du scénario pour les *breaking news* CNN.

**CENT FOIS SUR
LE MÉTIER ÇA
FAIT BEAUCOUP
POUR UN SEUL
OUVRAGE**

Cent fois sur le métier

Après leur séjour prolongé dans les régions australes, les personnages devraient être assez heureux de retrouver la grisaille française et d'y reprendre leur place dans le trafic. Monsieur Fabien leur accorde une dizaine de jours de repos, pendant lesquels l'ambiance du Centre de Tri va changer de façon drastique.

Le sympathique bordel prolo-CGT cède en effet la place à une

ambiance paramilitaire : les employés humains déposent un avis de grève à durée illimitée et rentrent chez eux, le personnel démoniaque fait les trois-huit autour des différents téléphones installés dans la salle de pause, et même Aurélie se met à porter une casquette kaki. Plusieurs ordinateurs branchés directement sur la Centrale de Renseignements Démoniaques sont mis en route et Gilbert met en place un rack d'armes dans la cave avec assez de munitions et de rations pour tenir une semaine de siège.

En effet, le CdT est devenu une des bases avancées de l'Enfer sur Terre tandis que des rumeurs de plus en plus inquiétantes de percées angéliques courent à travers la capitale. Les modifications ont été effectuées en partie sous l'impulsion de la hiérarchie, et en partie de la propre initiative de Beleth, qui compte bien éviter un maximum de casse pendant le flou politique de la guerre. Contrairement à ce que certains croient, le prince des cauchemars sait pertinemment que ce n'est pas (encore) la fin du monde, et qu'une bonne résistance terrestre des forces du Mal reste essentielle à un avenir radieux.

Les démons sont convoqués un mardi matin au terme de leur période de congé réglementaire. Un tract syndical est fixé au chattering sur la porte du CdT et même si on peut voir de la lumière filtrer des fenêtres, le bâtiment a l'air fermé. Une Mini Cooper est garée sur la portion de terrain vague qui fait office de parking, au volant de laquelle une jeune femme trop maquillée se lime les ongles avec acharnement. Apercevant les personnages, elle sort de son véhicule et se dirige vers eux en faisant très attention de ne pas salir ses escarpins dans la gadoue. La nouvelle venue se nomme Anne-Clémence, est thésarde en économie le jour, et strip-teaseuse la nuit. Pire, c'est une humaine tout ce qu'il y a de plus normal qui demandera aux démons s'ils travaillent au Centre et s'ils connaissent le « responsable des chaudières ». À ce moment la porte du bâtiment s'ouvre sur un Gilbert en treillis, maquillage de guerre sur le visage et gros calibre au poing. Après avoir regardé à droite et à gauche, il fera entrer tout le monde dans le Centre en criant « go, go, go ! » puis fermera la porte à double tour.

Si les personnages se montrent surpris du changement d'ambiance (la plupart des fenêtres sont condamnées par des gros tas de sable, une mitrailleuse montée sur trépied fait face à la porte principale), Anne-Clémence est quant à elle carrément paniquée. Un brin de courtoisie, un soupçon de psychologie, un pouvoir mental ou une grosse baffa au travers de la gueule devraient permettre de rétablir un peu de calme et d'envisager sereinement la suite des opérations.

Dans le bureau de Monsieur Fabien, l'humaine commencera à comprendre qu'elle est tombée sur la

plaque d'un groupuscule mafieux parisien et qu'il s'agit bien là des amis de Guillaume « Main froide » Dugomier. Mise en confiance, elle racontera alors son histoire par le menu. Anne-Clémence travaille depuis trois ans comme effeuilleuse de nuit dans un bar à hôtesses du Quartier latin, réputé pour la beauté de ses filles et l'audace de ses prix : le *Black Velvet*. Ce petit club à l'ambiance feutrée est tenu par ledit Dugomier, criminel notoire et militant bénévole dans les milieux associatifs (associations de malfruits essentiellement). La nuit dernière, une descente de police a eu lieu dans le bar. Contrairement aux contrôles habituels, la moitié des condés étaient en civil et il y en avait deux estafettes entières. L'intervention a très vite dégénéré et des coups de feu sont partis : Anne-Clémence était dans sa loge et n'a pas vu le début de l'action, mais elle soupçonne les flics d'avoir déclenché les hostilités. Quand elle est arrivée dans la pièce principale, elle a vu un policier sortir une épée de sa veste et se jeter dans la mêlée. Le reste de son récit est assez confus : elle court avoir vu Gégé (le barman) disparaître dans un éclat lumineux, un incendie s'est déclenché spontanément dans une des alcôves, puis Dugomier l'a aperçue et l'a aidée à sortir par derrière. Dans leur course il a glissé à la strip-teaseuse « si je ne passe pas la nuit, va au Centre de Tri et prévient les responsables des chaudières de ce qui s'est passé, ils sauront quoi faire ». Quelques minutes plus tard et un pâté de maison plus loin, les fuyards se sont retrouvés face à un groupe de bikers qui ont tiré et haché dans le tas. Anne-Clémence s'est planquée derrière une poubelle et quand tout a été fini il ne restait aucune de trace de l'agression, pas même les corps des victimes.

Monsieur Fabien priera Anne-Clémence d'aller attendre à côté avec Aurélie, puis demandera aux personnages ce qu'ils en pensent. Il précisera si besoin est – et après avoir vérifié sur les bases de données de la CRD – que « Main froide » Dugomier était un démon de grade 2 de chez Nybbas et le *Black Velvet* un point de chute assez réputé dans les milieux démoniaques. Une attaque frontale et à découvert de Ceux d'En Face est plutôt inquiétante... et pire encore si l'on admet que les bikers et les flics agissaient ce soir-là de concert. Les personnages sont chargés de mener l'enquête sur cette affaire en restant en contact étroit avec le Centre.

S'ils s'inquiètent du devenir de la strip-teaseuse, Monsieur Fabien assurera qu'il se charge de tout. Ils pourront éventuellement recroiser l'humaine plus tard dans l'aventure et se rendre compte qu'elle ne se souvient plus de rien (au mieux elle croit que les personnages sont des collègues de fac).

De Bello Civili

MOITIÉ CHAMPAGNE MOITIÉ GUINNESS

Moitié champagne

Le *Black Vêvet* occupe un rez-de-chaussée et deux sous-sols dans une ruelle, à quelques pas du boulevard Saint-Michel. L'issue principale, une double porte en bois clouté, est close par des scellés de police et un placard annonce le décret de fermeture judiciaire. Les environs sont assez calmes et les démons peuvent entrer dans l'établissement s'ils se montrent prudents, en crochétant ou fracturant la porte, voire en usant de pouvoirs. De l'autre côté du pâté de maison, un soupirail en métal fait office d'entrée des artistes et permet d'accéder directement au premier sous-sol.

Le club compte deux grandes salles de « spectacle », une série de salons privés, des alcôves, deux bars, un grand vestiaire et des loges minuscules. La déco érotico-kitsch (peintures suggestives, reproductions de photos de charme, tentures rouge et noir, fauteuils léopard) a passablement souffert de l'intervention musclée de la veille : il plane une odeur de cochon grillé assez désagréable, plusieurs pans de mur sont noircis de suie, il y a des débris de verre partout, des flacons de sang ici et là et les présentoirs à bouteilles ne contiennent plus que des tessons. Une étude approfondie permet de retrouver une dizaine de douilles (revolver mais aussi fusil à pompe), des impacts de balles dans les murs et les canapés, le contenu de plusieurs sacs à main de clientes, etc. Une petite pièce à côté des réserves fait office de bureau et a été complètement retournée : les meubles sont désochés, l'ordinateur est ouvert en deux, il y a de la paperasse partout et des grosses marques de pompe par-dessus.

Une utilisation judicieuse du pouvoir Psychométrique (sur les douilles de fusil à pompe par exemple) permettra d'obtenir une description du propriétaire des rangers et de l'arme : un grand gaillard mal rasé portant un chapeau de feutre beige et une gabardine assortie. Cette information peut également être retrouvée en interrogeant un témoin de l'action – par exemple la propriétaire du permis de conduire tombé près du bar – ou en menant une laborieuse enquête de proximité. Les éventuels voisins ou passants ayant assisté à la descente de police pourront témoigner de la présence d'une dizaine de flics en uniforme et de quatre gaillards habillés bizarrement « comme dans les films en noir et blanc avec des mitraillettes et Lino Ventura, vous voyez ? ». Si les personnages retiennent la solution de l'investigation de voisinage, vous êtes invité à épicer leurs démarches de rumeurs errantes (voir plus bas).

La suite de l'enquête ne devrait pas poser trop de problèmes. Les démons ont plusieurs moyens de retrouver la trace des faux mafiosi : faire jouer leurs relations dans les milieux humains (police, justice, tous des fils...), interroger l'un ou l'autre PNJ *aware* des scénarios précédents, voire plus simplement retourner au Centre de Tri et demander de l'aide à Monsieur Fabien. Après une rapide recherche dans les bases de données démoniaques et un petit coup de fil à un certain docteur Gérald, le boss tendra aux personnages un bout de carton plastifié en leur disant de se rendre à la bibliothèque de Massy-Palaiseau, d'y demander Carmen et de lui montrer la carte de lecteur. Cette dernière devrait être capable de retrouver le renseignement qu'ils cherchent.

Carmen est une cinquantenaire boulotte qui travaille comme assistante de conservation à la bibliothèque Saint-Exupéry de Massy. C'est également un grade 2 de Malphas et un membre réputé de l'Aphte, l'association secrète et hors-la-loi du prince de la discorde. Elle est chargée de la gestion des archives de cette organisation, dont le but est – je vous le rappelle – de pourrir la vie des gens dans les grandes largeurs – avec des moyens presque illimités puisque non circonscrits par les règles du Grand Jeu*. Sur présentation de la carte spéciale, les démons seront conduits par la bibliothécaire dans les réserves, où pourrissent une dizaine de grands cartons de déménagement pleins de fiches bristol. Carmen fouillera quinze secondes dans le tas, en tirera une, puis leur annoncera (dans l'ordre et sans reprendre son souffle) que les gens qu'ils cherchent se font appeler les Incorruptibles, qu'il s'agit d'un groupe de soldats de Dieu emmenés par un ange de Laurent nommé Eliott, et que leur dernière planque connue était un garage en tôle dans la zone industrielle de Buc.

À partir de là, les démons pourront utiliser dans leurs enquêtes les informations détenues par l'Aphte : à vous de voir s'ils abusent de ce procédé et de leur mettre de temps à autre des bâtons dans les roues. Si vous possédez les opus cités en note, rien ne vous empêche de leur faire croiser le docteur Gérald, Memorex, voire un vieux lecteur acariâtre qui les agonira de remarques désobligeantes sans cesser de sourire...

Dotés de l'adresse et d'un sommaire plan de bataille (« rentrer dans le tas » fait parfaitement l'affaire), les joueurs vont pouvoir faire une descente à Buc. Les Incorruptibles vivent à quatre dans un soixante mètres carrés spartiate, avec un évier, une chiotte, quatre lits de camp et des demi-bouteilles de whisky frelaté. Attaqués par surprise, leur principale stratégie de combat consiste à prendre la fuite (leur hangar compte deux issues) et à se balader à terrain découvert pour sauver leur peau. La zone industrielle de Buc n'étant pas réputée pour sa trépidante vie diurne, ils se précipiteront dans le premier bâtiment ouvert et illuminé

venu, qui se trouve être le siège d'un célèbre éditeur de jeux de simulation. À vous de gérer une baston brève, brutale mais intense, entre des piles de cartes *L5R* et des montagnes d'inventus de *Mors Ultima Ratio*.

Une fois les Incorruptibles sous contrôle – vu leur force de frappe, ça ne devrait pas être trop long –, les démons pourront faire parler les survivants. S'ils ont eu la main un peu trop lourde, pas de problème, le local de ces gais lurons paradisiaques contient assez de documents compromettants pour que les efforts des personnages se voient tout de même récompensés. Dans un cas comme dans l'autre, votre équipe pourra alors découvrir l'existence de la mystérieuse opération « Nuit bleue ».

* Plus d'information à ce sujet dans le *Liber Daemonis*, l'*Encyclopedia Spiritis 2* et sur le 3615 code Cloclo.

AGATHE ZE BLUES

Que ce soit en tabassant la team à Elie ou en fouillant dans ses papiers, les personnages pourront apprendre grosso modo le contenu de l'encadré qui précède ce scénario. Si vous faites partie de la race des gentils MJ, vous pouvez pousser la générosité jusqu'à photocopier la page idoine et la remettre aux joueurs.

De retour au Centre de Tri, Monsieur Fabien se montrera perplexe et vaguement inquiet de cette nouvelle. Depuis quarante-huit heures ses téléphones n'arrêtent pas de sonner, et il semble que le chaos au sein des troupes de Lucifer aille en s'amplifiant : les missions ne sont plus correctement distribuées, plusieurs gradés ont disparu dans la nature, des contacts importants manquent à l'appel et des services entiers de l'administration ne fonctionnent plus. La guerre est bien là et il y a fort à parier que le bordel ne va désormais plus aller que croissant. Après avoir tenté à quinze reprises de joindre des hauts responsables infernaux, le supérieur des démons va être obligé de se rendre à l'évidence : sur ce coup-là, ils sont tout seul et ils vont devoir se démerder.

De l'opération « Nuit bleue », simple test lancé par Notre-Dame, dépend à long terme la survie de tous les démons parisiens. Si les anges arrivent trop facilement à contrôler le Quartier latin samedi soir, il y a toutes les chances qu'ils ne s'arrêtent pas en si bon chemin et qu'ils lancent un mouvement de plus grande envergure. La mission des personnages va donc être multiple : résister convenablement à l'attaque angélique et, dans le même temps, réussir à faire croire aux You-Youx que leur organisation fonctionne encore malgré la guerre, et qu'une prise de contrôle de la Terre par les armes n'est pas envisageable.

Pour ce faire, les démons disposent de la base de données de l'Aphte, des téléphones du Centre de Tri, de l'expérience de Monsieur Fabien, de Gilbert et d'Aurélië, de leurs propres cerveaux et de leurs petits poings crispés. Bon courage !

Trois types d'intervention sont envisageables pour empêcher que l'opération « Nuit bleue » ne soit une bérézina démoniaque. Aux joueurs de voir comment ils comptent travailler, en fonction de leurs compétences et de leurs envies. Il est possible de réussir le scénario en ne se concentrant que sur un seul aspect, mais il sera plus facile de marquer des points contre Notre-Dame s'ils envisagent tous les tenants et les aboutissants. La première tactique consiste à amener un maximum de démons pour tenir tête physiquement aux troupes angéliques. La deuxième est de pousser les anges à l'erreur en empêchant une intervention discrète : prévenir les résidents humains du Quartier latin ou s'allier avec eux. La troisième est de jouer sur le fait que la collaboration des trois archanges les plus violents ne va pas de soi, et de s'attaquer à la cohésion de cette alliance inhabituelle.

CHACUN CHOPAIT SON SHIT

Ah, Paris, ses quartiers romantiques, ses patrons de bars charmants, ses taxis aimables ! L'essentiel de l'action du scénario se déroule dans le Quartier latin, insubmersible centre d'attraction des étudiants-j'me-la-pète, des bobos de province et autres BHL des Bozarts. Voici quelques rumeurs que les personnages pourront glaner au gré de leurs investigations, interrogatoires et autres indiscretions.

11-12 « Il paraît qu'à Versailles il existe un bar où le café coûte seulement 1 euro. »

13-14 « René... mais si, tu sais bien, le mari de Céline Dion... ben il est mort il y a deux ans, et c'est un sosie qui le remplace pour les photos dans *Paris Match*. »

15-16 « Avec tous ces Roumains, ces Corses, ces Arabes et ces Noirs, il y a aura bientôt plus un seul bon Français à Paris. »

21-22 « Il y a plus en plus de racistes dans le quartier. L'autre nuit, c'est l'épicerie d'Ali qui a été brûlée par des skins. »

23-24 « Dans l'immeuble on a plus l'eau courante que trois heures par jour. On a fait venir un type hier et il nous a pris six cents balles pour conclure que c'est un problème de voirie. Je t'en foutrais moi, des voleurs pareils. »

De Bello Civili

25-26 « Il paraît qu'il y a une nouvelle bande de squatters dans le métro, ça fait plein de problèmes aux stations. »

31-32 « C'est la quatrième descente de flics en huit jours. Y en a marre de ce climat oppressif, marre de cette tyrannie antidémocratique avançant à visage couvert.... Dites, vous venez à la réunion de ce soir ? »

33-34 « Le sex-shop de la rue Lepic a aussi fermé. Moi ça me dérange pas, j'y allais jamais. Mais c'est pour ma femme que ça va être dur... »

35-36 « Je suis content de voir que les policiers prennent leur travail à cœur. Toutes ces filles habillées comme des pétasses, vous trouvez que c'est un exemple pour les jeunes ? »

41-42 « Oh oui, des bagarres il y en a tous les jours. C'est à cause du chien de la dame du dessus, Monsieur Reynald, il veut pas qu'il aille faire ses crottes dans la cour. Ben, il est propriétaire aussi, et puis vous savez, il a bien des soucis avec son divorce... »

43-44 « Le violeur du campus, plus personne n'en parle mais finalement il n'a jamais été arrêté. Vous ne vous souvenez pas ? C'était dans les années 80, un type qui s'en prenait aux étudiantes et qui opérait la nuit... »

45-46 « Non, non, ils ne m'... ils ne l'attraperont jamais. Le violeur est bien trop malin, trop méthodique. Et puis il a su décrocher au bon moment, mettre un coup de frein. Il a complètement arrêté de baiser ces petites p... Hum. Enfin, vivement qu'il soit derrière des barreaux, ha, ha ! »

51-52 « Au moins les motards on est sûr qu'ils roulent français. Ça me fait plaisir de voir toutes ces Harley, ça me rappelle le concert de Johnny au Stade de France. »

53-54 « Ça devrait pas être permis d'avoir aussi mauvais goût : la grosse barbe, les bagouzes, le cuir clouté je veux bien, mais ça les empêche pas de se laver une fois par semaine... J'espère pour nous qu'ils sont allemands... »

55-56 « C'est n'importe quoi ! Ils se baladent par dix sur leurs gros cubes, raides bourrés, ils conduisent à toute blinde et en plus il paraît qu'ils sont armés ! »

61-62 « Ils commencent à nous gonfler les prêcheurs de l'Apocalypse. Moi ils me foutent les boules. Vous imaginez que ce soit vraiment la fin du monde et que j'ai pas pu profiter de mon plan d'épargne ? »

63-64 « T'as déjà entendu parler de la rue Lucifer, toi ? »

65-66 « Il paraît qu'il y a un nouveau bar sympa qui a ouvert du côté de la Sorbonne. *Chez Régis*, qu'il s'appelle. »

Notez que les rumeurs commençant par 2 se rapportent à l'équipe des anges de Daniel, par 3 à ceux de chez Laurent et par 5 aux *goons* de Michel. Interroger plus avant l'un ou l'autre bavard pourra permettre aux personnages d'apprendre des infos bonus sur leurs adversaires.



Petit tour d'horizon de la force de frappe angélique.

LES TROUPES DE DANIEL

Effectifs : 10 anges (1 grade 3, 3 grade 2, 4 grade 1, 2 grade 0), 40 soldats de Dieu. Aucun véhicule, armement limité (armes de contact et armes à distance légères).

Objectifs : éliminer toute résistance des sous-sols du Quartier latin (égouts, parkings, catacombes, métro). Cela inclut, en plus des démons underground, une tripotée de familiers millénaires, quelques clochards, une paire de créatures indicibles et glauques (type alligator albinos) et divers membres de la Terre Creuse (anges et démons renégats, humains manipulés, sorciers, etc.).

Organisation : des patrouilles de cinq personnes (un ange pour quatre humains) qui sillonnent les couloirs et tapent tout ce qui bouge selon la vieille bonne tradition du *dungeon crawling*. Deux personnes sur cinq sont dotées de *talkies-walkies* avec lesquels les patrouilles peuvent rester en contact. En guise de sécurité, les chefs de patrouille possèdent tous le pouvoir Télépathie.

Points forts : excellente connaissance du terrain. Bonne entente des troupes. Parfaitement équipés pour le combat souterrain.

Points faibles : les troupes de Daniel ont leurs propres priorités, à savoir casser le plus possible de guérilleros de la Terre Creuse (ils n'hésitent pas à abandonner un combat contre des démons pour pouvoir se faire du Daniel renégat). Paradoxalement, certains soldats de Dieu sont très racistes et ont tendance à faire du zèle ethniquement marqué (incendier les caves d'une boucherie halal, tabasser des Roumains dans le métro).

Avant l'opération : tandis que Notre-Dame faisait pression sur la municipalité pour stopper tous les travaux dans les sous-sols pour une semaine, les combattants ont installé des bases avancées à une demi-douzaine de points clés sous le Quartier latin. Ils font de temps en temps des aller-retour jusqu'à la cathédrale pour se ravitailler et ont

commencé leurs travaux de sape (réouverture de tunnels condamnés, forage de raccourcis, etc.). Les plus turbulents se sont fait remarquer au cours de plusieurs incidents (explosion de canalisations, incendies criminels, violences RATP).

Adversaires potentiels : les guérilleros de la Terre Creuse. Les démons (voire même les anges) musulmans. Les associations de malfaiteurs qui opèrent dans le métro. Les égoutiers.

Description : les légions confiées par Daniel pour l'opération « Nuit bleue » sont assez représentatives de sa politique. Violents et efficaces tout en restant assez bordéliques et décontractés, les hommes sont emmenés par Jean-Luc le Ténia, un adjoint de l'archange réputé pour ses sévères coups de boule et son sens aigu de l'organisation.

LES TROUPES DE LAURENT

Effectifs : 8 anges (3 grade 2, 5 grade 1), 10 soldats de Dieu, 50 humains « normaux ». Véhicules de police (voitures banalisées ou non, paniers à salade, camion anti-émeutes), armement important (armes de contact

– épées, matraques ; armes à distance – flingues, Kärcher, *flashball*, lacrymogènes, canons sciés et pistolets-mitrailleurs pour les plus sauvages).

Objectifs : en collaboration avec une partie de la police municipale parisienne noyauté par les forces du Bien, les troupes de Laurent ont pour mission d'abattre le gros du travail « visible ». Cela inclut l'organisation de descentes armées, de fausses arrestations, d'interrogatoires et de recoupements d'informations. La rafle du *Black Velvet* leur a permis de mettre la main sur une liste assez importante de lieux de rencontres démoniaques dans le Quartier latin, ainsi que les coordonnées de quelques suppôts de Satan isolés. Les Laurent comptent organiser un vaste coup de filet éclair.

Organisation : les trois grade 2 commandent chacun une équipe d'une quinzaine d'hommes (un tiers de soldats de Dieu, deux tiers de policiers) pouvant se faire passer pour une escouade de flics – hommes en tenues, bombes boule à zéro à la BAC, escogriffe en imper' à la Maigret – et convenablement dotés en matériel d'intervention. Ils ont pour charge de gérer les descentes dans les lieux publics (bars, tripots, salles d'arcade, restaurants, etc.). Les cinq autres anges ne font équipe



De Bello Civili

qu'avec une poignée d'humains (un ou deux soldats de Dieu, un ou deux flics) et sont chargés d'éliminer un démon ciblé à la fois.

Points forts : le vernis de légalité qui masque leurs actions. Les importants moyens matériels. La longueur d'avance sur les forces du Mal (ils disposent déjà de listings importants). L'attaque simultanée de plusieurs lieux à travers tout le Quartier latin.

Points faibles : le travail de mise en condition des policiers alliés (peu habitués à voir des malfrats cracher de l'acide) a été fait à l'arrache et il est fort probable que l'un ou l'autre condé pète les plombs en chemin. Les descentes de police, si elles apportent un semblant de normalité aux assauts angéliques, risquent de provoquer la colère des citoyens moyens du quartier, antifics ataviques comme presque tous les Français.

Avant l'opération : une grosse partie de l'organisation de « Nuit bleue » a été de se mettre le préfet dans la poche pour agir en toute légalité. Les démarches diplomatiques et magiques orchestrées par Notre-Dame dans ce sens ont finalement abouti, mais la situation reste assez instable et plusieurs équipes de chez Didier, Francis et Blandine continuent d'œuvrer au maintien malgré tout du principe de discrétion.

Adversaires potentiels : les criminels de tout poil. Les bœufs carottes. Les associations humanitaires, antiracistes, droit-de-l'hommeistes et gauchistes des beaux quartiers.

Description : les troupes de Laurent et leurs alliés gardiens de la paix forment un mélange hétéroclite détonnant et assez effrayant. Les deux têtes pensantes du groupe, uniquement connues sous les noms de code de « Gros Charlie » et « P'tit Nico », cachent derrière leur apparente différence physique un même attachement pour la France, la Famille et le Fascisme.

LES TROUPES DE MICHEL

Effectifs : 20 anges (3 grade 3, 6 grade 2, 5 grade 1, 6 grade 0). Grosses cylindrées, armement important (armes de contact – haches d'incendie, haches bénies, barres à mine, tessons de bouteille ; armes à distance – gros calibres, cocktails Molotov, fusils et fusils d'assaut).

Objectifs : à l'origine, les troupes de Michel devaient avoir des effectifs bien moindres et ne venir qu'en soutien aux descentes musclées des anges de Laurent. Curieusement, l'archange de la guerre ne s'est pas accommodé de cette décision et, quitte à n'avoir que vingt personnes sur le terrain, autant que ce soit des anges, des vrais. Résultat, la mission des Michel s'est trouvée élargie : non seulement les motards sont chargés de rattraper les fuyards démoniaques lors des interventions policières,

mais ils s'occupent en plus de toutes sortes d'à-côtés (intimidation, élimination et « show » permanent pour bien montrer aux démons locaux qu'ils n'ont plus peur d'évoquer au grand jour).

Organisation : une meute, une horde, une armada. Les vingt anges (sur leurs vingt motos) ont tendance à tout faire en groupe, et il n'est pas inhabituel de croiser la troupe au grand complet. Lors de l'opération « Nuit bleue », ils se séparent en deux, trois ou quatre groupes en fonction de l'avancement de la soirée. Sauf pertes importantes dans leurs rangs, les anges de Michel se déplacent au minimum par cinq et les groupes restent en contact permanent grâce à leurs portables mains libres (rendus plus efficaces encore grâce au langage de combat que de nombreux anges de Michel connaissent).

Points forts : leur force de frappe. Le fait qu'ils agissent toujours en groupe. Leur mobilité.

Points faibles : leur sentiment d'invulnérabilité. Leur frustration – ils savent qu'ils jouent le rôle le moins important dans l'opération. Leur tendance aux dérapages virils (boisson, drague en groupe de catégorie 4, etc.).

Avant l'opération : cela fait plusieurs jours que les anges de Michel zonent dans Paris et tournent dans le Quartier latin (où, curieusement, ils ne se font jamais embêter par les forces de l'ordre). Quand ils ne sont pas à Notre-Dame pour faire le plein de jus ou à la terrasse du *Bilto* à vider des chopes de mousse, ils font rugir leurs bécanes et roulent à tombeau ouvert. Souvent en état d'ivresse, surarmés et plutôt frustrés du petit rôle qu'ils ont à jouer, ils ont été impliqués dans quelques dérapages (accident de voiture sur le périph', bagarre de comptoir, passage à tabac de dealers, etc.).

Adversaires potentiels : les autres motards parisiens, genre Hells de Malakoff. Les associations de résidents du Quartier latin.

Description : ils portent des culottes et des bottes de moto, des blousons de cuir noir avec des aigles sur le dos. La plupart sont barbus, chevelus, ils roulent sans casque et écoutent du Manowar sur leur autoradio. Les chefs de la bande sont ceux qui ont la plus grosse moto (ce sont trois grade 3), et ils décident ensemble des actions à entreprendre.

DISCOURS

DE LA MÉTHODE

Discours de la méthode

Au vu du palpitant exposé ci-dessus, il est évident que vos joueurs n'ont aucune chance de parvenir à tenir tête seuls face aux hordes de l'opération « Nuit bleue ».

Essays de voir quelles tactiques ils vont pouvoir mettre en œuvre afin d'éviter une humiliante déconfiture.

RÉSISTANCE DÉMONIAQUE

Résistance démon

La méthode la plus évidente pour faire barrage à l'assaut de Notre-Dame consiste à prévenir les démons du Quartier latin et à organiser un semblant de résistance. Au vu de la situation politique des Enfers, ce sera beaucoup plus facile à dire qu'à faire – les forces du Mal n'étant pas réputées pour leur sens de la discipline, et le climat de méfiance qui règne depuis la mise à l'index de Crocell n'améliorant pas franchement les choses. Que ce soit bien clair entre nous tout de suite : si les personnages veulent organiser un truc, ils devront se démerder, prendre leurs responsabilités, rappeler à l'ordre leurs alliés turbulents, bref faire un vrai boulot de petits chefs afin que tout se passe de façon à peu près carrée.

Organisations : les démons possèdent des contacts efficaces et fiables au sein de deux organes maléfiques, le Centre de Tri et l'Aphte. Pour ce qui est du CdT, ils peuvent compter sans mal sur le soutien (y compris militaire) de Monsieur Fabien, Gilbert et Aurélie. Via les ordinateurs, ils peuvent aussi accéder aux banques de données de la CRD de Baalberith (test d'Informatique pour retrouver une info) et obtenir par ce biais une liste sommaire des démons du Quartier latin.

Du côté de l'Aphte, les choses seront un peu moins évidentes et il faudra d'abord convaincre les démons de Malphas de l'urgence de leur mission, les acheter d'une façon ou d'une autre, ou leur faire miroiter une récompense en nature. Réussir à rencontrer leur chef (le prince de la discorde en personne) demandera du temps et de la sueur, mais s'avérera diablement efficace s'ils se montrent convaincants lors de l'entretien. Obtenir un accès illimité aux ressources de l'Aphte sera un gros plus pour les personnages, surtout s'ils misent sur l'option fourbe qui consiste à dresser les différentes factions angéliques les unes contre les autres : il y a suffisamment de renseignements compromettants sur les serveurs des trois archanges bourrins pour alimenter des tensions durables chez leurs adversaires.

Démons locaux : prévenir les démons officiant dans le Quartier latin de la menace qu'ils encourent sera un premier pas vers la résistance. Il sera cependant difficile de les convaincre de collaborer entre eux pour tenir tête physiquement aux adversaires – quand ils ne se tirent pas dans les pattes, ils sont tentés de simplement foutre le camp. Les principaux nids maléfiques du secteur sont les suivants.

Les dealers de la Sorbonne (shit, coke, exta et amphets) sont contrôlés par un démon de Nisroch nommé Paulo, secondé de Rotka, un Belial bien neuneu et bien violent. Ils roulent surtout pour leur propre compte et n'ont plus eu à effectuer de mission depuis des années – les nouvelles de la Cour ne font que les conforter dans leur désir de rester à l'écart. S'ils sont convaincus d'aider les personnages, ils pourront apporter une aide financière non négligeable ainsi qu'une dizaine d'hommes de main humains peu armés (cran d'arrêt, flingue d'alarme à la rigueur).

Un grand immeuble bourgeois du Boul'Mich sert depuis dix mois de repère à une communauté osso buco. Sous l'impulsion de Delikatessen (de chez Haagenti), tous les habitants se sont mis à manger de la viande humaine le dimanche midi. Le démon est un freluquet ombrageux et moite qui se méfie comme de la peste de la hiérarchie démoniaque depuis qu'il a écopé par erreur d'un avertissement sans frais qui affecte son sens du goût. En se ralliant aux personnages, il apportera le soutien d'une dizaine de familles de gastronomes lobotomisés.

Les deux points de vente de glace en pot Baskin Robbins sont tenus par des familiers vampires, eux-mêmes au service de Nosferax, un vieux Samigna assez gothique et violemment punk. Il ne rechignera pas à aider les personnages s'il comprend que le danger est réel, mais se montrera un allié pompeux, prétentieux, soupe au lait et pour tout dire assez chiant. Il peut rameuter deux vieux potes à lui : Groquick de chez Crocell (un tas de graisse hépatique qui pouffe au lieu de parler) et Sabbath de chez Furfur (un énorme tatoué, flûtiste dans un groupe d'indus acoustique).

La société Penthouse 69 dissimule mal, sous sa couverture d'agence d'escort girls, un réseau de prostitution *handcore*. Dirigée par un duo de grade 2 de chez Scox et Mammon, son siège social se trouve dans le Quartier latin, bien que ses filiales et intérêts financiers s'étendent à travers toute l'Europe de l'Est. Contactés et démarchés à temps, Claude et Claude (deux starlettes androgynes maquillées façon « Boy George au saut du lit ») pourront aider les joueurs en rameutant leurs alliés humains : une dizaine d'hommes de main de la mafia polonaise avec qui ils travaillent sur la filiale « ressources humaines ».

Enfin, sous les arènes de Lutèce (une ruine en kit datant de longtemps avant Jésus Christ) existe un réseau de galeries squatté par une trentaine de zombies. Portés disparus depuis le onzième siècle, ils y vivent depuis en complète autarcie. Les inciter à rejoindre la résistance demandera un peu de *funky roleplay*, mais les vieux pourris se montreront des alliés de poids lors d'éventuels combats souterrains.

De Bello Civili

Autres démons isolés : si les personnages de vos joueurs se sont fait des amis rouageux, ce serait peut-être le moment de se rappeler à leur bon souvenir ! Camarades de beuverie du *Chez Régis*, contacts noués au cours de scénarios précédents, amitiés contractées dans le cadre de démarches privées, à eux de battre la charge aussi efficacement que possible.

Pour mémoire, je vous rappelle l'existence de *De profundis* (qui peut se révéler un allié très puissant contre les anges de Daniel), des égoutiers du *U-Boat Crew* (peut-être croisés au cours de la même visite), de *Conrad Sechepine* (qui peut être un plus efficace si les démons parviennent à le supporter), voire des membres de la commission d'enquête. S'ils parviennent à retrouver *Marie-Jolie*, *Salomon*, *Jézabel* ou *Le Professeur*, il faudra jouer serré pour les convaincre d'apporter leur aide... mais une fois fait, c'est Noël !

Enfin, précisons que les princes des personnages, même sollicités par les biais les plus officiels, ne bougeront pas leur cul autrement que de manière symbolique (une franche accolade ou un coup de pied retourné). La situation à la Cour ne permet à aucun d'entre eux de s'investir dans une affaire aussi ponctuelle.

RÉSISTANCE ALTERNATIVE

Résistance alternative

Même s'ils ont d'excellentes relations avec des pelletées de démons, les personnages devraient avoir quelques difficultés à les rameuter tous et à les faire accepter de collaborer entre eux. Il est donc peu probable que leur carnet d'adresses maléfiques suffise à mobiliser les forces armées nécessaires et qu'ils devront alors se tourner vers d'autres options.

La résistance humaine : si *Notre-Dame* a bien préparé son plan d'attaque, et si les anges ont su convaincre les personnes clés de fermer les yeux sur les incidents du Quartier latin, il n'en va pas de même pour toute la population, loin s'en faut. Un certain nombre d'humains commencent à se poser des questions et il ne leur manque qu'un peu de motivation pour s'investir.

Les réseaux criminels locaux voient d'un très mauvais œil les récentes descentes de police. Deux organisations de grand banditisme purement humaines, bien impliquées dans la vie nocturne locale, sont prêtes à en découdre pour



ne rien perdre de leur influence. La première est emmenée par Lucien Chasle dit « le Beau Lulu », un ex-maque-reau gominé qui a la mainmise sur la criminalité « touristique » (cabarets bordels, deal dans les clubs, pickpockets mondains, salles de jeu clandestines). C'est un gangster *old school* peu porté sur la violence, à laquelle il préfère le chantage, la corruption et les renvois d'ascenseur. Les démons pourront le rencontrer au *Quat'Zarts*, un bistro imitation Montmartre-Bateau-Lavoir où les serveuses bossent seins nus après vingt-trois heures. Grâce à ses contacts dans la police, il pourra réduire de moitié les effectifs humains des troupes de Laurent.

La seconde branche de crime organisé est plus craignos et bien mieux armée. Il s'agit d'une branche locale de la mafia calabraise qui œuvre dans tout ce qui salit les mains (encaissement de fonds, intimidation, assassinat, kidnapping). Le responsable local n'a pas trente ans, poussah rougeaud nommé Aldo Romani qui habite à l'année dans une suite de l'hôtel Americana. Difficile à motiver sans un important apport financier, il refusera de toute façon de collaborer avec « le Beau Lulu ». Il peut offrir le concours d'une quinzaine d'hommes de main armés, entraînés et de faible moralité.

Parmi les autres groupes humains échoués et prêts à rentrer dans le tas, signalons aussi les concentrations de motards parisiens, du fan club de Johnny en passant par les Hells de Malakof*, qui ne kiffent pas trop l'omniprésence des anges de Michel. Remontés par un petit discours des personnages de vos joueurs et suffisamment imbibés, ils peuvent se montrer violents et causer quelques problèmes aux troupes de l'archange de la guerre.

Enfin, un mouvement protestataire pacifique peut être mis en place pour freiner les velléités angéliques (forcées de se plier au principe de discrétion) : manifestations, sit-in, tractages et autres formes de résistance passive. Plusieurs organisations se prêteront sans mal à ce petit jeu, des associations de résidents (qui en ont marre du bruit des motos) aux syndicats étudiants (antiflics), en passant par les égoutiers (mis au chômage technique) et les employés de la RATP (révoltés par l'insécurité des sous-sols). On ne peut pas vraiment compter sur ces braves gens pour payer de leur personne, mais s'ils sont suffisamment nombreux, ils pourront faire un tampon assez efficace au cours de l'opération « Nuit bleue ».

Autres alliés surnaturels : les personnages ont peut-être noué des contacts dépassant leurs affectations – et affectations – traditionnelles. S'ils ont fait copain-copain avec des renégats et/ou des musulmans, ils pourront faire jouer ces relations pour obtenir de l'aide. Nul doute, par exemple, que des anges de Khalid ne rateront pas une occasion de casser du Laurent. Dans le même ordre

d'idée, si vos démons sont restés en bons termes avec Ignace Blanchoux, il sera possible de l'amener à collaborer discrètement (recherche de renseignements) en échange de futures faveurs. Je ne connais pas vos joueurs, mais si ça se trouve, ils se sont même débrouillés pour garder des contacts avec des sorciers, des psis ou d'autres représentants de la troisième force à jupettes et pompons... À vous de voir.

* Bon, d'accord, on sait que les Hells de Malakof n'existent plus pour de vrai mais petit un, INS se joue dans une réalité parallèle et petit deux, Margerin c'est bon, mangez-en (NDJ).

DÉSTABILISATION DE L'ENNEMI

Déstabilisation de l'ennemi

Une alternative plus pacifique à la résistance armée et à la mobilisation humaine est d'essayer de mettre à mal la récente alliance des trois archanges. Cette option n'est pas incompatible avec les deux précédentes, mais demandera un travail d'enquête plus fouillé et plus de tactique dans la façon de faire remonter les informations. Heureusement pour vos joueurs, chacune des trois factions a des débordements honteux à se reprocher.

Les troupes de Daniel : Jean-Luc le Ténia, chef de la délégation de Daniel pour l'opération « Nuit bleue » est un ancien Hammerskin qui s'est laissé pousser la mèche peu après la « nuit des longues battes ». Il a fréquenté quelques mois les cercles de la Terre Creuse, et hésitait même à passer dans leur camp lorsque son archange est venu remettre les choses au point. Même s'ils cassent méthodiquement du guérillero – comme le souhaite Daniel –, la plupart des anges peu gradés qui bossent avec Jean-Luc ont été choisis par lui pour leurs idées brunes. Résultat des courses : les troupes de Daniel ont déjà tabassé un duo de tsignes qui jouaient du violon dans le métro (ils sont tous les deux dans le coma), incendié les caves d'une boucherie halal, et recouvert plusieurs stations d'autocollants du FN pendant la nuit. Le jeudi soir qui précède l'opération « Nuit bleue », ils vont changer en pierre un clochard d'origine africaine qui squatte une bouche d'aération.

Les troupes de Laurent : Gros Charlie et P'tit Nico, les deux leaders chez Laurent ne peuvent pas se blairer et se sont copieusement tirés dans les pattes lors de la phase de conditionnement des humains normaux. Au cours des interventions préliminaires (la descente au *Black Velvet* faisait partie du lot), trois flics ont assisté à des manifestations paranormales auxquelles ils n'étaient

De Bello Civili

pas suffisamment préparés. L'un s'est suicidé en se jetant par la fenêtre de son H.L.M., un autre s'est mis en congé de maladie, et le troisième a viré parano : il a contacté un pote journaliste pour qu'il fasse un papier sur la magie noire dans le Quartier latin. Autre bavure, un ange de grade 0 de la troupe est un tueur psychopathe et il a violé, torturé et décapé une cliente du *Black Velvet*. Ses restes ne seront retrouvés que le vendredi matin dans un terrain vague, exhumés par un chien croyant avoir trouvé l'os de sa vie.

Troupes de Michel : les motards barbus ont tendance à boire jusqu'à l'amnésie et à faire ensuite toutes sortes de conneries. Responsables d'un carambolage sans gravité sur le périph' le mardi soir, ils remettent ça dans la nuit de mercredi à jeudi. Calmés par ces précédents, ils se lancent ensuite un nouveau défi : le vendredi soir, une bagarre de bistrot au *Saint-Quentin* laisse le bâtiment ravagé (plus une vitre intacte, plus une pièce de mobilier utilisable) et une dizaine de blessés plus ou moins graves.

Au lieu de signaler ces exactions angéliques à la hiérarchie, les personnages peuvent adopter d'autres stratégies. Faire circuler directement les informations de groupe en groupe (signaler aux anges de Michel les débordements racistes de leurs confrères de chez Daniel) permet de semer la zizanie de façon plus rapide et moins procédurière. Mieux, les démons peuvent accuser un groupe des erreurs d'un autre (contacter les Laurent et accuser les Michel d'avoir commis les crimes des Daniel). Enfin, s'ils sont vraiment retors, les personnages peuvent provoquer eux-mêmes des incidents et les imputer ensuite aux divers groupes (mettre à sac un kébab en chantant des cantiques de légionnaires en allemand).

PARIS SOUS LES BOMBES

Paris sous les bombes

Vos joueurs devraient être suffisamment occupés par leurs petits préparatifs jusqu'au coup d'envoi de l'opération (qui, je le rappelle, a lieu le samedi soir à 21h00). Au Centre de Tri, dans les sous-sols ou dans les rues du Quartier latin, ils vont maintenant devoir diriger la résistance et/ou la contre-attaque, courir à droite et à gauche, taper dans le tas et motiver les troupes en beuglant comme des entraîneurs de foot. Bref, il va falloir qu'ils paient de leur personne pour que tout se déroule du moins mal possible.

Voici le planning prévisionnel de cette folle soirée (ne prenant pas en compte les interventions des démons, ni leurs éventuelles magouilles préliminaires).

21h00 : coup d'envoi. Les troupes de Laurent secondées par une partie des motards de Michel et d'une vingtaine de flics, investissent l'immeuble de la communauté osso buco. Ils perquisitionnent chaque appartement, rassemblent suffisamment de preuves et cofrent tous les habitants. Delikatessen est tué alors qu'il tente de s'enfuir par les toits, deux adolescents qui cherchent à le défendre sont grièvement blessés. Les troupes de Daniel bouclent les sous-sols des arènes de Lutèce et éliminent les vieux zombies dans la foulée.

22h00 : un groupe d'anges de Michel intervient au domicile de Nosferax, qui s'échappe grâce à Corps gazeux et croit malin d'aller se planquer dans les égouts. Les policiers sont temporairement indisponibles (ils amènent les prisonniers au poste pour interrogatoire). Les anges de Laurent cherchent à retrouver la trace de Paulo autour de la Sorbonne. Les anges de Daniel, forts de leur succès, abattent un mur porteur qui donne sur les catacombes et une base de la Terre Creuse, provoquant un mini-affaïssement souterrain. Ils prennent le reste de l'heure pour débayer.

23h00 : Paulo et Rotka se font repérer par les anges de Laurent et prennent la fuite dans leur voiture de sport. Ils sont sur le point de s'échapper par la voie rapide quand les Michel entrent dans la course. Les forces des deux archanges parviennent à coordonner leur action pour arrêter la voiture sans trop de dommages et éliminer les démons. Un groupe d'anges de Daniel retardataires capture Nosferax au terme d'une courte cavalcade dans les égouts.

Minuit : gros clash en sous-sol, entre les anges de Daniel, une poignée de guérilleros de la Terre Creuse et un anaconda géant (bleu pâle) venu d'on ne sait où. Nosferax est remis aux troupes de Laurent qui le font parler grâce à des pouvoirs mentaux et qui obtiennent les coordonnées de Groquick et Sabbath. Les anges de Michel croient malin d'aller vider une chope au *Qual'Zarts* et provoquent une rixe qui dégénère contre les hommes de mains du « Beau Lulu » - bilan : trois morts et une légère entorse au principe de discrétion.

1h00 : les flics et les anges de Laurent investissent la salle du concert de Molodoï* pour un contrôle d'identité musclé. Ils coffrent une dizaine de personnes pour port d'arme illégal et détention de stupéfiants, et parviennent à tuer discrètement Sabbath qui s'est barré en couilles. Les troupes de Michel démolissent Groquick au terme d'une chasse à l'homme d'anthologie (ils lui ont laissé dix minutes d'avance parce qu'il est à pied). Les anges de Daniel placent des charges explosives pour entrer dans les locaux de Penthouse 69 via les sous-sols.

2h00 : les trois factions agissent de concert pour investir l'immeuble de la fausse entreprise d'escort girls.

Ils y rencontrent une faible résistance (deux démons, une poignée de familiers et quelques mafieux polonais) et s'en donnent à cœur joie. À 2h20, toute résistance maléfique a été éliminée du Quartier latin. Les anges rentrent à Notre-Dame pour ramener les prisonniers et chercher leurs médailles en chocolat.

* Euh, ça non plus ça n'existe plus, Léo... Salut ton-ton Spirou. (NDJ)

Compte tenu de la très grande marge de manœuvre des démons dans ce scénario, il est impossible de bricoler un système de règles efficace pour gérer à la fois le succès de leurs démarches et l'efficacité des alliances conclues. Les joueurs devront donc s'en remettre à votre esprit critique et à votre bonne foi légendaire pour gérer honnêtement l'opération. S'ils se sont démenés comme des sauvages et ont fait de réels efforts pour emporter la partie, ne soyez pas trop durs avec eux (même s'ils se montrent lamentables sur le terrain). A contrario, s'ils ont passé l'aventure à se tourner les pouces et qu'ils ne comptent que sur leurs griffes qui font snit-snit pour emporter la partie, vous pouvez calmer un peu leurs ardeurs belliqueuses par un joli jeu de massacre.

L'idéal serait que vos joueurs passent ces six heures d'assaut angélique au bord de la crise de nerf, entre les batailles sporadiques, les alliances qui craquent, les poursuites qui dérapent, et les humains qui pètent les plombs. Poussez-les à improviser en exploitant les failles de leurs plans, noyez-les sous les informations, organisez plusieurs échauffourées en simultané. La gestion de l'opération « Nuit bleue » vous demandera un peu d'organisation (prendre des notes pour savoir qui est où et à quelle heure), mais pourra très bien s'accommoder d'un certain degré de flou artistique afin de renforcer la pression. Bref, faites au mieux votre boulot de MJ et, quand l'heure de la retraite aura sonné, évaluez en toute impartialité le succès de votre équipe.

De retour au Centre de Tri, vraisemblablement harassés, peut-être même blessés et démoralisés, les personnages auront la surprise de voir que des courses ont été faites. Paquets de Sticks, de Curly et bouteilles de roteuse qu'Aurélié s'apprête à déboucher : une petite *after party* a été organisée en douce en leur honneur (et ce même si le succès de l'opération est très douteux). Monsieur Fabien leur annonce qu'ils ont bien mérité leur récompense (et hop, 6 PA dans la popoche), et Gilbert leur donne l'Accolade du Respect réservée aux plus valeu-



De Bello Civili

reux. Tout le monde écoute leur récit avec attention, Aurélie s'occupe des éventuels blessés, on s'égayé dans le Centre. Ça sent la fin de scénario.

Sauf que, d'un coup, tous les téléphones – même portables – se mettent à sonner en même temps, que les ordinateurs se rallument spontanément, que le moniteur de vidéosurveillance se met à grésiller. Sur tous les canaux, un jeune homme blond aux cheveux courts apparaît. Il est filmé en gros plan, porte des lunettes noires et observe un instant de silence avant de prendre la parole en langage démoniaque.

JE SUIS MONARQUE DES ENFERS ET C'EST MON CHOIX

« Bonsoir tout le monde. C'est Lucifer qui vous parle. Mais si vous savez, l'ex-Samaël, le boss de la cité de Dis, l'ange déchû... J'espère que vous allez bien, tous autant que vous êtes. Parce que moi ça va pas fort... Enfin.

J'ai pas mal réfléchi ces derniers temps : la vie, la mort, le Bien, le Mal, tout ça, tout ça. Et mes conclusions ne sont pas très positives, si vous voyez ce que je veux dire. J'avais l'intention de revenir aux Enfers pour vous faire part de mes réflexions, pour essayer de changer un peu les choses et de redéfinir le Grand Jeu. Et puis j'ai appris ce qui se passait, la guerre entre Belial et Crocell, les tensions à la Cour. Je me suis rendu compte que j'étais bien trop fatigué.

Vous voyez, ça fait des millénaires que je bosse comme un naze à faire tourner votre boîte. Croyez-moi, c'était pas facile tous les jours, alors quand on m'a proposé des vacances pour réfléchir, j'ai dit oui. Bref...

Je suis arrivé au bout de mes réflexions et ma conclusion est que je ne vais pas revenir. J'en ai marre de toutes ces conneries. J'en ai marre des mensonges du Vieux et de ses petites magouilles. J'en ai marre de ce Grand Jeu de mes deux. Voilà. Je me barre.

Je laisse les clés de la cité de Dis à celui qui voudra bien les prendre : je sais qu'il y a une chîée de princes qui ne rêvent que de me remplacer, alors qu'ils se démerdent entre eux. Organisez des élections, faites une course en sac ou un tournoi de barbichette. Moi, en tout cas, je m'en lave les mains.

Il est inutile de chercher à me joindre, je ne serais pas disponible dans les temps à venir. Bonne chance à tous. Adieu. »

La communication prend fin sur un gros flash rouge : la plus grosse déflagration d'aura que les démons aient jamais vue de leur vie.

Puis plus rien. Le noir. Le silence.

Suite au prochain épisode : dans vos boutiques dans deux mois. Je sais c'est injuste, mais la vie est injuste.

POUR L'OSCAR DU MEILLEUR SECOND RÔLE, LES NOMINÉS SONT...

Pour l'Oscar du meilleur...

CARMEN

Carmen est une petite bonne femme brune d'une quarantaine d'années, avec coupe de cheveux à la Jeanne d'Arc, grosses lèvres et pull à fleurs tricoté main. D'un abord sympathique – elle rit beaucoup –, elle est aussi un vrai démon de Malphas, avec ce qu'il faut de charme vicieux et de fourberie crasse. Les seules choses avec lesquelles elle ne plaisante pas sont la méthode de classement de ses fiches et l'hygiène corporelle. Elle refusera l'entrée de sa réserve à quiconque ne s'est pas lavé depuis moins de vingt-quatre heures.

CARMEN

Malphas – Grade 2
Bibliothécaire de l'Aphte

| Fo | Ag | Pc | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 |

TALENTS

Bibliothéconomie 7, Conduite 4, Séduction 3, Hobby (tricot) 3, Discrétion 3, Eau de Cologne cinq litres 2.

POUVOIRS

Discorde 4, Détection du mensonge 3, Lire les pensées 2, Charme 2, Polymorphie 2, Sommeil 1, Volonté supra-normale 1, Non-détection 3, avertissement sans frais : monomaniaque (propreté).

COMBAT

22 PP, 6 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

ELIOTT

Grand brun ténébreux à Burberry, petites lunettes argentées, chapeau feutre et mise en plis Prohibition, c'est peu dire qu'Elliott se la pète. Il ne boit que du pur malt, ne quitte jamais son holster en

peau de chamois, et culive à grand peine une barbe de trois jours râpeuse. Son côté déjanté est renforcé par les poses qu'il prend en combat et son indéfectible optimisme (surtout dans les situations les plus défavorables).

ELLIOTT

Laurent
Grade 1 – Incorruptible

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 |

TALENTS

Combat 5, Tir 3 (armes d'épaulé 5), Défense 5, Conduite 4, Allumer du premier coup ses cigarettes au milieu d'une tornade ou sous une averse tropicale 3.

POUVOIRS

Juste-lame 2, Armure corporelle 2, Décharge électrique 1, Esquive acrobatique 1, Protection de l'âme.

COMBAT

16 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32; mitraillette à camembert bénie mineure (précision +0, puissance +7, attaque multiple, pénétration importante, portée moyenne)

GUILIANI, FILIP ET MARÉCHAL

Les Incorruptibles souffrent d'être guidés par un leader timbré. Pour satisfaire à ses exigences esthétiques, ces jeunes gens pétris de foi portent des chapeaux mous aux tons clairs. Pour le reste, ils ont quartier libre et sont vêtus donc en sportswear, veste en jeans et rangers. Contrairement à Elliott, ils n'hésitent pas à se rendre quand la situation se montre trop périlleuse.

GUILIANI, FILIP ET MARÉCHAL

Soldats de Dieu
Incorruptibles et inoxydables

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Tir 2 (armes d'épaulé 3), Défense 3, Discrétion 3, Conduite 2, Mener des enquêtes dignes d'une série américaine en noir et blanc 2.

POUVOIR

Armure corporelle 1.

COMBAT

4 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16

JEAN-LUC LE TÉNIA

C'est parce qu'il est trop beau et trop intelligent que les filles ont peur de lui. Voilà pour son credo personnel. À un niveau plus objectif, le Ténia est un échalon d'une vingtaine d'années aux cheveux et à la peau gras, qui aime se promener torse nu pour exhiber son estomac rebondi.

Sous cette dégaine d'informaticien en fin de beuverie se dissimule un stratège tordu et nauséabond ainsi qu'une pure brute de combat au corps à corps. Respecté par ses troupes pour ses coups de boule offensifs, il est aussi largement craint pour son fanatisme angélique, n'hésitant pas à taper dans ses propres rangs en cas de tirage au flanc.

JEAN-LUC LE TÉNIA

Daniel
Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 6 | 3 | 3 | 1 | 5 |

TALENTS

Corps à corps 7, Défense 6, Combat 5+, Survie 2 (sous-sols 4), Savoir militaire 3 (tactique 5), Bertrand Cantat 3, Martyriser une guitare sèche 2.

POUVOIRS

Pétrification 4, Armure corporelle 4, Régénération 3, Trait d'énergie 3, Peur 3, Détection du mal 2, Paralysie 2, Anaérobiose, Immunité contre les maladies et les poisons.

COMBAT

26 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32; batte bénie mineure (précision +1, puissance +4)

IRON SKULL

Crâne rasé, tatouages sur les biceps, les coudes ou les mains, bombers, batte et canettes de Kro, l'archétype de l'ange de Daniel n'a pas beaucoup changé depuis vingt ans, même si on trouve désormais dans les rangs de l'archange de la pierre des skins d'autres horizons (i.e. apolitiques, voire de gauche) ou des trentenaires propres sur eux en costume noir et blanc, bretelles et chapeau mou.



De Bello Civili

IRON SKULL

Daniel moyen
(Grade 0 en moyenne aussi)

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 |

TALENTS

Combat 5, Tir 2 (armes de poing 5), Corps à corps 4, Défense 4, Chants de légionnaires 3.

POUVOIRS

Pétrification 2, Armure corporelle 2, Déphasage 2, Trait d'énergie 2, Anaérobiose.

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; batte bénie mineure (précision +1, puissance +4)

GROS CHARLIE, P'TIT NICO

Gros Charlie est une cage de deux mètres sur deux avec des yeux en tête d'épingle, un triple menton dégoulinant et une haleine de chacal noyé dans une cuve de pastis. Il parle avec l'accent du Sud, les mains, et en roulant les R. C'est un serveiteur de Laurent à la triste réputation, même parmi ses pairs.

GROS CHARLIE, P'TIT NICO

Laurent
Grade 2

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 5 | 3 | 3 | 1 | 4 |

TALENTS

Combat 7+, Défense 7+, Conduite 6, Discussion 3, Culture générale 3 (procédures pénales 5), Savoir militaire 3 (stratégie 5), Savoir occulte 2 (administration angélique 4), Hobby (politique humaine) 4, Interrogatoires musclés 4, Avoir confiance en la justice de son pays 4.

POUVOIRS

Juste-lame 4, Armure corporelle 4, Détection du mal 3, Décharge électrique 3, Volonté supra-normale 2.

COMBAT

22 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32 ; sabre béni mineur pour Charlie (précision +2, puissance +4) et fleuret béni mineur pour Nico (précision +3, puissance +3)

P'tit Nico est son exact contraire : nain, râblé, yeux globuleux à moitié dissimulés par des paupières gonflées, il parle d'une petite voix crispante et s'agite en tout sens.

En tant que nouveau grade 2 qui monte il n'a qu'une ambition : piquer la place de Gros Charlie (qui est loin d'être dupe).

Pour couper la poire en deux, l'archange les a mis tous deux sur l'affaire et ceux-ci s'arrangent pour faire passer la mission avant leurs rancunes personnelles (au moins tant que personne ne vient s'en mêler).

BLADE

Le Laurent moyen est blond, athlétique et propre sur lui. Il a le port altier, la truffe humide et le poil soyeux. Il se bat le plus souvent avec une belle épée phalique qui fait clink-clink, outil avec lequel il aime découper des rondelles de saucisson en temps de paix – afin d'éviter qu'elle ne rouille. Il est courageux (jusqu'à la témérité), obéissant (jusqu'à la servilité) et pétri d'idéaux (jusqu'à la débilite).

BLADE

Laurent moyen
(moyennement de Grade 0)

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |

TALENTS

Combat 5, Défense 5, Corps à corps 4, Savoir militaire 2 (tactique 4), Scout toujours 4.

POUVOIRS

Juste-lame 2, Armure corporelle 2, Décharge électrique 2, Esquive acrobatique 2, Détection du mal 1.

COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; épée bénie mineure (précision +2, puissance +4)

RÉMI LABAVURE

Le flic moyen est de droite, parfois plus et rarement moins. Grand rêveur devant l'Éternel, il souhaiterait vivre dans un monde plus juste et plus beau. C'est pour ça qu'il a des cernes sous les yeux, de la caféine à la place du sang et les dents jaunies par la nicotine. Sa garde-robe se compose d'un flingue pour baver quand il est bourré, d'un badge pour arrêter les balles sur son cœur, et d'un uniforme pour draguer les filles. Issu de la France d'En Bas, le flic moyen a reçu pour mission de la France d'En Haut de matraquer la France d'En Dessous. C'est dire si c'est un bon citoyen.

RÉMI LABAVERE

Flic moyen

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Ch |
|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |

TALENTS

Athlétisme 2, Conduite 2, Tir 1+ (armes de poing 2+), Corps à corps 2, Police/menottes/prison 3.

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

POY-POY, EDDIE ET KRÛL

Poy-Poy est un vieux *dread* loqueteux au visage transformé en papier de verre gros grain par la petite vérole. Il pilote une chiotte pourrie qui sent le kérosène à cent mètres. Moitié clochard, moitié chamán africain (grande veste mitée, haut-de-forme de brocante piquée de plumes, grigris en os de girafe), il charge en combat avec sa sagaie bénie sans descendre de selle, tel le chevalier Black.

PPOY- PPOY, EDDIE ET KRÛL

Michel

Grade 3

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 6 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 |

TALENTS

Combat 7, Corps à corps 7, Défense 6, Conduite 6, Tenir l'alcool 5, Tir 2 (armes de poing 4), À ses construire l'envers phrases (Poy-Poy) 3, Riiioo... Riiioo Graaaaande (Eddie) 3, Nope (Krûl) 3.

POUVOIRS

Maîtrise martiale 5, Armure corporelle 5, Arts martiaux 5, Esquive acrobatique 3, Champ de force 3, Décharge électrique 2, Trait d'énergie 2, Vitesse 1, Membre blindé.

COMBAT

28 PP, 10 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36 ; sagaie bénie mineure (précision +1, puissance +3, adaptée à la charge), pelle bénie mineure (précision -2, puissance +4, inadaptée à la parade) et fléau d'armes béni mineure (précision +1, puissance +3, parade difficile)

Eddie est le crooner des forces du Bien. Il n'a pas de Rolls blanche, mais bien une Harley crème qu'il conduit sans casque, d'où son inaltérable brushing arrière. Mou du bide et du visage, cet ange est toujours si incroyablement bien sapé (smoking beige, chapeau

de cow-boy et boots en croco) que même un tonneau dans la boue ne peut pas le salir. Il se bat avec une pelle de fossoyeur aiguisée en chantant de la country.

Comparé aux deux autres, Krûl fait petit jeune, avec sa trentaine bodybuildée, sa dégaîne de pitbull-garou, sa Honda couleur canari mort et son vocabulaire de trente mots. Sur le biceps droit il a fait tatouer « Marie-Joseph forever ». Sur le biceps gauche est écrit « Mange ça ». Ça c'est le surnom de son meilleur ami, un fléau d'armes monstrueux. Les yeux de Krûl sont si petits, si enfoncés dans son crâne, et si bien cachés derrière ses sourcils broussaillieux, qu'on croirait qu'il n'en a pas. Pour son cerveau c'est pareil.

PATRICK BAUDURET

Le Michel moyen a le cheveu long, les idées pas trop courtes, la barbe drue et les pattes velues. Il se déplace sur une moto puissante ornée de franges, de rétros customisés, d'autocollants colorés et de blondes siliconées (en option). Il se bat correctement quand il est à jeun, mieux encore bourré, avec une prédilection pour les armes de contact lourdes (hache à deux mains, marteau de guerre, parpaing). En règle générale, l'ange de Michel est sociable, assez violent et pas rancunier pour un sou.

PATRICK BAUDURET

Michel moyen

(de Grade 0 en moyenne)

| Fo | Ag | Pe | Vo | Pr | Foi |
|----|----|----|----|----|-----|
| 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |

TALENTS

Combat 4, Défense 4, Corps à corps 4, Conduite 4, Hit the road Jack 3.

POUVOIRS

Maîtrise martiale 2, Armure corporelle 2, Champ de force 1, Arts martiaux 1, Décharge électrique 1, Membre blindé, Régénération 2.

COMBAT

15 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

Pour les caractéristiques des soldats de Dieu, rempez celles proposées dans le livre de base ou dans d'autres scénarios de cette extension (ou dans l'écran d'INS/MV4). Pour les démons divers, certaines de leurs caractéristiques sont cachées ailleurs dans cet opus – pour les autres faites chauffer votre écran d'INS/MV4 ou improvisez au cas par cas.

De Bello Civili

Tempus Fugit

« Le temps passe et passe et passe,
Et beaucoup de choses ont changé »

« It's a jump to the left,
And then a step to the ri-i-i-ight. »
- The Rocky Horror Picture Show

AVANT

- 60 000 000 • *Opération Demer*. L'ange Kiel subit des dommages collatéraux, tombe en Enfer et devient Baalberith.

- 6000 • Samaël descend sur Terre pour s'accoupler avec les humains, accompagné de ses meilleurs amis. Belial et Crocell tombent amoureux l'un après l'autre de la Meuf : début de la brouille entre les deux frères.

1566 • Nostradamus retrouve dans ses papiers une annexe à ses *Centuries*. Il planque l'inédit dans la tour de l'horloge d'Auxerre. Suite à l'incendie de Londres, Baal appuie la candidature de Belial qui devient prince-démon du feu.

1825 • Louis Valet, ouvrier affecté à la restauration de la tour de l'horloge d'Auxerre, met la main sur le manuscrit de Nostradamus et l'emporte chez lui.

1834 • Crocell devient prince-démon du froid, en grande partie pour pouvoir tenir tête aux ambitions de son frère.

1895 • Deprofundis prend poste aux tréfonds des sous-sols de Paris.

1939 • Belial noue des contacts durables au sein de la guérilla de la Terre Creuse.

70's • Gilbert sauve Monsieur Fabien d'une mort certaine dans le blizzard de Laponie. Les deux démons se mettent au vert et reprennent la gestion du Centre de Tri.

1990 • Ange Luther, fille d'un ange de Michel (Martin Luther) et d'un démon d'Andrealphus (Drina) devient archange des convertis. Elle est la dernière exception connue aux édits de stérilité divins.

1992 • Gabriel recouvre la mémoire et s'installe à Londres.

Oct. 1993 • Vapula termine la construction du DIF666 et en explique le fonctionnement à Satan.

Été 1997 • *Nuit des longues battes*. Une poignée d'archanges descendent sur Terre. Dieu et Lucifer partent en vacances.

Nov. 1997 • Sur les conseils de Malphas, Belial commence à infiltrer des démons à son service dans les rangs du prince Crocell. Julie Delahaye fait partie de la première vague.

Dec. 1997 • Aurélie élimine Vanessa et prend sa place dans le Centre de Tri. Le démon du Dæmonis Maleficum reste en sommeil.

Janv. 1998 • Sur les conseils de Malphas, Crocell commence à donner des pouvoirs démoniaques à des êtres humains et crée les Flocons de sang.

Mars 1998 • Raymond Bougoïn se fait surprendre en plein délit de braquage par un Démon de Crocell et devient un Flocon de Sang.

Dec. 1998 • Hornet invoque Bifrons pour la première fois.

Janv. 1999 • Andrealphus descend sur Terre et couche avec Baal dans une infirmerie de campagne en Sierra Leone. Damien est conçu.

2000 • Marie-Jolie Samson, succube au service d'Andromalius, passe chez Baal et obtient le grade 3.

- 18 MOIS • Gabriel revient en France et s'installe à Paris sous l'identité de Gabriel Leminor.

- 8 MOIS • Andrealphus descend sur Terre pour un temps indéterminé. Sous l'apparence de Yolande Jolimont, elle commence à pomper l'énergie de séides assassinés.

- 6 MOIS • Andrealphus et Drina partent pour la Sierra Leone et y détruisent les dernières preuves de la conception de Damien. Le prince essaie de tuer son grade 3, qui file se cacher dans la montagne. Ange reçoit la dernière carte postale de Drina.

- 3 MOIS • Hornet et Bifrons se rendent personnellement dans le château de la forêt noire. Ils font déplacer les différents anges et démons invoqués, puis tuent le petit personnel pour détruire les traces de leur forfait.

- 1 MOIS • Gabriel quitte son appartement parisien à la recherche de Samaël.

LE PHOTOCOPIAGE TUE LE LIVRE

Le photocopillage tue le livre

- 1 MOIS • Yolande commence à s'incruster dans les milieux mondains parisiens.

- 10 JOURS • Hakim Izmet couche pour la première fois avec Yolande.

- 3 JOURS • Les joueurs reçoivent leur première convocation au Centre de Tri.

LUNDI • Briefing de Monsieur Fabien sur l'affaire Izmet.

MERCREDI • Par le truchement de la MRC, Beleth entre en contact avec Damien. Il commence à prendre conscience du tombereau d'emmerdes qui est sur le point de se déverser sur le monde.

JEUDI 14H • Début probable du procès de Izmet.

SAMEDI 20H • Yolande tue Hakim Izmet avec *Onganisme mortel* et va se planquer à l'Hôtel Bellevue.

QUATRE FRAGMENTS D'UNE CHRONOLOGIE DU HASARD

Quatre fragments d'une chronologie

(dix jours environ après la fin du scénario précédent)

EN COURS • Beleth traque les rêves des joueurs pour remonter jusqu'à eux.

-10 JOURS • Arrivée de la lettre d'Heterodosk au Centre de Tri.
J 1-2 • Les joueurs se rendent chez Conrad Sechepine. Ils fouillent l'appartement parisien de Gabriel et y dérangent ses djinns, qui s'empressent d'aller rapporter la nouvelle à leur patron.

J 2-3 • Les joueurs éliminent la famille de Jean-Daniel Poniatowsky.

J 3-4 • Les joueurs rendent visite à Deprofundis.

J 4-6 • Les joueurs sont à Dunkerque, ils investissent le *Bijelo Dugme*, tuent les sorciers, libèrent les séides. Ils apprennent le nom d'Hornet, l'existence du château en forêt noire, nourrissent éventuellement des soupçons sur des liens entre le sorcier et un prince-démon. Beleh prend possession du corps et des souvenirs de Monsieur Fabien.

SOIGNER LE BIEN PAR LE MAL

Soigner le Bien par le Mal

(une semaine environ après la fin du scénario précédent)

-1 SEMAINE • Yolande investit le *CHU Louis Pasteur*. Après une visite en psychiatrie, elle s'incruste en maternité. Au cours de la semaine, elle commet huit meurtres de nourrissons.

J 1 • Convocation des joueurs, briefing, première incursion au *CHU Louis Pasteur* et rencontre avec le professeur Morlaix. Le démon de Malthus fait suivre les joueurs par son majordome.

J 2-3 • Bernald prévient Notre Dame qui envoie Thanauer pour s'occuper des joueurs. Enquêtes au CHU (sur Morlaix, en psychiatrie et en maternité). Deux fous s'échappent du pavillon psychiatrique.

J 3-4 • Paras Ram prévient Notre-Dame, qui envoie Xavier Chanterelle et ses grâchen en renfort. Les joueurs remontent jusqu'à Yolande et découvrent son casier.

J 4-5 • Confrontation avec Yolande, poursuite dans les sous-sols. Le prince-démon se barre, les joueurs cartonnent les représentants des forces du Bien. Visite à l'*Hôtel Bellevue*.

J 5-6 • Monsieur Fabien, Gilbert et Aurélie fouillent les comptes bancaires de Yolande et retrouvent la trace de son séjour en Sierra Leone.

LA SIERRA DE SERGIO

La Sierra de Sergio

(deux jours après la fin du scénario précédent)

-9 JOURS • Ignace rencontre son archevêque au *Palais de Tokyo*.

-7 JOURS • Ignace arrive en Sierra Leone et enquête sur la disparition de Drina.

J 1 • Les joueurs sont convoqués au milieu de la nuit pour un briefing d'urgence. Ils quittent Paris à 5h, Londres à 7h. Ils arrivent en Sierra Leone à 15h, heure locale.

J 1-2 • Enquête à Freetown. Les joueurs rencontrent Ignace et commencent à faire route ensemble.

J 2-3 • Les joueurs et Ignace arrivent au check point. Passage en force.

J 3-4 • Enquête à Kenema.

J 4-5 • Arrivée à Koinadugu, traque du fantôme de la montagne noire. Les joueurs retrouvent Ignace, qui invoque Ange au tout dernier moment. Nuit autour du feu, barbecue et révélations.

J 5-6 • Au petit matin, Ange et Drina se barrent. Les soldats locaux attaquent : grosse baston sur la montagne et fuite des joueurs.

J 6-15 • Retour des joueurs en France, au revoir d'Ignace. Briefing soutenu au Centre de Tri.

ICE, ICE BABY

Ice, Ice Baby

(quinze jours environ après la fin du scénario précédent)

-15 JOURS • Les révélations rapportées par les joueurs sont balancées en pleine Cour démoniaque, par le biais des services de Baalberith et d'Andromalius pour qui Monsieur Fabien a fait remonter l'info. Andromalius lance une grande opération "enquête et délation" pour retrouver le prince du Sexe. Baal prend l'air renfrogné, Bifrons pique un somme malgré le bordel ambiant.

-10 JOURS • Beleh cherche un moyen, via la MRC, de faire éclater une guerre aux Enfers qui justifierait une intervention de Lucifer (et un éventuel retour aux affaires).

-2 JOURS • Raymond Bougoïn brague la Brinks. Monsieur Fabien s'incruste dans ses rêves et suit l'affaire de près.

-1 JOUR • Article dans *Le Parisien*. Monsieur Fabien laisse passer une journée pour faire croire qu'il en a référé à la hiérarchie (ce qui n'est pas le cas).

J 1 • Convocation des joueurs au Centre de Tri, briefing.

J 1-2 • Enquête au commissariat de Sarcelles et à la banque. Les joueurs apprennent la complicité entre Gérard Lepuis et Raymond Bougoïn.

J 2 • Coup de fil de Monsieur Fabien qui leur annonce la capture de Raymond Bougoïn par la police. Baston contre ceux d'En Face devant le Centre de Tri. Isaac Iceberg fait brûler la planque de Raymond et dessouder Gérard Lepuis en simulant un accident de voiture.

J 3-4 • Les joueurs se font arrêter et mettre en garde à vue. Isaac Iceberg part pour Le Cap, puis pour l'Antarctique.

J 4-5 • L'avocat mandaté par Monsieur Fabien refuse la comparution immédiate : transfert à Mérogis, prison fleurie.

J 5-9 • Enquête carcérale. Les joueurs font parler Raymond, obtiennent les coordonnées d'Isaac Iceberg et éliminent le Flocon de sang.

J 7-11 • Sortie de prison. Les joueurs bouclent l'enquête Raymond Bougoïn.

THE ROOF, THE ROOF, THE ROOF IS ON FIRE!

The Roof, The Roof, The Roof is on Fire!

(trois jours environ après la fin du scénario précédent)

-10 JOURS • Mise en place du plan de désinformation par Belial. Julie Delahaye, démon de Belial infiltré dans les rangs de Crocell élimine ses trois partenaires.

De Bello Civili

-1 JOUR • Gilbert prend conscience que Monsieur Fabien a un peu trop changé ces derniers temps.

J1 • Gilbert demande aux joueurs de le retrouver *Chez Régis*. Beleth lui lave la tête dans son sommeil. Les joueurs font la connaissance de "Frozen", faux Démon de Crocell et vrai taupé de chez Belial. Aurélie accepte de rendre service à un camarade du *Dæmonis Malficium* et de donner une mission non officielle aux joueurs.

J2 • Briefing à l'aciérie avec le faux démon d'Andromalius. Les joueurs partent pour Avignon (puis pour une ville du Sud qui n'est ni vraiment rouge, ni tout à fait jaune).

J2-4 • Enquête sur Julie Delahaye et François-Xavier de Mollibranche.

J3-5 • Découverte des locaux de *Associates 88* et de la fausse liste de Flocons de sang.

J4-6 • Soirée vidéo. Les joueurs rapportent des "preuves" des liens qui unissent Crocell à la Terre Creuse.

J5-7 • Dépôt de la cassette à l'aéroport d'Avignon et fin de mission en queue de poisson.

LE DÉMON EST UN ANIMAL POLITIQUE

Le Démon est un animal
(dix jours environ après la fin du scénario précédent)

-3 JOURS • Gilbert découvre dans les archives du Centre de Tri une lettre de Michel de Nostre Dame qui mentionne un bout de prophétie inédit caché à Auxerre. Il en parle à Monsieur Fabien.

-1 JOUR • La lettre est authentifiée.

J1 • Convocation au Centre de Tri. Départ pour Auxerre.

J1-2 • Enquête en bibliothèque. Confrontation avec Rectius et ses goons. Visite de la tour de l'horloge. Belial déballe les infos rapportées par les joueurs en plein Conseil et accuse publiquement son frère de prendre des libertés avec le Grand Jeu.

J3-4 • Visite du manoir de Thierry Valet. Les joueurs mettent la main sur le fragment de prophétie et rentrent à Paris pour découvrir un Centre de Tri occupé. Ils sont convoqués deux jours plus tard pour répondre aux questions de la commission d'enquête infernale.

J5-6 • Les joueurs doivent coopérer avec Oussaïchô et Aglâglâ.

J7 • Ouverture de l'enquête à l'hôtel *Lutetia*. Les joueurs sont interrogés sur l'affaire Raymond Bougoin.

J8 • Projection de la vidéo remise par les joueurs à Avignon. Arrivée de Julie "capturée" par la Garde Carmine et qui "avoue" toute l'affaire. Tollé général. Les joueurs sont attendus à la sortie pour une distribution de pêches.

VOIR LE PÔLE ET COURIR

Voit cno c
(huit jours environ après la fin du scénario précédent)

-6 JOURS • Premières altercations violentes entre pro-Belial et pro-Crocell, en Enfer comme sur Terre.

-5 JOURS • Crocell quitte les Enfers pour se réfugier en Antarctique.

-1 JOUR • Beleth entend parler de l'affaire de l'*Hôtel Ibis* et s'incruste dans les rêves de Bjorn Olsen. Réalisant qu'il s'agit d'un nouveau Flocon de sang, il lance les joueurs à sa poursuite.

J1 • Briefing à l'*Hôtel Ibis*, enquête. Départ pour l'Afrique du Sud.

J2 • Les joueurs sont au Cap et apprennent que Bjorn est monté sur l'*Anjou* à destination de la Terre Adélie.

J3-10 • L'*Anjou* navigue toujours plus au Sud.

J10-12 • Séjour à la base Dumont d'Urville.

J11-13 • Entrevue avec Crocell, première grosse bataille rangée entre Belial et Crocell. Le prince du Froid met les bouts. Les joueurs choisissent leur camp.

J12 • La loi martiale est décrétée en Enfer, l'état de guerre reconstruit. Andromalius et Baal s'affrontent pour savoir qui doit donner les troupes en l'absence de Satan.

J18-20 • Les joueurs sont de retour à Paris et apprennent les dernières nouvelles.

ELLE EST PLUS FORTE QUE TOI, LA CRISE

Elle est plus forte que toi
(huit jours environ après la fin du scénario précédent)

-5 JOURS • Les employés humains du Centre de Tri se mettent en grève pour une durée indéterminée. Les démons du Centre transforment les lieux en base opérationnelle.

-4 JOURS • Le préfet de police est convaincu par des anges de Blandine de laisser s'organiser l'opération "Nuit Bleue".

-3 JOURS • Début des concentrations de motards dans le quartier latin.

-2 JOURS • Les anges de Daniel prennent possession des sous-sols, incendient une boucherie hallal et tabassent deux tziganes.

LUNDI • Dans la nuit du lundi au mardi, descente au *Black Véhet*. Mort de "Main froide" Dugomier et destruction de la planque démoniaque.

MARDI • Les joueurs croisent Anne-Clémence, se rendent au *Black Véhet*, dans les archives de l'Aphte puis à Buc. Ils apprennent l'existence de l'opération "Nuit bleue". Un des flics du *Black Véhet* se jette par la fenêtre de son HLM. Carambolage sur le périphère.

MERCREDI • Des anges de Daniel recouvrent une station de métro d'autocollants du FN. Nouveau carambolage.

JEUDI • Un SDF est transformé en pierre par erreur. Baston de motards au *Saint Quentin*.

VENDREDI • Parution d'un article "Magie noire dans le quartier latin" dans *France-Soir*, inspiré du récit d'un survivant du *Black Véhet*. On retrouve le reste d'une cliente du bar, découpée et enterrée dans un terrain vague.

SAMEDI • De 21h à 2h du mat le lendemain : opération "Nuit Bleue". Lucifer branche le DIF666 et annonce sa démission.



Ce qui est sûr,
C'est le feu comme avec le froid,
C'est qu'il est très facile de s'y brûler les doigts.
Ce qui est évident,
C'est que parfois c'est long,
Même que cinq ans c'est pire.
Ce qui est incontestable,
C'est que les liens du sang
Sont parfois moins forts que les passions.
Même ce qui est avéré,
C'est qu'ils sont passagers,
Qu'ils font vivre comme mourir...

Ce qui est certain c'est que,
Des terres australes à la motte de la sacane africaine,
Des rêves fous aux lampes bigfootes,
Des salons V.I.P. aux cellules des Q.V.S.,
De l'Esfer à la Boulebole,
Sur la droite, sur la gauche,
Devant et jusqu'au fond derrière,
Tout le monde dans la salle fait
Yeah! Yeah! Yeah!

Et que Dieu a un Plan...

Bienvenue dans la première tête de la nouvelle extension bicéphale pour IN NOMINE SATANIS, vingt neuvième ouvrage pour INS/MV. Il y aura des rires et des pleurs, de l'action et de la réflexion, des flammes et des glaçons. Eh oui, on l'attendait et voilà : la guerre civile infernale est sur le point d'exploser et devinez qui va en être le détonateur ? Accessoirement, ce sera aussi l'occasion de régler des vieux problèmes, de solder les comptes, de voir les choses sous un œil nouveau – d'aucuns diraient que votre jeu préféré ne sera plus jamais comme avant : cette fois, c'est vrai... Affûtez les griffes qui font snik-snik, graissez les fusils à pompe, faites une cure de vitamines, et bouffez du phosphore parce que de personnages étranges en lieux bizarres, vous allez avoir besoin de toutes vos ressources pour venir à bout de cette campagne : si ça ne ressemble pas à la fin du monde c'est qu'on vous ment...

SIROZ
PRODUCTIONS



9 782914 849142

Référence : IN30 ISBN : 2-914849-14-1 Prix public : 25 euros

FIGE & ses est le premier éditeur de jeux de rôle pour IN NOMINE, un jeu de rôle écrit par le Seigneur Desarmes, publié par la Sirouz Desarmes Creative Team. Illustrations de couverture par Vincent Campagna.

SCENARIO