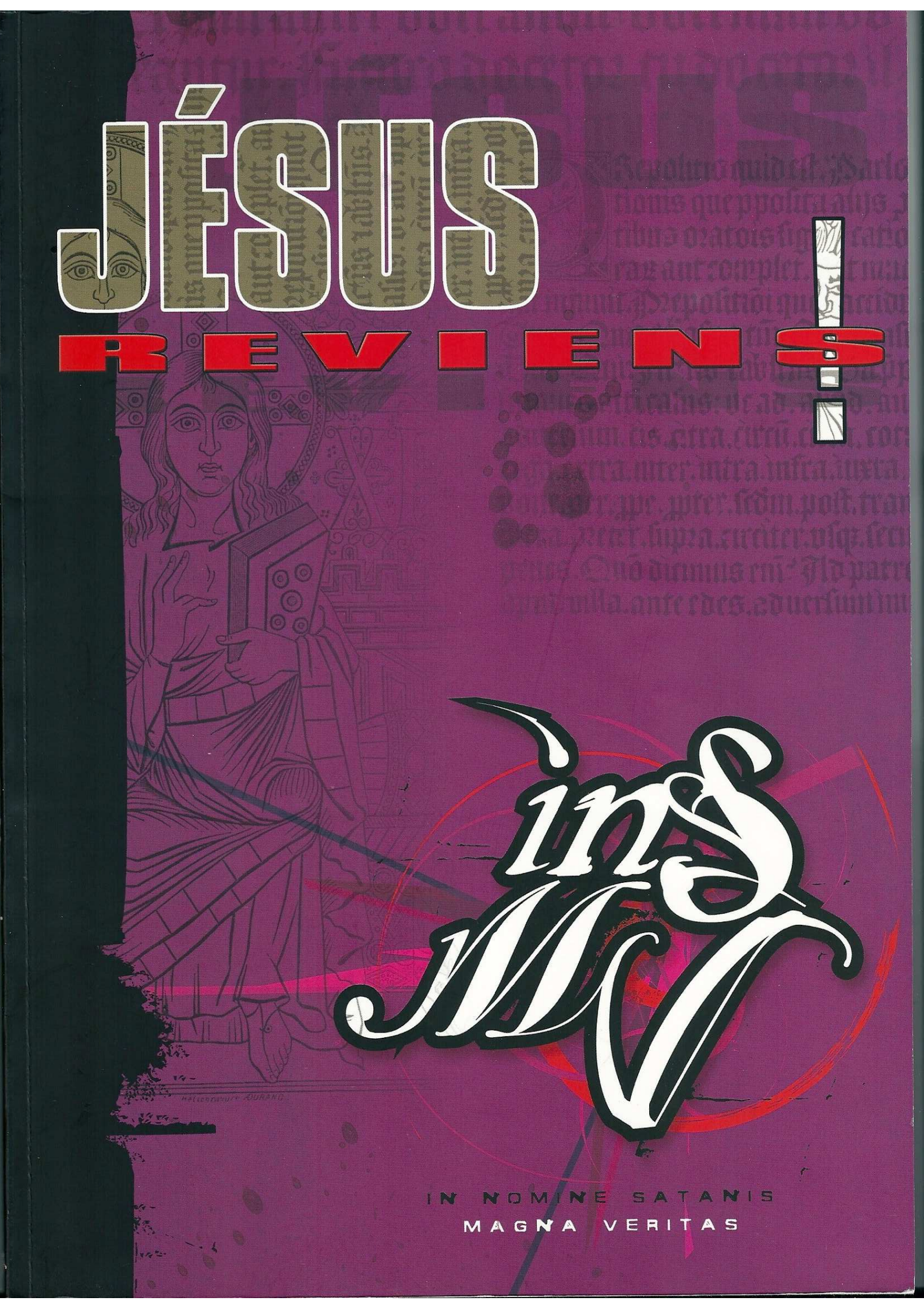
JÉSUS REVIENS !



IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

On peut rire de tout,
mais pas avec tout le monde.
Pierre Desproges

MAGNA VERITAS

Sommaire

Introduction 2
Chronologie 6
La TRIC 9
L'IA 11
Paris 14
PNJs 25
Jacksonville 32
PNJs 41
New York 48
PNJs 49, 55
Salt Lake City 58
PNJs 63, 75
Moscou 78
PNJs 85
Tokyo 90
PNJs 94
Madrid 100
PNJs 104, 112
Épilogue 115
Renégats 120
Annexes 125

BIBLIOGRAPHIE, FILMOGRAPHIE ET TRUCS À ÉCOUTER

Paris est un héros solitaire, un rebelle fatigué, un dieu dans un bunker
Films
La cagoule

The last rebel
Films
Mississipi Burning, La main droite du diable, American History X, Birth of a Nation, In the Heat of the Night, La couleur pourpre

Livres
Amerikkka, voyage en Amérique fasciste, Une saison blanche et sèche, Nord et Sud, Guns of the South

Can't stop the music
Films
Can't stop the music, New York Stories, Meurtre mystérieux à Manhattan, Wall Street, Escrocs mais pas trop, Taxi driver, À tombeau ouvert

Séries
Friends, Sex and the city

Bouquins
Moon palace, American psycho, Glamorama

No voices in the sky
Livres
Le Livre de Mormon, Perle de Grand Prix

Films
Witness, Guyana, Waco

Lénine, relève-toi, ils sont devenus fous
Films
Gorky Park, La noce, La petite Véra, Bouge pas, meurs et ressuscite, Goodbye Lenin

Livres
10 jours qui ébranlèrent le monde, L'État et la Révolution, Histoire de la Révolution russe (Trotski), L'idiot, Récits de la Kolyma, L'archipel du goulag

Le sabre et le goupillon
Livres
Le chemin (José Maria Escriva), Les grands cimetières sous la lune, L'espoir, Le nom de la rose, Pour qui sonne le glas

Films
L'échine du Diable, Land and Freedom, L'espoir, L'aveu, Mission

Twenty-two tunes from Tokyo
Films
Aniki mon frère, Mondwest, Time & Tide, Tokyo Eyes, Black Rain, Yakuza

Bédés
Twenty century boys

Heaven can wait
Films
12 hommes en colère, Chicago, L'associé du Diable, Le procès, Le procès Paradine, Erin Brokovitch

Bouquins
Le procès (Kafka), Huis clos

Mathias Twardowski tient à remercier :
Iron Maiden, Motörhead, Jean Ferrat, Toy Dolls, Lynyrd Skynyrd et Village People pour la bande son.
Il est fait état de rumeurs selon lesquelles Michel Sardou, ce vieux réac roucoulant et populiste, aurait contribué à la bande son de cette campagne. Mathias nie catégoriquement ces affirmations totalement infondées.
Les avocats de France et de Navarre sans qui la vie serait beaucoup moins riche en rebondissements.
Karl Marx, Vladimir Illitch Oulianov, Pierre Desproges, Liova Davidovitch Bronstein et Lemmy Kilmister, les grands penseurs des XIX^{e} et XX^{e} siècles.
Les testeurs de cette campagne, ils savent qui ils sont.

Crédits

Supplément écrit par Mathias Twardowski
à l'exception des Renégats écrit par Olivier Fanton.

Corrigé par Yann Arndt.
Illustré par Swal,
Stéphane Poinsot,
David Bauwens et Sandro.

Illustration du dos de couverture par Varanda et mise en couleurs par la Siroz Beauty Creating Team.
Mis en page par Bouly.

Jésus reviens ! est une extension pour le jeu de rôles In Nomine Satanis / Magna Veritas édité par Asmodée Éditions.
Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur. Janvier 2004.

Visitez notre site : www.asmodee.com

MESQUINS SANS FRONTIÈRES !

The answer to lifes mystery is simple and direct:
Sex and Death.

Motörhead

Au Paradis comme en Enfer les relations sont assez exacerbées. Les anges et démons sont des êtres à la psychologie beaucoup plus extrême que nous autres simples mortels. Ils font donc rarement les choses à moitié et leurs haines, leurs amitiés sont disproportionnées par rapport aux nôtres, pauvres humains. Si l'on ajoute à cela que leurs capacités intellectuelles ne faiblissent pas et qu'ils se connaissent depuis des siècles voire des millénaires, on imagine la violence de leurs passions. Georges, bien que sur la touche depuis des siècles, continue de jouer les observateurs et de se renseigner, de papoter de ci de là avec ses collègues. Sa place privilégiée au sein du service des réclamations du Paradis lui donne un accès unique aux dessous des intrigues de la cité céleste. En clair, même s'il n'a effectivement aucune attribution autre que remplir des tombereaux de feuilles de plaintes qui viennent mourir dans des archives dont tout le monde se fout, il est très au fait de tout ce que font ses petits camarades. Étant proche de Laurent, de Dominique et de Michel, il discute plus souvent qu'à son tour avec eux. Grâce aux talents en psychologie qu'il a développés au fil des siècles de placard et en raison de son statut d'inoffensif mis hors jeu il y a 1 500 ans, il est un peu le confident de tout ce petit monde. Les trois archanges extrémistes trouvent en Georges une oreille complaisante et savent pertinemment que rien de ce qu'ils pourraient dire ne le choquera, tant il est le comble du fanatisme et de l'ultraviolence. Et l'air de rien, sans donner l'impression d'y toucher, George les influence, les conseille et continue ainsi d'avoir du poids au sein de la hiérarchie angélique. C'est grâce à ses bons offices et à l'esprit d'abnégation qui lui a fait accepter sa démission qu'il a pu garder une place au Paradis et que certains de ses plus loyaux lieutenants ont pu être mis en « disponibilité », et ce depuis des siècles. Bien sûr l'affaire de la Terre Creuse, dans laquelle il a été mouillé de loin, a quelque peu refroidi la sympathie de Dominique à son égard, mais elle a augmenté proportionnellement le respect qu'il inspirait. Officiellement, la Terre Creuse est purgée, rayée, désintégrée par Daniel mais Georges et Dominique savent pertinemment qu'un petit groupe constitué d'anges, de renégats et de quelques démons continue de crier *Sieg Heil* dans d'obscures cavernes en rêvant d'un hypothétique Reich millénaire. Georges est bien content d'avoir quelques agents, mêmes renégats, qui le servent, même de très loin, et Dominique garde ces hurluberlus sous le coude au cas où il devrait trouver rapidement un bouc émissaire. Lors de leurs interminables et nombreuses discussions dans le bureau de Georges, Laurent, Dominique et Michel évoquent souvent le retour à un christianisme pur et dur, un monde plus simple, manichéen, noir et blanc, surtout blanc, avec la Très Sainte Mère l'Église d'un côté et les enculés d'hérétiques de l'autre. Conspuant de concert les valeurs des Lumières, le marxisme athée, le socialisme laïc, la démocratie libérale et la mondialisation incontrôlée, ils se prennent à rêver de ce temps que les moins de 500 ans ne peuvent pas connaître, époque où l'Inquisition était reine et où les croisades constituaient l'événement du siècle. À force d'en parler, ils commencent à imaginer différents moyens légaux et officiels de lutter contre l'humanisme criminel et la canaille régicide, mais à chaque fois les règles du Grand Jeu et la mièvrerie des « pédés du slip » du Conseil bloquent tout espoir de vrai changement. Ils évoquent à demi-mot les possibilités annexes, illégales entre autres, en prenant bien soin de manier le double langage avec précaution en présence de Dominique. Mais au fil des années, des siècles même de simples conversations de salon, les quatre archanges échafaudent, purement hypothétiquement bien sûr, tout un tas d'hypothèses de travail qui, bien sûr, ne sont étudiées que comme simples exercices intellectuels. Mais Laurent et Dominique sont assez enthousiastes pour en laisser échapper quelques bribes à certains de leurs grades 3, afin de tâter le terrain, de voir si quelques anges de bonne composition sont prêts à changer le cours de l'Histoire au risque de damner leur âme éternelle. Et c'est le cas.

L'opération JR

Deux anges de grade 3 de Laurent et Dominique, se connaissant de longue date, légèrement inspirés par les réflexions de leur archange respectif, décident de lutter clairement contre la dégénérescence de l'Occident chrétien. Constatant l'implication directe des anges et démons musulmans dans le monde actuel, ils décident de passer outre les règles du jeu et de mettre sur pied une opération qu'ils nomment « Jésus Revient », connue sous le nom de code « JR ».

Dans la série Régis est un con

– Mais elle est pour qui cette campagne ? Mes joueurs ont des persos archanges biclassés vampires, je peux les prendre ?

– Mon cher Régis, cette campagne est prévue pour des persos de grade 1 avec éventuellement des grades 2. On peut aisément créer des persos spécialement pour elle, mais elle est écrite dans l'optique où les persos existent déjà. Il est d'ailleurs conseillé de faire jouer au moins un ou deux petits scénarios aux persos avant d'entamer la campagne, cela donnera un peu plus de réalisme à la chose. De plus, le maître de jeu n'est pas du tout obligé de dire quand commence la campagne. Un maître de jeu sadique ou électeur de droite peut même pousser le vice jusqu'à intercaler subtilement des scénarios extérieurs entre les aventures de cette saga. C'est à mon avis taquin car la campagne a un rythme trop échevelé pour cela, mais chacun fait ce qu'il veut. La campagne est en fait très dangereuse mais elle peut être résolue quasiment sans violence car les grands méchants sont des anges et il n'est pas a priori question de les attaquer et encore moins de les tuer. Des persos balaises peuvent être utiles en cas de coup dur mais faire la campagne en espérant passer en force est quasiment impossible. Des anges subtils, avec de très bonnes compétences d'infiltration, de discussion, de baratin et des pouvoirs intelligents (polymorphie, invisibilité) etc. sont tout à fait appropriés. De même leurs supérieurs peuvent, pour une fois, être plus originaux que la moyenne et des Alain, des Blandine, des Marc ont tout à fait leur place. Des talents linguistiques sont les bienvenus mais en leur absence Régine, le chargé de mission des joueurs, peut leur donner des talismans de traduction. Cela les aidera grandement et leur fera comprendre qu'elle a beaucoup de moyens.

Le but de cette vaste opération est en fait de faire croire au monde entier que le réveil de l'Occident est une tendance naturelle, une évolution historiquement inévitable comme dirait Marx, et non un complot mûrement réfléchi. C'est une opération à l'échelle mondiale destinée à rendre aux forces du Bien la prépondérance qu'elles avaient avant. Ayant quelques camarades partageant leur nostalgie des anciens ordres nouveaux et autres réactionnaires sur le retour, ils leur en touchent deux mots et leur font part discrètement que l'heure est venue, et qu'eux au moins vont agir. Leurs sympathisants les prennent au mot ou, dans la plupart des cas, se resservent un verre de schnaps et entament un vieux chant militaire en évoquant le devoir de réserve, la fidélité à la parole donnée, la discipline, l'obéissance et autres valeurs typiquement militaro-réactionnaires mais pas forcément dépourvues d'intérêt. Ceux qui acceptent de participer se coordonnent vaguement avec nos deux apprentis terroristes mais sans passer sous leurs ordres ni même organiser scrupuleusement leurs actions au sein d'un grand tout. Nos deux compères se voient comme des Bernard l'Hermite prêchant une nouvelle croisade pour sauver l'Église et le monde libre. Dans un grand nombre de pays décadents et où, selon nos deux affreux, l'amoralité cosmopolite a pris une trop grande importance, des groupes d'anges, de soldats et de serviteurs de Dieu se lancent dans une série de coups de main. Les règles du Grand Jeu sont écornées voire carrément bafouées, mais c'est pour mieux inspirer les humains et leur rappeler que la foi soulève des montagnes. Laurent et Dominique sont au courant des projets de leurs grades 3 pour en avoir été les inspirateurs directs, mais ils récusent toute implication officielle et préfèrent les laisser prendre tous les risques en leur nom propre, quitte à nier toute connaissance de ces projets si jamais ça merde. Si par contre ça marche, ils pourront s'en attribuer les mérites. C'est là que le bât blesse car les deux archanges sont trop au courant pour pouvoir facilement nier en cas d'échec. Un des buts de la campagne est d'ailleurs de réunir suffisamment de preuves contre les deux archanges pour pouvoir les accuser ou même les faire chanter. Les joueurs vont se retrouver mêlés à cette suite assez incohérente d'actions plus ou moins coordonnées et devront d'une part survivre et d'autre part faire respecter les règles du Grand Jeu et donc stopper les actions médiatiques afin de préserver le statu quo.

Bien évidemment Laurent et Dominique touchent deux mots à Georges et à Michel des intentions de leurs « petits gars » sans toutefois donner de noms ni plus d'informations, laissant entendre que si cela se révélait vrai, il faudrait agir. Et tout le monde de rire de bon cœur en écoutant Georges raconter son retour si jamais le complot fonctionnait. Bref les quatre affreux cavaliers de l'Apocalypse se préparent officieusement à ce qu'il y ait du changement. Mais Michel ne l'entend pas du tout de cette oreille et surtout, en écoutant Georges parler des purges qu'il fera sur Terre contre les musulmans, la troisième force et les « pédés du slip du Conseil divin », il chope les boules, mais alors grave. Il saisit que, bien qu'aimant la violence, l'ordre nouveau, l'amitié virile, le militarisme exacerbé et le culte du chef, il aime aussi le bordel, la diversité et surtout il ne veut pas d'un deuxième Ragnarok. Il refuse que ses frères vikings, car il les considère toujours comme ses frères, se fassent massacrer comme des fées. Alors, sans rien dire aux trois autres puristes nazifiants, il va se confesser à son grand pote, ex de la troisième force comme lui, Alain, un des « pédés du slip ». Il lui raconte tout et le somme d'agir sans toutefois révéler ses sources. Alain, effrayé par l'ampleur de la mesquinerie de Dominique et de Laurent et par l'idée de ce qui arriverait au monde s'ils gagnaient, décide d'agir, ne serait-ce que pour montrer qu'il n'est pas un « pédé du slip » parce que bon merde ça suffit cette insulte à la con ! Il contacte donc sa grande pote Ange et à eux deux ils décident d'agir extrêmement discrètement. Ne voulant pas attirer l'attention car ils craignent que Michel (qui est somme toute peu clair) ne crache le morceau à ses camarades nazillons, ils ne font pas appel à leurs anges mais à une équipe manipulée, n'ayant aucun rapport avec eux et qui ne saura rien des deux archanges les manipulant de loin : les joueurs. Il ne leur est pas difficile de faire nommer un chargé de mission qui leur doit un service et qui, sous couvert de missions normales, aiguillera les joueurs sur le projet JR tout en leur répétant tout ce que les joueurs trouveront. Toujours pour des soucis de discrétion, ils choisissent une équipe peu connue, de préférence nouvellement créée et ne contenant pas d'ange de Laurent, Dominique, Ange et Alain. Le but des deux archanges n'est pas tant d'empêcher les actions politiques du complot d'avoir lieu que de monter un dossier en béton afin de pouvoir attaquer Laurent, Georges et Dominique. Au

MESQUINS SANS FRONTIÈRES !

Dans la série Régis est un con

– Et si mes joueurs sont d'accord avec le complot ?

– Merci Régis, hé bien tu as deux solutions :

S'ils sont réellement d'accord avec les idées nauséabondes de nos deux grands méchants, change de joueurs.

S'il s'agit de joyeux rôlistes taquins aimant incarner des personnages fort peu sympathiques dans de grandes compositions flamboyantes et nauséeuses, rien ne les empêche de faire la campagne. En effet, ce n'est pas tellement contre les idéaux que défendent les ennemis de la campagne que se battent les joueurs, mais c'est surtout pour protéger les règles du Grand Jeu et révéler, s'ils en ont envie, les implications discrètes mais illégales de Laurent et Dominique. La campagne est jouable par des PJ en accord avec le complot et le procès final aura même une saveur assez particulière s'ils décident de couvrir Dominique et/ou Laurent.

cours de la campagne, le chargé de mission des joueurs sera donc très insistant sur les preuves du complot, sur les témoins prêts à témoigner etc. En clair, il se comportera comme un juge d'instruction avec ses enquêteurs. Son but est de constituer le meilleur dossier avant le procès, à savoir un Conseil divin exceptionnel qui tournera au conseil de discipline. La campagne est une série de missions à travers le monde destinées à la fois à déjouer localement les effets politiques de l'opération JR mais également à constituer le dossier à charge des deux archanges. Elle s'inscrit dans la chronologie officielle d'*INS/MV* et se place juste derrière *Fire & Ice*. Néanmoins comme d'habitude dans *INS/MV*, vous faites ce que vous voulez avec les versions officielles, et d'ailleurs vous n'avez pas besoin qu'on vous le dise pour n'en faire qu'à votre tête.

Mais revenons à nos moutons. La campagne tourne autour de cette vaste saloperie informe issue du ventre encore fécond de la bête immonde. Les parents sont fiers de leur rejeton et se portent malheureusement bien. Aux joueurs de faire qu'il en soit autrement.

Le papa est Gary Medlocke, alias Semper Fidelis, ange de Laurent de grade 3 « régnant » sur tout le sud des États-Unis et le Mexique. C'est un des plus fidèles bras droit de Laurent, un ancien 1% reconverti et un authentique fasciste américain. Pour lui l'Occident est blanc, chrétien et domine le monde. La seule différence qu'il a avec ses camarades réactionnaires européens est qu'il est plutôt protestant que catholique, mais c'est uniquement parce que la majorité de ses ouailles le sont et que lui les doctrines et les dogmes il s'en fout, y'a des curés pour cela, enfin des pasteurs en l'occurrence. Il vit à Jacksonville en Floride et est officiellement un businessman accompli et bien installé dans la bourgeoisie locale. Son occupation principale consiste à diriger Dixie Securities LLC, une société de sécurité et de gardiennage qui sert d'écran à un camp d'entraînement pour fascistes en goguette et pour soldats de Dieu. Son deuxième hobby est le regroupement des différents Ku Klux Klan dignes de servir la cause blanche. Son ennemi absolu est non pas l'Enfer mais un autre ange de Laurent responsable de

Dans la série Régis est un con

– Et si y'a des personnages de Laurent ou de Dominique ? Ou bien d'Ange et d'Alain ?

– Voire les deux mon cher Régis, voire les deux. Et bien cela promet d'être amusant. Le ou les joueurs devront être expérimentés et cela demandera du travail de la part du maître mais peut se révéler extrêmement intéressant. En effet, les joueurs obéissent à leur chargé de mission. Ils doivent donc obéir et rien ne les oblige à dire ce qu'ils savent à leur supérieur. Néanmoins cela sera délicat, très délicat. Mais il est même possible qu'un personnage de Laurent ou Dominique décide de trahir le groupe et de vendre la mèche à son archange. Ce serait petit mais amusant. À toi de voir mon petit Régis. Sache juste que jouer des Laurent ou des Dominique n'est pas interdit mais que cela suppose quelques aménagements personnels. En ce qui concerne les anges d'Ange et d'Alain, il est possible que les deux archanges laissent des collaborateurs dans l'équipe mais cela semble peu crédible. S'ils le font, il est probable que l'ange est alors totalement débutant et par conséquent pas spécialement proche de son supérieur, ou bien qu'il est mis dans le secret, ce qui est risqué, et qu'il veille à la bonne marche du groupe. Cette dernière option peut être utile si le groupe semble renâcler à aller aux quatre coins du monde pour des missions de plus en plus bizarres et ce sous la pression grandissante des archanges Dominique et Laurent. L'idéal est alors de faire jouer cette taupe positive par un joueur expérimenté.

la partie nord des USA et nommé Sharah. Dans l'opération JR il s'occupe principalement de l'entraînement et de la motivation des différents groupes répartis aux quatre coins du globe ainsi que d'un attentat complètement téléguidé et destiné à éveiller les consciences de ses concitoyens. Il a créé un groupe terroriste de toutes pièces et va lui faire faire une action d'éclat aussi grotesque que meurtrière.

La maman, si l'on peut dire, est plus douce, plus subtile, plus maternelle et nettement plus posée. Elle s'appelle Francesco, un grade 3 de Dominique, très influent en Europe et à la tête de facto de l'Opus Dei en Espagne donc dans le monde. Beaucoup plus politique et vicieux que son confrère américain, il n'a ni amis ni ennemis, il n'a que des intérêts. Son but à lui est de noyauter les gouvernements à très haut niveau, non pas pour protéger les forces du Bien ou leur donner plus de moyens mais bel et bien pour prendre le pouvoir de manière claire et directe et réinstaurer des théocraties ou au moins des régimes fortement religieux. Son modèle est l'Iran actuel ! Comme tous les Dominique de très haut niveau il est vicieux et ne sort jamais sans se couvrir. C'est pourquoi il se méfie de Semper Fidelis et de Laurent et, sur les conseils discrets de son archange, se prépare à backstaber son complice si jamais l'affaire éclate. En conséquence il prend bien garde non seulement de laisser le moins de traces possibles mais également d'accumuler les preuves contre son associé, au cas où.

Pour Laurent, l'opération JR est une bonne occasion de tester l'influence du groupe des durs au Paradis et éventuellement, mais il n'ose trop y croire, de faire une révolution de palais et d'établir une bonne dictature forte et éclairée au Paradis,

prélude à son extension sur Terre. Laurent ne se doute pas de la duplicité de Dominique et espère que Georges les suivra et les aidera si l'occasion se présente. Il méprise Michel à qui il ne pardonne pas d'être un parvenu mais il pense qu'il peut quand même compter sur lui pour être du côté du manche. Il le croit plus con qu'il ne l'est réellement.

Dominique quant à lui attend son heure, ayant tissé sa toile. Ses hommes se mouillent moins que les abrutis de Laurent mais sont prêts à récolter les fruits des efforts de ces derniers si l'opération réussissait. Il doute du succès de l'entreprise et a pour principe de ne jamais mettre tous ses œufs dans le même panier. C'est pourquoi il a un dossier sur Laurent et cherche avant tout à masquer toute trace de son implication, même spirituelle, dans le complot. Si jamais les choses tournaient mal, il en profiterait pour casser Laurent et mettre Georges à la place. Il est en effet fatigué de l'esprit d'indépendance de l'archange de l'épée. Il garde Georges en réserve comme une sorte de joker. Il prévoit de lui rendre sa place quel que soit le résultat de JR. En cas de succès il redevient un archange de la guerre à côté de Michel et de Laurent, en cas d'échec il prend la place de Laurent le traître. C'est du moins ce qu'espère Dominique.

Georges est beaucoup moins con qu'il n'en donne l'air et lui aussi attend son heure. Il sait que l'opération JR peut lui apporter de grandes choses mais il veut donner l'impression de ne privilégier aucun parti et surtout de ne pas militer activement pour son propre retour. Il est trop respectueux des ordres du Conseil divin pour comploter directement et préfère inspirer des extrémistes plutôt qu'agir lui-même. Il ne reviendra que sur décision du Conseil et encore, seulement si Yves est d'accord car pour Georges, Yves remplace le vieux en son absence. Il ne soutiendra ni Laurent ni Dominique qu'il méprise secrètement et qu'il considère comme des magouilleurs à la petite semaine. Il est prêt à beaucoup les décevoir si besoin est. Concernant Michel, son opinion est plus claire : c'est un mec bien, limité, violent mais honnête et droit. Il ne le soupçonne pas d'avoir trahi le quarteron de généraux aigris qu'ils représentent. S'il l'apprend il sera très colère mais ne fera rien, si ce n'est purger la Terre Creuse de tous les Vikings.

Michel est mal, très mal. Il a juré fidélité au Paradis, est un chrétien convaincu qui a changé de bord tout en gardant des amitiés et un certain respect pour ses anciens collègues, mais il a rompu le pacte non écrit qu'il avait passé avec Laurent, Dominique et Georges et il n'aime pas trahir. Ses problèmes de conscience le torturent et il trouve un certain réconfort auprès d'Alain et d'Ange, eux-mêmes convertis et compréhensifs face à son mal-être. Il prend garde à ne pas trop se montrer avec eux et à ne pas éveiller les soupçons de Laurent, Dominique et Georges mais il se sait peu subtil et mauvais menteur. Il les voit donc moins pour éviter de gaffer. Son but est que l'opération JR échoue et que tout rentre dans l'ordre. Il ne veut surtout pas que Laurent prenne le pouvoir ni même que Georges revienne, mais il ne le dira pas officiellement.

Dans la série Régis est un con

– Oui mais si mes joueurs font rien, qu'est-ce qui se passe ?

– Et bien d'abord, tu peux leur proposer un Perudo, *mais s'ils refusent, la campagne se déroulera tout de même, malgré eux. En effet, non seulement les joueurs n'ont aucun rôle à jouer dans l'affaire (je veux dire par là qu'aucun des grands méchants n'a prévu qu'ils s'en mêlent), mais de plus la TRIC permet justement de voir ce qui arrive même si les joueurs ne font rien. Ils auront alors l'impression de regarder la télé et de ne pas tout comprendre, un peu comme moi devant le* Maillon faible. *Cela étant, le chargé de mission est justement chargé de les pousser à agir et à se bouger le cul.*

Tout au long de la campagne, les actions et les inactions des joueurs vont faire varier un seuil appelé, en hommage à un sublissime jeu de plateau américain sur les méfaits de la colonisation, Tension de Réaction Intégriste Chrétienne ou TRIC. Lorsque la TRIC atteint certains niveaux, des événements se déclenchent et peuvent même à leur tour faire augmenter la TRIC. La TRIC est là pour permettre au maître de jeu de mesurer de manière très précise le succès de l'opération JR mais également pour faire évoluer la chronologie générale. En effet, rien n'est préétabli ou presque. Cette opération n'est pas un vaste plan parfaitement rodé où chaque belligérant connaît son rôle et sait ce qu'il doit faire. C'est, répétons-le encore, une vague d'actions isolées motivées grosso modo par les mêmes idéaux mais en aucune façon un véritable complot à la James Bond avec un grand méchant cherchant à devenir maître du monde. En fait, ce sont plusieurs grands méchants qui cherchent à être maîtres de chez eux, avant éventuellement de devenir maîtres du monde.

Chronologie et déroulement de la campagne

Cette campagne, en plus d'être absolument sublime, magistrale et de coûter à peine plus cher que deux places de cinéma dans une salle de merde sur les Champs-Élysées, est bâtie sur un mode non linéaire assez prononcé. Plutôt que d'être une suite d'aventures à jouer selon un ordre chronologique précis ou encore une sorte d'arbre de possibilités avec des embranchements pour chaque décision, c'est en fait d'une série d'événements plus ou moins liés entre eux avec un début et une fin définis mais un flou plus ou moins artistique entre les deux. Néanmoins tous les scénarios sont décrits et le maître de jeu n'aura rien à préparer, ce qui est la moindre des choses lorsque l'on achète une campagne prête à jouer. Les scénarios sont jouables non seulement dans n'importe quel sens mais ils peuvent même se dérouler en parallèle. En effet, l'opération JR n'est pas un complot clairement centralisé et coordonné, mais une multitude d'actions ayant grosso modo le même but final, en l'occurrence la victoire de la Réaction Catholique. Ces actions se déclenchent parfois chronologiquement, un peu plus souvent conditionnellement (une action en entraîne une autre) mais surtout en fonction du fameux seuil que l'on appelle la TRIC. Enfin d'autres événements arrivent en réaction à ce que font les joueurs et leurs mentors dans l'ombre. Les joueurs accumulent des preuves contre les méchants et, logiquement, les donnent à leur chargé de mission qui les transmet à Ange et Alain. Ceux-ci en touchent deux mots à Yves afin de préparer un conseil de discipline, ce qui est peu discret. Laurent et surtout Dominique l'apprennent et redescendent officieusement l'information à leurs troupes qui agissent donc, d'où la réaction. Pour représenter cela, en plus de ce qui est décrit dans les scénarios (si les joueurs se font repérer à tel endroit, machin-truc fait cela) il existe des réactions plus générales au niveau de la campagne, basées sur un index appelé Index d'Accusation, ou IA. Cet index est capital pour la fin du scénario puisqu'il est l'un des moyens de mesurer le succès des joueurs. Vous trouverez donc ci-dessous une chronologie qui mêle des événements passés et des événements à venir, le tout trié par date parce que, bizarrement, c'était le plus logique.

468 - Strachnov, un ange de Georges, s'incarne sur Terre aux côtés de son archange.

527 - Chute de Georges, nomination de Laurent.

872 - Laurent, Dominique, Georges et Michel papotent.

1127 - Fondation de l'Ordre de Saint-Georges en Russie par des anges de Georges ayant refusé de passer chez Laurent.

1535 - Semper Fidelis, ange de Laurent, s'incarne en Angleterre.

1697 - Sharah, ange de Laurent, arrive au Nouveau Monde.

1732 - Semper Fidelis arrive au Nouveau Monde. Il s'engueule immédiatement avec Sharah pour la suprématie au sein de la hiérarchie angélique en Amérique.

1776 - Semper Fidelis, dégoûté par Sharah, s'installe dans le sud, loin de Boston, le QG de son rival. Début officiel de la scission entre les deux branches de la hiérarchie de Laurent en Amérique.

1779 - Moroni, ange de Laurent, s'incarne en France.

1807 - Moroni, devenu officier dans la Division Davout, déserte à cause des blasphèmes commis par Napoléon contre le Pape et l'Église catholique.

1815 - Après avoir participé à la défaite de Napoléon, il explique à Laurent que la papauté a besoin de réels moyens militaires pour éviter non seulement d'être à nouveau assujettie par un simple humain mais également pour répandre manu militari la foi catholique. Laurent

approuve le principe mais ne soutient pas ouvertement Moroni. Ce dernier se rapproche de Mormon, un ange d'Yves intégriste, et à eux deux ils écrivent un nouvel évangile de Jésus Christ, le Livre de Mormon.

1820 - Arrivé au Nouveau Monde, Moroni apparaît à un jeune homme influençable et lui déclare que Dieu l'a choisi pour restaurer l'Église du Christ sur Terre. Il lui dicte le Livre de Mormon. Le garçon commence à prêcher pour sa nouvelle Église.

1844 - Joseph Smith, le jeune prophète, échappant à tout contrôle, les deux archanges le font lyncher par une foule hostile à sa nouvelle Église. Grâce à ce martyr médiatique et aux talents du nouveau prophète, Brigham Young, l'Église se développe de plus belle.

1848 - Les mormons s'exilent dans les terres sauvages du Grand Ouest, loin de tout le monde afin de fonder la théocratie dont rêvent Moroni et Mormon. Ils s'installent dans l'actuel Utah et fondent l'État du Deseret.

1852 - Brigham Young annonce officiellement que les mormons sont polygames. Cette annonce soulève l'horreur et l'effroi dans le monde entier mais surtout parmi les Américains.

1860 - Guerre civile américaine, Sharah et Semper Fidelis, chacun dans un camp différent, utilisent la guerre pour régler leurs comptes, en vain.

1865 - Laurent est obligé d'intervenir et sépare ses deux lieutenants américains. Il leur alloue à chacun un territoire propre duquel ils ne doivent pas sortir. La branche de Sharah se surnomme Union, celle de Semper Fidelis Confédération.

1888 - L'esclavagisme étant révolu aux USA suite à la victoire du Nord, l'opinion publique veut nettoyer cette autre barbarie qu'est la polygamie. De plus, l'irrésistible poussée vers l'ouest des USA se heurte au vaste territoire mormon du Deseret. Laurent envoie Sharah pour négocier l'entrée du Deseret dans les USA et mettre un peu au pas cette théocratie qui attire trop l'attention. Furieux, Semper Fidelis arrive et déclare que géographiquement le Deseret est sur son territoire. Laurent est obligé d'intervenir mais Moroni utilise la discorde entre les deux lieutenants de Laurent pour en tirer de substantiels avantages.

1894 - Après de multiples négociations et magouilles, le Deseret cesse d'exister et devient l'Utah non sans avoir été amputé de plus de la moitié de sa surface et de ses lois sur la polygamie. Mormon est envoyé au purgatoire par Yves. Moroni est officiellement assigné à résidence au Paradis après un procès bâclé.

1921 - Semper Fidelis et Francesco se rencontrent lors d'une mission de ce dernier aux USA. Le courant passe tout de suite et ils deviennent bons camarades.

1937 - Fuyant les épublicains au cours de la guerre civile, José Maria Escriva et quelques fidèles fuient en zone franquiste.

1928 - Francesco, sur les ordres de Dominique, fonde l'Opus Dei avec comme couverture José Maria Escriva.

1947 - Semper Fidelis fonde Dixie Holding, la première société de sa nébuleuse capitaliste.

1969 - Sur les ordres de Dominique, l'Opus Dei devient une prélature personnelle et ne dépend donc plus de la hiérarchie catholique locale.

1975 - José Maria Escriva meurt de mort naturelle. Va-t-il au Paradis ? La campagne ne dit rien à ce sujet !

1976 - Viatix, démon de Scox, quitte les témoins de Jéhovah chez lesquels il était infiltré et s'incruste avec talent chez les mormons. Il gravit rapidement les échelons du clergé.

1978 - L'Église mormone accepte que les Noirs puissent faire partie de ses membres.

1992 - Sur les ordres de Dominique, Jean-Paul II béatifie José Maria Escriva.

1994 - Monty, démon de Kobal, se rend au Japon pour rire. Il parvient à s'introduire au sein d'un groupe de soldats de Dieu.

Il y a trois ans - Daniel purge la Terre Creuse de quasiment tous ses anges mais également de beaucoup de ses membres qui ne lui sont pas affiliés. C'est la Grande Purge. Laurent, Dominique, Georges et Michel évoquent la possibilité d'étendre le domaine de la lutte. Laurent parle entre la poire et le fromage avec Semper Fidelis et lui dit que ce serait bien que quelqu'un fasse quelque chose et mette le Conseil divin devant le fait accompli, un peu comme Bernard l'Hermite avec la première croisade. Semper Fidelis prévient Francesco qui se rend à Jacksonville. À eux deux ils mettent sur pied l'opération Jésus Revient. Francesco en touche discrètement deux mots à Dominique qui était déjà au courant et l'encourage à continuer tout en se préservant et en montant un dossier sur Semper Fidelis et Laurent, au cas où tout cela échouerait. Francesco débute l'opération Torquemada, à savoir le retour du catholicisme pur et dur au sein de la société espagnole. En même temps il coordonne un peu les autres opérations.

2000 - Strachnov, ange de Georges, dirigeant de l'Ordre de Saint-Georges en Russie, rencontre Semper Fidelis. Les deux anges parlent de la décadence de la religion. Ils promettent de faire quelque chose, sans rien préciser de plus. Strachnov commence à se rapprocher de ses ennemis jurés, les communistes russes, afin de préparer avec eux une révolution.

2002 - Toujours sur les ordres de Dominique, Jean-Paul II canonise José Maria Escriva.

MESQUINS SANS FRONTIERES !

Il y a deux ans - Midoni, ange de Mathias, s'infiltre dans un groupe de démons dirigé par Zenif.

Il y a un an - Réalisant qu'Yves et Mathias se sont servis de lui pour faire disparaître ce dernier, Emmanuel pète les plombs. Il va voir Andromalius et lui propose de changer de bord. Celui-ci accepte sous conditions. Emmanuel commence à faire à cette éventualité quelques-uns de ses anges les plus fidèles. Il attend ensuite patiemment que Mathias le baise une nouvelle fois.

Il y a neuf mois - Des soldats de Dieu de la Confédération de Semper Fidelis viennent s'entraîner chez les scouts d'Europe afin que les deux groupes apprennent à se connaître et partagent leurs méthodes de travail.

Il y a sept mois - Des membres de Nouvelle Russie viennent au camp des scouts d'Europe pour s'amuser avec leurs bons camarades français. Sans aucun rapport, Michel, en écoutant Dominique et Laurent se vanter à mots couverts et en rigolant des progrès de l'opération JR lors des pots avec Georges et lui-même, réalise l'étendue de ce qui est en train de se passer.

Il y a six mois - Chico, un soldat de Dieu de la Confédération, est envoyé à New York pour mettre sur pied l'opération Big Queen. Il commence à recruter les Pink Queens et organise le dynamitage de la Statue de la Liberté.

Il y a cinq mois - Semper Fidelis invite officiellement un grand nombre de Klans pour un Klonklave historique destiné à fusionner les Klans et à rendre son unité au KKK. Pallard s'infiltre en tant qu'ange d'Emmanuel dans un groupe de démons.

Il y a quatre mois - Hornet remplace Bifrons en Enfer. Il ordonne à ses démons de prendre contact avec tous les sorciers existants afin de pouvoir éventuellement les utiliser. À Moscou l'un de ses démons, Katioucha, prend contact, entre autres, avec un dénommé Iossef Djoukov, sorcier géorgien.

Il y a trois mois - Mathias redevient archange et Emmanuel est rétrogradé grade 0. Début de la guerre civile au sein de la hiérarchie de Mathias entre les loyalistes (les pro-Mathias) et les rebelles (les pro-Emmanuel). Emmanuel part en Enfer et devient grade 3 de Malphas en attendant de devenir Zanag, prince-démon de l'hypocrisie. Andromalius lui promet ce poste si les informations qu'il donne sont de qualité. Ses anges les plus fidèles deviennent démons avec lui, avec un grade en moins. Pallard, un grade 3 d'Emmanuel, est rétrogradé grade 2 par Mathias. Il devient très aigri et rejoint l'Enfer.

Il y a deux mois - Pendant ce temps et sans aucun rapport, des soldats de Dieu japonais se rendent au camp d'entraînement de Semper Fidelis pour un stage de survie en marais. Ils y entendent des rumeurs sur l'opération JR.

Il y a un mois et demi - Rudolf Gerardht, Führer du American White Nationalist Party, indique à Sharah, le chef de l'Union, que Semper Fidelis prépare un gros coup à New York. Sharah en parle à Laurent qui ne réagit pas. Il en parle ensuite à Dominique qui ne réagit pas plus. Sharah se doute que quelque chose de très gros va avoir lieu mais n'en parle plus à personne ou presque.

Il y a un mois et une semaine - De retour au pays, les soldats de Dieu japonais parlent à leur bon ami Monty, un démon de Kobal infiltré chez eux, de ce qu'ils ont appris. Celui-ci se dit qu'il y a un gros coup à faire et met sur pied l'opération « Mickey über alles ».

Il y a un mois - Les Pink Queens viennent au camp des scouts d'Europe pour quinze jours d'entraînement aux explosifs et au maniement des armes. Le groupe de Noirs homosexuels et gauchisants ne passe pas inaperçu. Chico est obligé de faire le coup de poing pour les empêcher de se faire tabasser.

Après avoir tergiversé et retourné le problème dans tous les sens, Michel va voir Ange et Alain et leur crache tout ce qu'il sait sur JR. Ceux-ci enquêtent discrètement et décident de frapper dès que possible mais dans l'ombre. Ils font nommer Régine comme chargé de mission des PJ et les mettent en stand-by, prêts à agir. Le but des deux archanges est d'utiliser les joueurs pour monter discrètement un dossier sur Dominique, Laurent et Georges.

Il y a trois semaines - À la demande de Lux Imperator, Immaculus demande à Emmanuel de lui fournir une équipe de démons afin de booster son show médiatique. Emmanuel l'oriente sur Pallard en qui il n'a pas tellement confiance et qu'il aimerait bien éliminer malgré qu'il soit passé avec lui en Enfer.

Il y a deux semaines - Lux Imperator et Pallard conviennent du mode opératoire de l'attaque de la manifestation.

La veille - Lux Imperator se fait tuer par des démons lors d'une manifestation anti-avortement mais « ressuscite ». Les démons se font descendre par les soldats de Dieu qui protègent Lux Imperator et par Pallard, l'ancien ange d'Emmanuel devenu démon avec son chef.

Début de la campagne, jour J

Les joueurs sont convoqués par Régine, sur les ordres secrets d'Ange et d'Alain, et sont affectés à l'affaire « SOS Bébés ». L'Enfer envoie une équipe de démons pour retrouver son équipe perdue dans la fusillade. Ils se rendent à la clinique Saint-Jean de Béthune et commencent à se renseigner puis planquent devant. L'équipe de démons contient un ange de Mathias, intéressé par retrouver l'ange infiltré dans l'équipe de démons tombée dans l'embuscade.

J+1 - Les démons kidnappent une aide soignante de la clinique et la torturent à mort afin de lui faire avouer ce qu'elle sait. Ils cachent ensuite le corps. Ils volent des dossiers chez SOS Bébés, pour rien.

J+2 - Les démons planquent devant Saint-Nicolas du Chardonnet.

J+3 - Pallard, Strachnov et Francesco se rencontrent au siège de la Confrérie Saint Pie XII près de Paris. Ils mettent au point l'opération Tempête Blanche en Russie.

J+4 - Les démons suivent Immaculus qui se rend de Saint-Nicolas du Chardonnet à l'Opus Dei. Ils sont déchiquetés par les légionnaires de la division Azul alors qu'ils planquent devant le bâtiment de la Confrérie Saint Pie XII.

J+5 - Pallard prend contact avec Katioucha et lui demande de recruter un sorcier capable de ranimer un cadavre. Ce dernier en touche deux mots à Iossef qui accepte. Iossef, surveillé par Edom, un ange de Mathias, raconte tout à ce dernier.

J+6 - Début du congrès de Saumur organisé par le PPB afin de préparer le projet de loi anti-avortement. Le séminaire dure deux jours.

Après cela il faut utiliser la TRIC pour savoir ce qui se passe.

Tension de Réaction Intégriste Catholique ou TRIC

Cette TRIC est l'indicateur de la réussite de l'opération JR. Plus elle est élevée et plus l'opération a réussi. Les joueurs doivent donc essayer autant que possible de la faire baisser même s'ils ignorent en fait jusqu'à son existence. Elle n'est pas l'indicateur du succès de la campagne même si une TRIC élevée est plutôt mauvais signe pour eux et a toutes les chances de leur nuire. Le succès des joueurs est mesuré avec l'IA, l'Index d'Accusation décrit plus bas. Au cours des scénarios, des événements vont faire augmenter la TRIC, ce qui déclenchera d'autres événements et influera sur le déroulement des scénarios. Le maître de jeu devra tenir compte de la TRIC dans sa manière de faire jouer les PNJ. Plus la TRIC est élevée, plus les réactions sont exacerbées. Les fascistes sont plus à l'aise, plus arrogants et plus violents, leurs opposants quant à eux sont de plus en plus tendus, bougons, aigris et violents. En clair, plus la TRIC est élevée et moins c'est facile car les méchants se rapprochent de leur but final et se sentent de moins en moins retenus par le Grand Jeu. Cette TRIC doit néanmoins être utilisée avec intelligence et en gardant à l'esprit le caractère ludique d'*INS/MV*. Une échelle mathématique a l'avantage d'être plus précise, plus claire que de simples indications vagues et de longs paragraphes sur ce qui pourrait se passer. Le maître de jeu doit toutefois tenir compte de la jouabilité de la campagne, de son plaisir ludique et surtout de celui de ses joueurs. Si la TRIC indique un événement important comme par exemple le début du réveil de Lénine alors que les joueurs sont pile au milieu de leur infiltration du KKK, il peut être intelligent de leur mettre la pression en leur donnant des indices sur l'imminence des événements en Russie mais en leur laissant un peu de temps pour terminer ce qu'ils font et pour se rendre à Moscou. Une marge de plus ou moins 10% est acceptable dans la gestion de la TRIC, au-delà cela serait trop la trafiquer et perdre l'essence même de la construction atypique de la campagne. Mais chacun fait comme il l'entend et le but c'est que tout le monde s'amuse et qu'un jour, un jour prochain, de mon vivant, le marxisme-léninisme règne enfin sur le monde. Mais je m'égare, revenons à nos moutons. Voici les événements qui font varier la TRIC :

Paris

Fusillade et guérison miraculeuse de Lux Imperator	+5
Par mois où l'abbé Goth agit impunément depuis Saint-Nicolas du Chardonnet	+1
Une explication scientifique crédible est apportée à la résurrection de Lux Imperator	-2
Par jour de battage médiatique de Lux Imperator et de Bussy-Rabutin	+1 (maximum +10)
Le congrès de Saumur se déroule sans problème	+5
Prouver aux médias que la fusillade est un coup monté	-5
Empêcher les employés de la crypte de Saint-Nicolas du Chardonnet de continuer à travailler sur l'opération JR	-2
La réunion entre Strachnov, Francesco et Immaculus se termine avec succès	+2
Neutraliser le camp des scouts d'Europe	-2

Jacksonville

Fusion des Klans	+30, +1 par Klan qui les rejoint
Par société de Dixie Holding neutralisée	-1
Dixie Securities neutralisée	-5
Semper Fidelis neutralisé	-5
Par Klan neutralisé ou refusant la fusion	-1
Par ange de Semper Fidelis neutralisé	-1
Par semaine où Semper Fidelis agit à la tête du KKK fusionné	+3
Par semaine où Semper Fidelis agit impunément à la tête de Dixie Securities	+1
Le KKK soutient l'Utah dans sa sécession	+10

New York

La prise d'otages a lieu	+5
La statue explose	+10
Chico avoue publiquement avoir agi pour le compte du KKK	-10
Sharah accepte de lutter contre l'opération JR aux USA	-5
Par semaine de lutte active de la part de Sharah	-1

Salt Lake City

Vade retro satanas dans la cathédrale catholique de SLC	+1
Moroni est neutralisé	-1
Thomas S. Monson devient prophète et dénonce l'arnaque qu'est l'Église mormone	-5
Viatix devient prophète et commence à pervertir l'Église mormone	-3
Ve'eem lo ach'shav se fait photographier bourré, métamorphosé en David Haight	-5
Richard G. Scott devient prophète	+1
Par scandale révélé sur un des apôtres	-2

Dans la série Régis est un con

– Hé Chef, j'ai rien compris !

– Alors pour Régis et tous nos lecteurs de droite, voici un exemple : les joueurs sont bloqués à Paris, ils merdent grave et laissent Christine et Lux Imperator mener leur campagne anti-avortement. La tension augmente et passe à +15. Le Klonklave commence alors et le maître de jeu, ne voulant pas les aider car ils ont bien merdé, laisse la TRIC faire son office. Le Klonklave commence et les joueurs préfèrent aller en Espagne plutôt que de se rendre en Floride. Au bout d'une semaine le Klonklave se termine et en l'absence des joueurs les Klans fusionnent, augmentant la TRIC de manière importante, ce qui déclenche le vote du projet de loi sur l'avortement et l'opération « Mickey über alles » et autres joyeusetés. Les joueurs sont alors très mal partis. Alors Régis, content. Tu vas arrêter d'aimer Sarkozy maintenant ?

Un humain autre que Thomas S. Monson et Richard G. Scott devient prophète	-1
Moroni devient le prophète des mormons	+10
Par semaine où Moroni est prophète	+3
Moroni déclenche la sécession de l'Utah	+10

Moscou

Insurrection sur la Place Rouge et réveil de Lénine	+10
L'insurrection n'a pas lieu et Lénine repose en paix	-2
Lénine donne le pouvoir à l'Église orthodoxe russe	+10
L'Église orthodoxe russe donne le pouvoir à Strachnov et le couronne Tsar	+10
Par semaine de guerre civile en Russie	+1
Par semaine où Strachnov est Tsar	+3
L'ordre de Saint-Georges est neutralisé	-5
Les démocrates récupèrent le pouvoir	-10
Les communistes récupèrent le pouvoir	-10
Par semaine où les communistes ont le pouvoir	+2

Tokyo

Début de la prise d'otages	+10
Par jour de prise d'otages	+2
La prise d'otages est résolue dans le sang par les anges envoyés par Semper Fidelis	+5
Par 10 morts dans la prise d'otages	+1
Les joueurs démontrent aux médias que l'opération est une énorme supercherie	-5

Madrid

Par semaine où Francesco agit impunément à la tête de l'Opus Dei	+2
Par coopérateur travaillant activement pour Francesco, par 15 jours	+1
Par coopérateur de l'Opus Dei neutralisé	-2
Francesco neutralisé	-10
Les joueurs démontrent la nocivité de l'Opus Dei de manière claire	-5
L'opus Dei est neutralisé	-5
Neutraliser la division Azul	-2

Mais à quoi sert la TRIC ?

Voici maintenant la liste des événements qui vont se déclencher en fonction de la TRIC. Ils sont à rajouter à la chronologie globale au fur et à mesure de l'évolution de la TRIC. Certains événements se déclenchent à la fois en fonction de la TRIC et si les joueurs ne font rien. De plus certains événements déclenchés par la TRIC font eux-mêmes augmenter la TRIC : c'est ce que l'on appelle l'escalade de la TRIC. Lorsque la TRIC atteint certains seuils, des événements se déclenchent. Certains nécessitent des conditions supplémentaires et notamment le fait que les joueurs n'aient rien fait et peuvent faire augmenter la TRIC, déclenchant alors éventuellement d'autres événements etc. jusqu'à la fin de la campagne.

TRIC	Événement
10	Début du Klonklave d'une semaine à Jacksonville et coup d'envoi de l'opération Big Queen qui doit avoir lieu cinq jours après le début du Klonklave. Le sixième jour (un samedi) à 10 heures, si les joueurs ne font rien, la Statue de la Liberté explose (+10) permettant la fusion des Klans (+30, +1 par Klan fusionné).
15	Laurent explique à Semper Fidelis que Moroni n'est qu'en résidence peu surveillée et qu'il pourrait peut-être l'aider. Semper Fidelis fait libérer Moroni et négocie avec lui qu'il reprenne en main son Église. Moroni s'incarne dans un des apôtres de l'Église et commence à étudier comment reprendre les choses en main. Il arrive à faire changer le règlement de l'Église concernant la succession du prophète.
20	Dépôt du projet de loi contre l'avortement en France par le PPB. Durcissement de la loi relative à l'immigration en France. En Espagne, augmentation des subventions gouvernementales à la fondation pour la mémoire de Franco.
25	Moroni tue le prophète de l'Église et utilise ses pouvoirs pour maquiller le crime en accident. La course au successeur commence. Après une semaine mouvementée, Moroni prend le pouvoir et devient le nouveau prophète (+10). Les agressions racistes se multiplient aux USA. En Espagne, l'Église organise des journées d'action pour la foi, des manifestations pacifiques.
30	Vote du projet de loi contre l'avortement en France. Le Klan commence à absorber de plus en plus de Klans, de groupes nazis et d'associations de l'Identité Chrétienne, devenant un groupe politique puissant.
40	Le ministère de l'Intérieur espagnol renforce ses moyens anti-terroristes en augmentant considérablement les pouvoirs des policiers et en limitant les droits des suspects. Les agressions anti-musulmanes se multiplient. Les médias en parlent peu et toujours en présentant les agressés comme des agresseurs. Miguel Izco, le ténor du barreau, s'empare de ces affaires et transforme les racistes en victimes identitaires, sortes de chevaliers d'une Reconquista moderne.

Strachnov fait réveiller Lénine lors d'une manifestation « spontanée » organisée par le PCR sur la Place Rouge (+10). Le PCR commence une insurrection dans toute la CEI. Le putsch manque de rater mais les communistes, aidés par l'aristocratie, prennent le pouvoir en environ deux semaines. Au bout de trois semaines, Lénine annonce qu'il a vu la Lumière et qu'il donne le pouvoir à la Sainte Église Russe Orthodoxe (+10). Après plusieurs jours de manifestations monstres, le patriarche de Moscou nomme Strachnov comme Tsar de la Très Sainte Russie (+10).

Le Klan est devenu une énorme machine de lobbying et commence à faire pression sur les élus locaux, politiciens, juges et shérifs afin d'imposer ses valeurs. Monty et ses hommes prennent en otage le Disneyland de Tokyo. Il déclare la République Américanophile du Soleil Levant (+10). Semper Fidelis et Francesco sont effarés et décident après s'être concertés de faire cesser cette pitrerie qui les discrédite. Des anges sympathisants de leur cause sont envoyés pour régler le problème. Ils le font dans le sang (+5).

Le catéchisme devient non seulement obligatoire mais les cours d'éveil civique sont supprimés. L'avortement non médical est supprimé. Une nouvelle émission, intitulée « Héros espagnols », présentée par Angel Jimenez, met en scène la vie de « héros » du quotidien. On y voit des reportages sur d'honnêtes pères de famille protégeant leurs filles des Maghrébins, des membres de l'Opus Dei ayant consacré leur vie à l'ordre.

Si Moroni est prophète de l'Église, il fait sécession des USA comme le lui autorise la Constitution (+10). Si les Klans ont fusionné, le Klan appuie de toute sa force politique cette rébellion contre le ZOG (+10). L'affaire défraie la chronique et d'autres États menacent de faire sécession si les fédéraux entrent les armes à la main dans la théocratie du Deseret.

La Russie tsariste décide de raser la Tchétchénie, ce bastion d'hérétiques terroristes. Le Klan est de plus en plus téméraire et n'hésite plus à soutenir ouvertement la ségrégation raciale.

Réforme du Code civil espagnol avec l'introduction de la morale catholique. Le statut de la femme est dégradé, le divorce sérieusement limité, la notion de *pater familias* est rétablie en plein, le chef de famille ayant toute autorité sur ses ouailles et sa femme. En France, les lois sur l'immigration sont revues et permettent de renvoyer chez eux les fils d'immigrés « non intégrés », en clair les jeunes Maghrébins.

Aux USA, le Sud menace de faire sécession si ses spécificités ne sont pas prises en compte. Les programmes scolaires sont revus et purgés des « immondices » darwiniens et freudiens. Allié au Black Panthers, le Klan dépose un projet de loi de partition des USA en trois entités : le Sud, le Middle West et l'Ouest pour les Blancs, la Côte Est pour les Noirs, et Washington pour les Juifs.

En Espagne, des conseillers moraux issus du clergé catholique en général et de l'Opus Dei en particulier sont affectés aux tribunaux. Ils n'ont qu'un rôle consultatif mais ils participent aux débats. En France, des lois soi-disant laïques sont votées pour interdire tout signe religieux ostentatoire, ce qui signifie non catholique. Une loi sur l'école libre avantage considérablement les écoles catholiques aux dépends du secteur public. Aux USA, l'avortement est déclaré illégal et les lois de quotas pour les minorités sont annulées.

Le roi d'Espagne, sous la pression de l'Église, dissout l'Assemblée et annonce une monarchie constitutionnelle à forte valeur catholique. Il nomme un Conducator, dans le genre de Franco. En France, le Front Français, allié au Parti Populiste Bourgeois, prend le pouvoir et impose une Révolution Nationale. Les USA sont aux mains de la droite chrétienne qui impose une ségrégation raciale de fait.

L'Index d'Accusation

Au fur et à mesure de la campagne, les joueurs vont, si tout se passe bien, accumuler des preuves sur les agissements des méchants de la campagne. Toutes les informations qu'ils feront remonter à leur chargé de mission seront versées au dossier qu'Ange et Alain montent avec Yves pour lancer un conseil de discipline contre les archanges et les anges ayant enfreint les règles du Grand Jeu. Étant donnés les moyens d'espionnage de Dominique et d'Emmanuel qui, devenu démon, ne rate pas une occasion de semer le trouble entre les anges, les méchants de l'opération JR seront au courant de la létalité du dossier si ce n'est de son contenu exact. En réaction, ils chercheront à empêcher que les joueurs continuent leur enquête. Notez bien que seules les informations effectivement transmises seront prises en compte dans l'Index d'Accusation. Au bout d'un moment, les joueurs devraient réaliser qu'ils ont intérêt à garder des informations par-devers eux afin d'éviter les retours de bâton. Néanmoins, comme c'est en fonction de l'IA qu'ils auront leurs PA, il leur faudra savamment doser. De toutes façons ils pourront toujours garder les preuves pour le procès, à la fin de la campagne.

Voici la liste des preuves et les valeurs associées. Certaines preuves ont des fourchettes de valeur associée car selon la manière dont les joueurs obtiennent la preuve, elle est plus ou moins convaincante. C'est surtout vrai des témoignages qui peuvent être parcellaires et confus ou complets et précis. Le maître de jeu est le seul juge de la qualité d'obtention des preuves. Quoi qu'il en soit les méchants réagiront à l'IA, ce qui ajoutera encore aux emmerdes des joueurs. Comme quoi pour enquêter tranquille, il faut enquêter caché. Une preuve peut avoir une valeur simple ou une valeur suivie d'une lettre. L'IA global et normal est la somme de tous les IA transmis à Régine, qu'ils soient avec une lettre ou non. Il s'agit donc de l'ensemble du dossier officiel. L'IA secret est la somme de tous les IA spécifiques et génériques qu'ils aient été transmis ou pas.

Il n'existe pas de décompte des éventuelles preuves que les joueurs peuvent accumuler contre Emmanuel car elles

sont rares et le but de la campagne n'est pas d'enquêter sur cet enculeur de mamans. Ce sera l'objet d'un scénario, prochainement en vente dans toutes les bonnes boucheries. Les index L, G et D seront expliqués dans le chapitre final.

Listes des preuves par scénario

Paris

Témoignage de Lux Imperator sur l'opération JR	0 à 1D
Étude rigoureuse de la vidéo de la fusillade	2
Témoignage de Christine Bussy-Rabutin sur l'opération JR	1 à 2D
Fichiers de SOS Bébés montrant que l'association est entièrement contrôlée par Familles Chrétiennes	0
Témoignage d'Immaculus sur l'opération JR	0 à 4 (moitié de D, moitié de L)
Témoignage de Guernica sur l'opération JR	0 à 1L
Témoignage d'Helem et/ou de Luxor sur les ordres pour faire pression sur les joueurs	(IA officiel au moment du témoignage/10)
Témoignage d'Ogath sur les ordres pour faire pression sur les joueurs	(IA officiel au moment du témoignage/5) D
Dossier sur le congrès de Saumur	2D
Dossiers complets de Saint-Nicolas du Chardonnet	4L+4D
Témoignages des scouts sur l'entraînement des Pink Queens chez les scouts d'Europe	2L
Liens entre les scouts d'Europe et Dixie Securities	1L
Dossiers de la Kommandantur	1L
Enregistrement ou minutes de la réunion entre Strachnov, Immaculus et Francesco	2D+2L+1G
Dossiers de l'Opus Dei français	2D+1L
Témoignage de Pallard sur la fusillade	1 à 2
Témoignage de Pallard sur Katioucha	1 à 2D

Jacksonville

Dossiers de la Confédération	7L
Dossiers de Semper Fidelis	9L+1D
Témoignage de Semper Fidelis	6L+1D
Témoignages des soldats de Dieu ou des serviteurs de Dieu	1L (un seul valable)
Témoignage de Elio	0 à 2L
Témoignage WWW	0 à 1L
Témoignage de Lehi	-3 à +2L (en fonction du tri que les joueurs feront dans les intox qu'il croit)
Témoignage d'Onidah	0 à 2L
Témoignage de James Hackard	0
Témoignage des Klans	0 (par Klan)
Dossiers du marais Okefenoke	5L
Témoignage de Stonewall Jackson	0 à 2L
Témoignage d'un Dixieman du marais (si Stonewall Jackson n'a pas témoigné)	1L
Preuve de la « chasse au Nègre »	1L
Témoignage de Zacharias sur la Terre Creuse	0 à 2G
Témoignage de Zacharias sur l'opération JR	0 à 1
Témoignage de Sardis sur la Terre Creuse	1G
Témoignage de Sardis sur l'opération JR	0

New York

Dossiers de Sharah sur Semper Fidelis	1L
Témoignage de Sharah sur ses rapports à Laurent concernant Semper Fidelis	3L
Témoignage de Sharah sur ses rapports à Dominique concernant Semper Fidelis	3D
Témoignage de Chico	2 à 5L
Témoignage des Pink Queens	0 à 1L
Dossier de Chico sur l'Union	3L
Preuves chez Chico sur son appartenance à la Confédération	2L
Preuves chez Chico sur l'opération Big Queen	1L

Salt Lake City

Témoignage de Moroni	2 à 6L
Témoignage de Mormon	2L
Témoignage de Thomas S. Monson	1
Dossiers de Thomas S. Monson	2
Témoignage des apôtres	0
Témoignage de Viatix	1
Témoignage des Marshals de la Confédération	2L

Moscou

Dossiers de l'appartement de Nouvelle Russie	2G+1L
Témoignage de Dimitri Polzoski	0 à 2G
Preuves que les skins de Mémoire sont allés chez Dixies Securities	1L
Témoignage des soldats de Dieu de Mémoire	1L (sauf si Dimitri a parlé)
Témoignage de Iossef	0 à 3G
Témoignages des Komsomols	0 à 1G
Dossiers du Palais du Peuple	1 à 4G
Témoignage de membres communistes du complot	0 à 1G
Témoignage de Katioucha	0 à 5G
Témoignage de Strachnov	2 à 5G

Tokyo

Témoignages de soldats de Dieu sur leur séjour chez Dixie Securities	0 à 1L
Témoignage de Rob Parker	0 à 1L (non cumulable avec la preuve au-dessus)
Témoignage de Monty sur l'opération JR	0 à 2L
Témoignage de l'ange envoyé par Semper Fidelis	0 à 2L
Témoignage de l'ange envoyé par Francesco	0 à 2D
Témoignage d'un des anges envoyés par Katioucha	0 à 2G (en tout)
Preuves des motifs de la venue des anges de Semper Fidelis	1L
Preuves des motifs de la venue des anges de Francesco	1D
Preuves des motifs de la venue des anges de Katioucha	1G
Témoignages des Yakusa	0

PARIS EST UN HÉROS SOLITAIRE, UN REBELLE FATIGUÉ, UN DIEU DANS UN BUNKER

Cet air de liberté au-delà des frontières
Aux peuples étrangers qui donnaient le vertige
Et dont vous usurpez aujourd'hui le prestige
Elle répond toujours du nom de Robespierre
Ma France.

Jean Ferrat

Pierre Dufour, ange de Laurent de grade 2, alias Lux Imperator, dirige l'association SOS Bébés, un organisme luttant contre la décadence des mœurs en général et contre l'avortement en particulier. Poussé par les deux grands méchants de la campagne qui soutiennent son mouvement aussi bien logistiquement que moralement, Lux Imperator décide d'enfreindre les règles du Grand Jeu et de révéler au monde que non seulement Dieu existe, mais que ses agents agissent sur Terre pour châtier les pêcheurs. C'est son humble contribution à l'opération « Jésus Revient ». Son groupuscule est une extension à peine voilée de Familles Chrétiennes, une association intégriste plus généraliste qui lutte pour le rétablissement de l'ordre moral et nouveau. Cette association est elle-même l'un des bras armés du Parti Populiste Bourgeois, le parti au pouvoir dans notre beau pays, dont la frange la plus traditionnelle est à son tour aux ordres de la Fraternité Saint Pie XII, le groupement intégriste des ouailles de Monseigneur Lefèvre. Ladite fraternité est totalement inféodée à l'Opus Dei, bien que de manière très discrète. C'est Francesco qui, de loin, tire les ficelles de ce groupement de réactionnaires hystériques qui contrôle les scouts d'Europe, l'équivalent français et moderne des *Hitler Jugend*, la religion en plus. Immaculus, alias l'abbé Goth, ange de Dominique, est le chef spirituel de la paroisse de Saint-Nicolas du Chardonnet, mais également l'aumônier parachutiste des scouts d'Europe chez lesquels se font endoctriner les chères têtes blondes, très blondes. Soutenu par Christine Bussy-Rabutin, députée PPB et présidente de Familles Chrétiennes, il veut obliger le gouvernement à arrêter le « génocide franco-français » en passant des lois anti-avortement. Pour donner un coup d'accélérateur à son projet il a multiplié les interventions musclées et médiatiques dans les « génocidoirs », comme il les appelle. Mais devant le peu de réactions des masses populaires qu'il croit pourtant acquises aux principes de l'Occident chrétien, il demande l'aide d'un ange d'Emmanuel, pardon de Mathias.

Lux Imperator demande donc à son ami l'abbé Goth de voir si Emmanuel ne pourrait pas ajouter un peu de mordant à ses actions anti-avortement. Emmanuel, ou plutôt Zanag, voit dans cette demande une belle occasion de foutre la merde chez les anges et par conséquent de se faire bien voir d'Andromalius. Il prend contact avec Pallard, un de ses anges devenu démon, obéissant officiellement à Mathias. Emmanuel espère faire coup double : se faire mousser en emmerdant les anges et accuser Mathias de travailler pour l'opération JR qu'il soupçonne d'être illégale. Aussitôt dit, aussitôt fait et voilà Pallard demandant au groupe de démons dans lequel il est infiltré d'aller péter la gueule de soldats de Dieu en omettant de leur dire qu'il y aura des anges et des soldats surentraînés, les médias et ce d'autant plus qu'ils seront prévenus. Le jour dit, alors que les membres de SOS Bébés commencent à s'enchaîner aux grilles de la maternité Gagarine à Montreuil, quatre démons arrivent, tout heureux de s'amuser à peu de frais. Mal leur en prit puisqu'ils se font tous littéralement hacher menu par les soldats de Dieu de la légion Azul, gracieusement prêtés par l'Opus Dei. Lux Imperator s'expose suffisamment pour se prendre une balle en pleine poire sous les caméras, se relever malgré sa blessure mortelle pour un humain et clamer sa foi sous les vivats hystériques des bigotes de son association, le tout devant les caméras de télévision de France 3. Les démons sont déchiquetés car Pallard s'est arrangé pour non seulement fermer les portes de la camionnette qui est censée leur permettre de fuir, mais également leur tirer dessus dans le dos, discrètement. Les qualités techniques de France 3 sont suffisamment mauvaises et le caméraman assez nerveux, surtout face à des balles, pour que le film vidéo ne soit pas trop impressionnant. Le doute est tout à fait permis en le regardant même s'il reste troublant. SOS Bébés devient alors l'événement du moment, passant même chez Ardisson. Les joueurs sont bien entendu dépêchés sur place tandis que le Vatican se demande comment réagir face aux allégations de miracle en provenance de Saint-Nicolas du Chardonnet, relayées par l'Opus Dei, la presse catholique et certains groupes religieux étrangers, y compris, comble d'ironie, des groupes fondamentalistes musulmans. La mission exacte des joueurs est de comprendre ce qui s'est passé et de ramener le ou les anges fautifs à Notre-Dame, s'il y en a. C'est comme cela que tout commence.

Dans la série Régis est un con

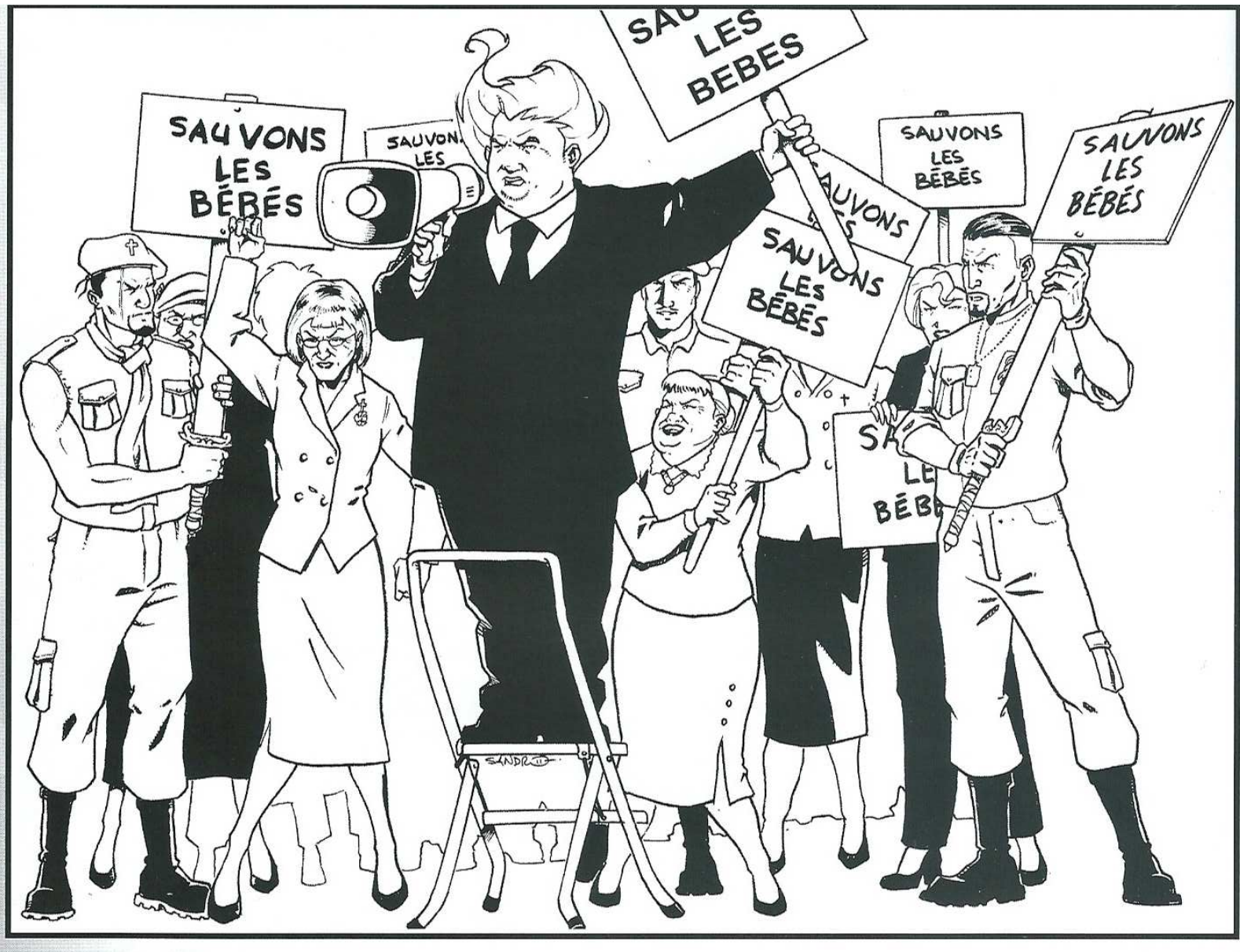
Mais il est vraiment con Emmanuel de s'être fait entuber par Mathias aussi bêtement ?

En effet mon petit Régis, tu n'es pas le seul, même parmi les électeurs de droite, à avoir remarqué qu'Emmanuel s'est fait avoir comme un bleu par son ancien archange. L'explication est en fait assez simple. Emmanuel est un spécialiste de l'infiltration, de l'espionnage et du double jeu et il est très loin d'être un con, ce qui semble en contradiction avec sa chute aussi grossière que brutale. Néanmoins il a un défaut : il déteste Mathias. Aussi, lorsque le Conseil divin est venu lui proposer la place de son chef, il n'a pas réfléchi et il a foncé dans le tas, accepté les fausses preuves contre son ancien archange et passé des années à le pourchasser inlassablement, certains diraient de manière compulsive. Et puis, le temps aidant, il s'est un peu calmé et s'est remis au travail, infiltrant, magouillant, espionnant et réfléchissant. Et comme il a oublié d'être con, il a commencé lentement mais sûrement à assembler les pièces du puzzle et, grâce à de subtiles effractions au Paradis et notamment dans les archives d'Yves, il a compris, après des années, qu'il avait été manipulé par Mathias. Qu'il avait eu sa place non pas au mérite, non pas parce que Mathias était coupable de trahison mais parce que Mathias se faisait chier et voulait infiltrer l'Enfer pour se divertir et avait besoin d'une bonne couverture. Et cette couverture c'était lui, Emmanuel. Mathias, avec la complicité directe d'Yves, l'avait blousé ! Emmanuel devint fou de rage. Son arch-ennemi, l'ordure qu'il vouait aux gémonies depuis des siècles et qu'il pourchassait encore et toujours l'avait, au moment où il pensait l'avoir battu, enculé dans les grandes largeurs, et ce avec l'aide du plus puissant des anges, Yves. Et là Emmanuel comprit qu'il était un pion entre les mains de Dieu et réalisa ce que Satan avait fait en se rebellant : il avait trouvé le libre arbitre, la liberté. Alors Emmanuel décida d'agir subtilement pour enfin une fois au moins sa payer Mathias, et Yves par la même occasion. Il prit contact avec les forces infernales qu'il infiltrait et proposa discrètement un retournement de veste. Le deal était clair : au moment où Mathias chercherait à reprendre sa place, car Emmanuel savait que ce grand mégalo, une fois lassé de faire joujou en Enfer, voudrait revenir prendre son poste, Emmanuel le laisserait faire mais deviendrait prince-démon tout en restant infiltré au Paradis. Andromalius accepta le deal qui était somme toute assez malsain et tout à fait hypothétique, donc valable. Il ne révéla rien à personne et le temps passa. Comme prévu, Mathias tendit un piège à Emmanuel. Comme il méprisait et sous-estimait celui-ci, il ne fit même pas l'effort d'échafauder un plan subtil et tendit un traquenard plutôt grossier. Emmanuel se fit une joie de tomber dedans et, afin d'être sûr d'être mis hors course, fit du zèle. Mathias, soutenu comme de juste par cet hypocrite d'Yves, reprit sa place et poussa l'humiliation jusqu'à garder Emmanuel en grade 0. Emmanuel fit semblant de réagir un peu vivement, hurla, tempêta et agonit d'insultes son ancien chef puis, soi-disant résigné, alla en Enfer rencontrer Andromalius. Il fit sienne la devise des Hells : mieux vaut régner en Enfer que servir au Paradis, et Andromalius le nomma prince-démon à l'essai. Emmanuel en profita pour prendre un pseudonyme et devint officiellement Zanag, futur prince-démon de l'hypocrisie et actuel démon de grade 2 de Malphas, chargé de le coacher. Il ne siège pas au Conseil infernal d'une part parce qu'il n'est pas encore prince-démon et d'autre part pour éviter que le Paradis ne se pose trop de questions sur ce nouvel arrivant. Il reste bien évidemment ange de grade 0, de la même manière que Valefor est encore archange. Et Mathias ne se doute de rien. Alors qui baise qui ?

Antisocial tu perds ton sang-froid

Régine, le nouveau chargé de mission des joueurs, les convoque assez urgemment pour une enquête de tout premier ordre, et ce environ douze heures après la fusillade miraculeuse. S'ils n'ont pas de lieu de briefing habituel, elle les reçoit dans l'une des salles de conférence modulables du Novotel de Rueil-Malmaison dans la banlieue ouest de Paris, près de Versailles. Elle leur montre plusieurs fois de suite la vidéo qui passe en boucle sur toutes les télés, à savoir celle de la fusillade miraculeuse devant la maternité Gagarine à Montreuil. On y voit distinctement un groupe d'une centaine de personnes principalement âgées beugler en brandissant des pancartes cuisantes de bêtise et de bigoterie crasse comme « Sauvez les petits » et « Halte au génocide orchestré par Weil la juive » ou encore « France, réveille-toi ». Une étude attentive permet de distinguer une dizaine de gros bras assez peu discrets qui ont joyeusement dissimulé des épées dans des hampes de pancarte et attendent apparemment que quelque chose de prévu se passe. Un excellent jet de repérage ou l'emploi de moyens de traitement de l'image très perfectionnés montre des oreillettes style FBI-Delarue dans les oreilles de tous les gros bras qui sont au nombre de huit. Pierre Dufour et son gros bide sont visibles, dépassant de la foule, debout sur son escabeau, hurlant dans son mégaphone sa diarrhée réactionnaire et liberticide.

Soudainement, sortant d'un van banalisé, quatre individus franchement bizarres attaquent le groupe en hurlant encore plus fort. En tête se trouve un petit homme de plus de 80 ans à l'air salace, nu sous un imper beige plein de taches suspectes et maniant une espèce d'assemblage contre nature de masse d'armes renforcée de godemichés. Suit une petite blonde peroxydée, en tailleur et talons hauts, faisant tournoyer avec une force surhumaine un sac à main clairement plombé de plusieurs kilos. Esquivant habilement le sac de sa copine, un jeune tout droit sorti d'une pub Armani, dreadlocks en plus, se presse nonchalamment en traînant un fusil à pompe. Enfin, fermant la marche et saluant le chauffeur en lui faisant signe d'attendre, approche une belle Antillaise affriolante et peu vêtue, un pistolet dans chaque main. Les quatre individus sont masqués avec des ustensiles divers allant du casque de moto à celui de Dark Vador. Les huit maousses dégainent immédiatement leurs épées mais bizarrement s'écartent et font s'écarter les grenouilles de bénitier afin de laisser un accès direct au gros con perché sur son tabouret Ikea. Les détonations fusent vite et notre gros porc tombe au sol dans une orgie de graisse et de sang cholestérolé, plusieurs balles et plombs dans le buffet. Les épéistes n'attendaient manifestement que cela et se ruent comme un seul homme sur les quatre individus masqués et commencent à les tailler en pièces. Ceux-ci reculent à toutes jambes mais se font assez nettement abattre dans le dos, par une arme automatique de type soviétique qui crache la mort par la fenêtre du conducteur du van d'où ils sont sortis quelques secondes auparavant. Tout cela est très confus et la maladresse



du caméraman, ajoutée à la qualité du matériel de France 3 et à la bousculade des vieilles peaux aigries s'ébattant en beuglant hystériquement font que l'on ne comprend pas grand-chose au combat. Lorsque le calme se fait, les quatre masqués ont disparu mystérieusement, ainsi que le van que l'on voit disparaître au loin. Les spadassins du XXIe siècle se regroupent de manière très professionnelle en s'invectivant en espagnol. Ils s'arrangent pour que le corps de Pierre Dufour soit bien visible au milieu des restes de la baston et des banderoles piétinées. Et puis le miracle a lieu. Bien qu'à moitié éventré, ce qui n'est pas peu dire eu égard à son imposante bedaine, Pierre Dufour se relève et hurle : « Merci Seigneur de me donner la force de me battre pour toi et les tiens ». Puis l'un des huit mystérieux Espagnols s'approche de la caméra et la coupe. Si l'on observe attentivement la cassette on peut remarquer les éléments suivants : les huit sbires hispanophones sont très disciplinés, font exprès de laisser l'accès direct au gros con et attendent que les agresseurs lui aient tiré dessus une fois avant de les attaquer. Le gros con, lui, n'a pas l'air surpris de l'agression et au moment de se faire tirer dessus on aperçoit une lueur argentée sur sa peau. Les quatre agresseurs disparaissent tous dans un petit nuage de souffre. Ils sont extrêmement surpris de tomber dans ce qui ressemble à un piège et le conducteur du van semble les trahir. En effet, l'Antillaise cherche à s'enfuir et esquisse un rictus de rage et de surprise lorsque la porte du van reste bloquée et qu'un canon d'arme la contemple à travers la fenêtre du chauffeur.

Sur la table de briefing traînent épars les quotidiens nationaux dont beaucoup parlent de cette incroyable fusillade dans la rubrique faits divers. La version officielle ne mentionne pas les Espagnols que personne ne semble connaître et laisse entendre que les agresseurs ont pris la fuite bien que des témoignages de certaines personnes étrangères à la manifestation parlent de mystérieux éclairs souffreteux. Tout ceci est bien entendu pointé comme une hallucination collective ou individuelle. On apprend que Pierre Dufour est en convalescence à la clinique Saint-Jean de Béthune à Versailles, ainsi que quelques-uns des fidèles de son groupe, choqués par la violence et parfois blessés dans la bousculade. Les médecins n'ont fait aucune déclaration sur son état de santé mais semblent confiants. Toujours est-il que leur chargé de mission prie les joueurs de bien vouloir trouver l'explication de tout ceci. Il s'agit surtout de comprendre pourquoi un ange et des soldats de Dieu se sont laissés filmer lors d'une violation aussi grossière du Grand Jeu. Régine en profite pour ajouter que malgré tous les efforts des services de Notre-Dame, le scandale n'a pas pu être évité et que la cassette n'a pas été perdue, comme cela arrive habituellement dans ce genre de cas. À partir de là, les joueurs sont lâchés dans la nature. Leur objectif est clair et le temps presse. On regarde cela avec attention, en haut.

Instinct de mort

L'enquête, car il s'agit bien de cela, est présentée sans aucun ordre chronologique, comme d'ailleurs la plupart des éléments dans la campagne. L'Enfer a envoyé une équipe discrète et de haut niveau afin de comprendre où se situe la faille. Chose amusante, elle est composée de trois démons et d'un ange de Mathias infiltré. Mathias a réagi également au quart de tour et a supposé que le chauffeur indélicat de la camionnette était un enculé, pardon un ange d'Emmanuel infiltré chez les démons. Or Mathias ne retrouve nulle part trace de cet ange infiltré. Comme le torchon brûle entre Emmanuel et lui, il a décidé d'envoyer un de ses hommes. Ils vont donc agir calmement et surtout discrètement. Pour eux, le Grand Jeu est toujours d'actualité et Andromalius n'est pas aussi coulant que Dominique sur cette affaire. En clair, ils joueront subtils mais veulent localiser l'ange d'Emmanuel, celui que les démons nomment le traître. Christine Bussy-Rabutin s'en donne à cœur joie à l'Assemblée Nationale et ne manque pas une occasion de venir rendre hommage au miraculé de Montreuil. Elle vient d'ailleurs de déposer un projet de loi de « rétablissement moral ». Elle est épaulée par le ministre de l'Intérieur, toujours prêt à sauter sur l'occasion d'exclure à peu de frais une minorité et de chatouiller le bourgeois dans le sens du poil. Bref, les débats à l'Assemblée sont épiques. Dès qu'ils auront révélé leur appartenance aux forces du Bien, volontairement ou non, les joueurs seront systématiquement surveillés et pressurés. Tous les PNJ sont protégés et entourés par les scouts d'Europe et même la légion Azul. Ces sbires fascisants les agresseront verbalement, voire peut-être physiquement, en leur expliquant qu'ils doivent laisser tomber. Jamais, au grand jamais, les PNJ de ce scénario n'accepteront de les suivre à Notre-Dame, voire même de discuter de la possibilité d'une rencontre avec un supérieur hiérarchique. Ils se croient, à raison, hors d'atteinte des mesures disciplinaires. Les joueurs devront penser que le scénario est sans ambition et consiste simplement à jouer les flics avec un mandat d'arrêt. Bref le scénario est assez ouvert puisqu'en fait, à part le passage de la loi contre l'avortement, le battage médiatique et l'enquête des démons, il ne se passera rien si les joueurs ne font rien. Les différents indices et éléments sont indiqués à chaque lieu où ils sont susceptibles d'être trouvés.

La maternité Gagarine

Située avenue Lénine à Montreuil, ce bâtiment de type stalinien est d'une laideur qu'on ne trouve plus guère que dans les bâtiments modernes. Depuis la fusillade, des membres du groupe SOS Bébés campent jour et nuit sur les lieux du miracle, chantant des cantiques et priant, attendant sans doute de voir la Vierge. Des bouquets de fleurs et des cierges placés autour de la poubelle Decaux contre laquelle Pierre Dufour avait appuyé son escabeau donnent un air de pont d'hommage à Lady Di. La police a dépêché un planton, venu s'assurer qu'aucun débordement ne vienne troubler le calme très relatif de la maternité. Des militants syndicaux et d'associations de féministes viennent régulièrement perturber autant qu'ils peuvent les pseudo-offices religieux des anti-contraception. Le personnel est plus que saturé de tout ce tremblement et a reçu comme consigne de ne plus répondre aux journalistes. Néanmoins, un bon baratin ou des fausses cartes de flics ou d'une autre agence gouvernementale, voire la promesse d'argent, peuvent délier les langues. Le problème est plus de trouver quelqu'un qui a réellement vu quelque chose et non l'ami d'un ami d'un collègue qu'a entr'aperçu un truc bizarre. Heureusement les employés qui ont assisté à l'événement sont désormais très célèbres dans tout l'établissement tant ils ont répété l'histoire encore et encore à la cafète. Les témoignages varient d'un individu à l'autre mais tous s'accordent à dire que les quatre personnages masqués ont disparu dans de petits éclairs souffreteux assez bizarres et en général au moment où ils se prenaient des balles ou des coups d'épées, que les huit membres du service d'ordre avaient des épées et étaient bien disciplinés et enfin que le conducteur du van, un homme d'une trentaine d'années, a tiré au pistolet sur ses anciens passagers avant de démarrer en trombe. Bien évidemment ces éléments incontestables sont noyés dans un fatras de délires propres à chaque témoin. Les démons envoyés par l'Enfer vont eux aussi faire à peu près les mêmes démarches que les joueurs, et ce dès le premier jour vers midi. Les joueurs vont certainement entendre parler de ce groupe d'enquêteurs du ministère de la Défense, très professionnels et qui interrogent tout le monde de manière systématique. Les joueurs peuvent même les croiser, ce qui peut aisément mener à une baston virile et de bon aloi pour débuter la campagne. Pour plus de renseignements sur les démons et leur emploi du temps, voir la fin de ce chapitre.

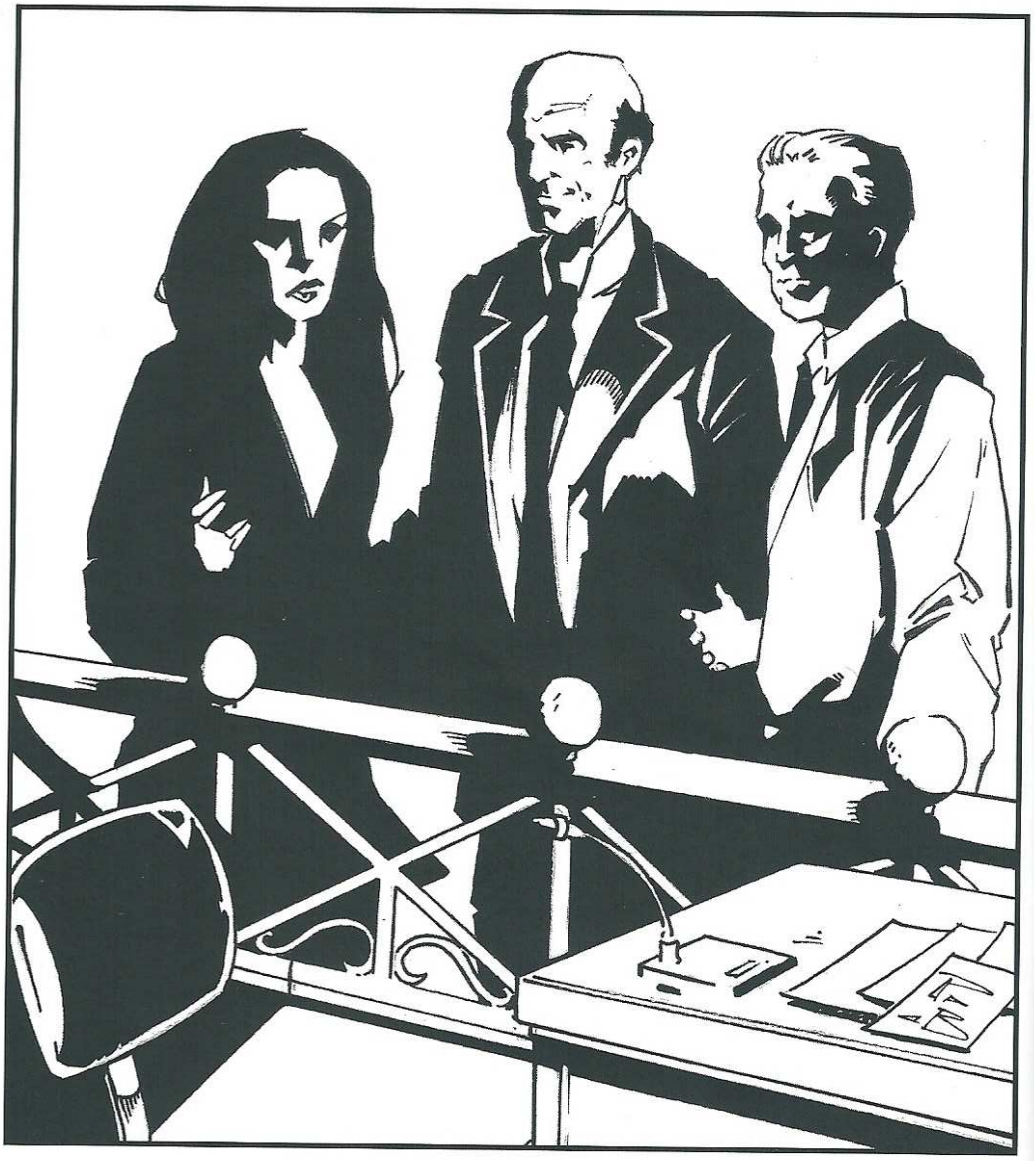
Le commissariat de Montreuil

Le capitaine Jean-Dominique Suir est en charge de l'enquête et cela l'insupporte complètement. Militant des droits de l'homme, citoyen au sens civique comme on n'en trouve plus guère dans la police, les agissements de SOS Bébés le révulsent épidermiquement. Il met tout son zèle à ne pas enquêter, regrettant même amèrement que les auteurs de l'attaque aient disparu avant d'avoir tué ou frappé plusieurs grenouilles de bénitier de SOS Bébés. En clair il ne sera pas d'une aide très importante, et seules des menaces provenant d'autorités officielles peuvent le faire bouger. Un autre moyen est d'interroger un de ses subordonnés qui le détestent quasiment tous, ou de s'emparer d'une manière ou d'une autre du dossier. Ce dernier est assez faible en raison, on ne le dira jamais assez, du manque de zèle de Suir. Il contient les relevés des douilles au sol, le casier judiciaire de Dufour, condamné une dizaine de fois pour entrave à l'exercice de la médecine, et, seul élément véritablement intéressant, les témoignages systématiques et ordonnés des témoins. Leur lecture révèle que les quatre agresseurs ont clairement succombé sous les coups de feu et d'épées mais que leurs cadavres n'ont jamais été retrouvés et que le service d'ordre était hispanophone. Le dossier explique également que le van a été retrouvé carbonisé dans la forêt de Saint Cucufa

quelques heures après. En clair, l'enquête n'avance pas et n'avancera pas vraiment pour les raisons que l'on sait et que l'on ne va pas répéter.

La clinique Saint-Jean de Béthune

Ce petit établissement catholique est situé dans un quartier calme et discret de cette belle ville de province au charme feutré. Lux Imperator y est alité et fait soigner son corps avec la complicité de médecins « aware ». Il est en suffisamment bonne forme pour donner de furieuses interviews sans reconnaître clairement le miracle mais sans le nier, parlant de la miséricorde infinie de Dieu. Les journalistes défilent sans arrêt non sans avoir été très sérieusement fouillés par les scouts d'Europe, qui sont en fait des apprentis soldats de Dieu encadrés par des soldats de Dieu. Les joueurs ont le choix entre deux grandes options pour l'approcher : mentir et se faire passer pour des journalistes ou des flics, ou bien s'adresser à l'un des soldats de Dieu encadrant les scouts d'Europe et lui expliquer qui ils sont réellement. Quelle que soit l'option choisie par les joueurs, Lux Imperator se fout ouvertement de leur gueule, certain de son bon droit, de l'immunité promise par ses amis et de la sécurité offerte par les scouts d'Europe et la légion Azul. Jamais il ne laisse tomber son masque de miraculé hystérique, se jugeant bien indigne de l'attention spéciale que lui a faite son Seigneur. Même mis devant les preuves de son « angélitude » et du coup monté, il continue à jouer son personnage, y prenant même un malin plaisir, et, il faut le dire, commençant même à y croire lui-même. S'il est bousculé, torturé et/ou kidnappé (cette extrémité ajoutera encore au foin médiatique), Lux Imperator avoue ce qu'il sait, à savoir que l'abbé Goth et Christine Bussy-Rabutin l'ont convaincu de faire quelque chose pour sauver l'Occident chrétien, le tout avec l'assentiment tacite et l'impunité des plus hautes autorités, ainsi que la sécurité des frères de l'Opus Dei. Il ne connaît quasiment rien de l'opération JR, ni les noms des deux cerveaux. Par contre il peut révéler que c'est l'abbé Goth et le chef de la légion Azul qui ont organisé le miracle et ce afin de relancer le débat sur l'avortement et donc le faire interdire en France. Il croit véritablement être une sorte de nouveau messie tant il s'est pris à son jeu et que donner des interviews à Paris Première et KTO lui est monté à la tête. Le personnel hospitalier est soit ignorant de tout, bien que très fier d'accueillir ce saint miraculé, soit « aware » et totalement dans la confidence. L'interrogatoire d'un des dix humains dans le secret permet de vérifier que les blessures de Pierre Dufour sont mortelles et qu'il est véritablement miraculé. Les quatre balles lui ont déchiqueté l'abdomen et le thorax et plus rien ne devrait encore pouvoir fonctionner. Et pourtant il vit encore et son état s'améliore grandement, ce qui ne laisse pas d'étonner les médecins sur les miracles de la foi ou la résistance des anges. S'ils planquent devant la clinique, les joueurs peuvent voir l'abbé Goth et Christine Bussy-Rabutin ainsi que les allées et venues des différents scouts d'Europe se relayant pour garder leur messie. L'abbé est toujours accompagné de ses gardes du corps de la légion Azul. Le premier soir, les



démons s'approchent de la clinique mais n'osent y entrer par peur de la chapelle en son sein et au vu du grand nombre de soldats de Dieu. Ils attendent donc discrètement qu'une aide soignante du bon service sorte et la kidnappent. Ils vont l'interroger dans un entrepôt abandonné de Meudon la Forêt. Son corps est dissous dans de la chaux vive au fond d'une ancienne cuve à mazout. Elle aura au moins gagné sa place au Paradis.

Le siège de SOS Bébés

Le local, situé au Chesnay, sordide ville bourgeoise de la banlieue versaillaise, ne révèle pas grand-chose si ce n'est la liste des membres et la comptabilité. En l'étudiant, on peut apprendre que Familles Chrétiennes tient à bout de bras cette organisation fantoche qui n'est en fait que son bras armé utilisé pour les actions commandos dans les maternités. On peut également constater que beaucoup des juges de Versailles et Paris sont membres de l'association, ce qui explique sans doute leur indulgence face aux multiples délits de Pierre Dufour et de ses grenouilles de bénitier. Le siège de SOS Bébés est surveillé mollement par des scouts d'Europe qui s'emmerdent ferme au cours de cette mission totalement inintéressante.

Les démons vont dérober une partie des dossiers en pleine journée. Pendant que Sabine et Édouard passent une bonne heure à adhérer à l'association en posant moult questions, leurs deux complices pénètrent dans les archives et partent avec des dossiers.

Le siège de Familles Chrétiennes et la permanence du PPB à Versailles

Les deux sont à la même adresse dans deux boutiques différentes du rez-de-chaussée d'un immeuble bourgeois de Versailles près de la cathédrale Saint-Louis, sympathique foyer d'intégristes catholiques. La sécurité y est plus tatillonne et les allées et venues plus nombreuses que chez SOS Bébés. Comme Christine Bussy-Rabutin est parlementaire et qu'elle passe beaucoup de temps dans les locaux, la police, les gendarmes, la police municipale, les RG, les scouts d'Europe ET la légion Azul montent la garde. Inutile de dire qu'il n'y a plus beaucoup de place pour se garer alentour eu égard au nombre impressionnant de camionnettes de fleuristes aux vitres teintées. Agresser, interroger ou même approcher discrètement Christine Bussy-Rabutin relève du défi ultime mais faisable. Si elle est bousculée elle sera très résistante. Elle ne connaît pas grand-chose du plan global si ce n'est qu'il s'agit de l'opération « Jésus Revient » et qu'il s'inscrit dans la logique d'une espèce de putsch politique d'une partie du Conseil divin. Son contact est bien sûr l'abbé Goth qui est en fait son supérieur. Elle est convaincue, sans en avoir la preuve, que le grade 3 de Dominique en Espagne, Francesco, est un des cerveaux de JR mais elle ne le dira qu'en extrême limite. Elle est fanatique, hystérique, convaincue d'agir pour le Bien et de se retrouver au Paradis si elle se fait tuer. Inutile de dire que l'interrogatoire va être viril. Elle cherchera à noyer les joueurs sous les noms d'hommes politiques liés sans le savoir au projet JR via le projet de loi à l'Assemblée. Elle leur proposera même de les emmener dans une réunion du PPB afin de leur désigner ceux qu'elle pense être au courant des tenants et aboutissants. Cela les emmènera à une scène dantesque : le congrès du PPB. Elle sait que Pallard est un ange d'Emmanuel qui ne peut pas saquer Mathias et peut dire où l'abbé Goth, sur les conseils de l'Opus Dei, l'a rencontré discrètement, puisque celui-ci, choqué, lui en avait touché deux mots : la permanence du Parti Stalinien Français de la rue Lamartine dans le 9e.

Saint-Nicolas du Chardonnet

C'est dans cette église au cœur du quartier latin de Paris, à côté des boutiques mythiques de jeux de rôles, que se trouve le siège parisien de la Fraternité Saint Pie XII, l'association officielle des intégristes de Monseigneur Lefèvre. L'abbé Goth en est un des membres les plus discrets mais les plus influents et importants. Il laisse des humains et autres serviteurs de Dieu être la vitrine de l'organisation, préférant travailler dans l'ombre. Il connaît très bien les deux cerveaux de JR, mais ne connaît pas, loin s'en faut, les implications planétaires de l'opération. Il est sévèrement gardé par des membres de la légion Azul et travaille très étroitement avec leur envoyé spécial pour cette mission, Angel Torres, alias Guernica, un ange de Laurent fanatique, vétéran de la guerre d'Espagne et du front russe. Les deux passent presque tout leur temps ensemble, arrangeant les derniers détails de l'opération, appelant Christine mais également les deux cerveaux, quoique discrètement, mais aussi leurs contacts à Notre-Dame, auprès de la police etc. En clair ils veillent tout spécialement à ce que ni les joueurs ni d'éventuels démons ne viennent troubler le retour de la morale via la loi anti-avortement. La crypte de l'église a été transformée en QG à la James Bond et ils n'en sortent pas souvent, communiquant avec des moyens modernes. Les joueurs devront sans doute forcer le passage, entrer discrètement ou mieux, choper les deux affreux lors d'une de leurs rares escapades hors de la crypte. Tout interrogatoire devra être soit très musclé, soit au contraire extrêmement balaise en baratin car les deux fanatiques ne se laisseront pas facilement convaincre. L'abbé Goth connaît énormément de choses, notamment Francesco et le fait qu'il est, selon lui, LE cerveau de l'opération JR. Il peut bien sûr parler des liens entre la Fraternité et l'Opus Dei mais également des entraînements que la légion Azul a effectué aux USA avec le « bras » de l'opération JR, alias Semper Fidelis. Il ne connaît pas bien les rapports entre Francesco, son maître spirituel, et Semper Fidelis, mais il sait que ce dernier est un pur, un dur. Bien évidemment entre

les informations que possèdent les deux sbires et celles contenues dans les dossiers, ordinateurs, fax et autres, les joueurs tombent sur le jackpot. Le problème est qu'attaquer Saint-Nicolas du Chardonnet, même discrètement, est extrêmement risqué. On y trouve en permanence une vingtaine de soldats de Dieu de la légion Azul, encadrant une centaine de serviteurs de Dieu et secondés par une dizaine de scouts d'Europe. De plus l'accès à la crypte est très protégé par une porte blindée munie d'un système de caméras en circuit fermé. Par contre il existe un point faible : en l'occurrence une porte blindée également, mais moins et sans caméra, donnant sur les égouts et utilisée par la plupart des soldats pour aller et venir sans trop se faire repérer. Tous les gens de l'église connaissent cette entrée secrète mais tenteront tout pour ne pas révéler son existence. Les dossiers informatiques et papier ainsi que l'interrogatoire des éventuels serviteurs de Dieu permettent d'apprendre toute la partie européenne de l'opération JR ainsi que les coordonnées de Dixie Securities et les dates des stages effectués par les scouts d'Europe et la légion Azul dans le camp de Géorgie. Il y a également les traces du stage effectué par les Pink Queens dans le camp d'entraînement des scouts d'Europe, l'adresse du camp, mais aussi l'adresse du Centre de conférences José Maria Escriva de Balaguer, le siège de l'Opus Dei en région parisienne. Si les joueurs cherchent à pénétrer officiellement dans la crypte sous prétexte d'enquête et de mission, ils se feront vertement recevoir et, s'il est là, se feront carrément éjecter par Immaculus qui les agonira d'insultes, leur expliquant qu'il sert des intérêts bien supérieurs à ceux de leur pathétique mission. En aucun cas il ne les laissera entrer plus que dans la nef et il n'hésitera pas à les faire sortir manu militari s'il juge qu'ils dérangent ce lieu de culte.

Les sectes

Comme décrit dans l'introduction de la campagne, si jamais les joueurs se font repérer et identifier par les méchants comme étant des fouille-merde en mission, ils seront soumis à une pression psychologique, hiérarchique et même physique assez intense. Dans Notre-Dame, les sympathisants de l'opération JR et certains anges aux ordres de Francesco et d'Immaculus vont chercher à faire craquer les joueurs sans toutefois rien faire de trop voyant ou d'officiel. Leur première action est de les aborder sympathiquement à la cafétéria ou dans n'importe quel endroit décontracté et de tailler une bavette entre collègues du même bord et gens du même monde. Le but de l'entrevue est de leur faire comprendre qu'il y a certaines choses qu'il est préférable de laisser tranquillement de côté. Ils ne donneront aucun renseignement mais feront plein d'allusions alambiquées aux intérêts supérieurs de la chrétienté. Ils proposeront même de rendre de menus services aux joueurs en échange de leur bonne volonté et de leur manque de zèle dans l'enquête. Les deux principaux anges chargés de décourager les joueurs sont Luxor et Helem, mais le maître de jeu doit mettre la pression aux joueurs en faisant apparaître une dizaine d'anges et une cinquantaine de soldats de Dieu différents chargés de les agacer et de les harceler. S'ils n'arrêtent pas la mission, ils seront convoqués de manière faussement officielle par Simone Lallemand, un grade 2 de Dominique, qui leur fera tout un speech sur l'immoralité et l'illégalité de leur mission. Elle les menacera et les sommera d'arrêter de fouiller dans ce qui ne les regarde pas. Bien évidemment son speech est aussi creux qu'impressionnant et les joueurs doivent bien le comprendre. S'ils décident d'obéir et de s'écraser, la campagne s'arrête. Quoi qu'il arrive, les joueurs et leur contact de mission subiront moult vexations, menaces, pneus crevés etc. dès qu'ils seront à Notre-Dame. Il faut que les joueurs soient angoissés à l'idée de se rendre à Notre-Dame et que les tracasseries soient sans nom mais également sans gravité. Si jamais ils commencent à se plaindre et décident de lancer une procédure officielle contre ces problèmes, on les enverra avec un grand sourire vers le bureau des réclamations. Là, Richard, un ange de Georges, les recevra avec un rictus légèrement désabusé. Il est au courant de pas mal de choses car son unique occupation, à part s'entraîner à la hache dans les archives, est d'écouter les ragots, les rumeurs et les réclamations. Il connaît très bien Francesco, Immaculus et tous leurs amis et les méprise. Pour lui la première qualité est la discipline et rien ne justifie de mener sa propre guerre. Aussi est-il très intéressé par cette mystérieuse opération JR. Si les joueurs semblent être au courant, il les interrogera subtilement, sans avoir l'air d'y toucher. Son but est entièrement passif, il écoute, il regarde, il sourit et il méprise, c'est tout. Son attitude doit être assez ambiguë pour que les joueurs ne sachent sur quel pied danser avec lui. Bien entendu il renseignera son chef très précisément sur tout ce que disent et font les joueurs.

Sors tes griffes

Si jamais les joueurs laissent entendre de manière officielle qu'un ange de Mathias est dans l'affaire, l'archange enverra Medes, un de ses éternels bras droit. Celui-ci est devenu une sorte de nettoyeur des services de Mathias, pourchassant les nostalgiques d'Emmanuel. Il soupçonne Pallard mais n'a pas de preuves. Medes est le meilleur allié que puissent trouver les joueurs si jamais celui-ci soupçonne que Pallard est dans le coup. La description très vague du chauffeur du van lors de la fusillade lui a mis la puce à l'oreille mais n'est pas assez significative. Si les joueurs sont convaincants et ont besoin d'aide, il peut leur indiquer l'adresse personnelle de Pallard et leur donner accès à son dossier. Celui-ci contient la description du groupe de démons dans lequel est infiltré (ou plutôt était infiltré) Pallard. Les descriptions des quatre démons correspondent aux attaquants masqués de la maternité. Si jamais ils lui amènent des preuves des méfaits de Pallard, il pourra les protéger et demander à son archange de les soutenir contre les harcèlements des Laurent et des Dominique de Notre-Dame.

L'Opus Dei

Les bureaux de l'Opus Dei sont cachés dans un magnifique manoir de la vallée de Chevreuse et portent officiellement le

nom de Centre de conférences José Maria Escriva de Balaguer. Cette sympathique demeure du XVII[e] siècle est entièrement fortifiée et protégée par des membres de la légion Azul. C'est là qu'ont lieu les grandes réunions européennes de l'opération JR. Ces réunions comprennent Francesco, Guernica et Immaculus, accompagnés de quelques serviteurs de Dieu. Sur un parc d'une dizaine d'hectares s'élève une ancienne demeure seigneuriale d'époque entourée d'une dizaine de bâtiments annexes beaucoup plus modernes. Officiellement, ce centre est destiné au recueillement et à l'éveil spirituel des membres de l'Opus Dei ; en vérité c'est une usine à endoctriner cachant un lieu de réunion secret pour les forces du Bien. Les « stagiaires » sont logés de manière très spartiate mais les invités angéliques et cléricaux peuvent bénéficier de tout le confort moderne et d'infrastructures de réunion high-tech. La paranoïa de Francesco étant ce qu'elle est, il y a peu de renseignements sur l'opération JR dans ce chapitre de l'Opus Dei. Francesco est le cerveau de l'opération dans tous les sens du terme. Il connaît toute l'affaire et ne communique à chacun de ses subordonnés que ce qu'il doit strictement savoir. Cela ne s'applique bien sûr qu'à ses subordonnés fanatiques de l'Opus Dei et il ne peut compter sur l'obéissance aveugle des membres extérieurs à sa secte. C'est pourquoi il est obligé de donner plus que ce qu'il aimerait révéler à Christine, Guernica, Immaculus et consorts. Les membres de la secte sont tous des fanatiques mous, convaincus de voir la Vierge et d'être les élus de Dieu. Leur arracher des informations sera long et pénible d'autant qu'ils ne savent pas grand-chose. Au mieux ils donneront des informations parcellaires dont le recoupement est possible mais prendra des heures. Pour une description un peu précise de la manière de vivre des membres de la secte reportez-vous au chapitre sur Madrid. Quoi qu'il arrive, si les joueurs planquent devant le chapitre ils verront pas mal d'allées et venues, notamment d'agents de Nouvelle Russie et le fameux Pallard, l'ange d'Emmanuel, enfin de Mathias. C'est en effet l'Opus Dei qui sert d'intermédiaire entre les rebelles d'Emmanuel et le groupe fascisant russe, et ce afin de leur trouver un démon capable de ressusciter Lénine (voir le chapitre sur Moscou). Les joueurs pourront donc les voir arriver, passer plusieurs jours dans le manoir à négocier les conditions de travail entre eux, puis se séparer bons amis. Les démons vont également planquer dans les alentours de la gigantesque propriété, interrogeant discrètement les voisins et se faisant passer pour d'humbles promeneurs. Cela ne durera pas longtemps et lors de leur première nuit de planque, ils se feront occire à la hache par Guernica et ses légionnaires. Attaquer ou cambrioler le centre est doublement dangereux car c'est non seulement difficile mais également délicat par rapport à la hiérarchie angélique. Les joueurs n'ont aucune preuve d'une quelconque activité illégale dans le centre et ne peuvent donc pas justifier leur action. S'ils le font quand même ils n'apprendront pas grand-chose de plus, car, on ne le répétera jamais assez, les dossiers sur l'opération JR sont dans le cerveau de Francesco et dans le siège de l'Opus Dei en Espagne. Cambrioler est donc quasiment inutile. Une attaque frontale sera suicidaire et stupide mais permettra de pouvoir éventuellement faire des prisonniers. Francesco ne sera là qu'une journée mais si les joueurs le chopent ils auront une sérieuse option sur la victoire et la campagne peut être beaucoup plus simple. Si les joueurs décident de se présenter officiellement dans le centre, ils se feront tristement éconduire et en seront quitte pour se faire convoquer à nouveau par Mme Lallemand qui leur renouvellera ses injonctions et mises en demeure. En clair ils seront bien grillés. Attaquer les invités à l'extérieur du centre est plus intéressant d'autant que les Russes refusent la protection de quiconque et sont donc de fait assez vulnérables. Si les joueurs interceptent les Russes, rendez vous au chapitre Moscou pour voir ce qu'ils savent. Pallard est clairement le maillon faible de toute cette opération française. Il est présent dans l'affaire à deux titres : pour avoir fourni l'équipe de démons de la fusillade mais également pour fournir le démon chargé d'aider les Russes dans leur partie de l'opération JR. Il est ouvertement anti-Mathias mais en même temps rien dans ses agissements ne permet de le condamner. Il est aussi lâche que subtil et prend le double de précautions maintenant qu'il est démon. S'il se fait intercepter, il niera tout en bloc et se réfugiera derrière les ordres de mission de son archange, ordres qui lui assurent une prétendue immunité. Que ces derniers datent de l'époque d'Emmanuel et n'aient pas été visés par Mathias n'est selon lui qu'une lacune administrative. Il explique en effet à qui veut l'entendre que les activités des agents doubles de Mathias doivent impérativement rester secrètes pour éviter qu'ils ne soient donnés aux forces de l'Enfer suite à des fuites. Il maîtrise très bien ce discours et cherchera par tous les moyens à garder sa contenance pour snober les joueurs et les menacer de représailles venant de son supérieur direct, à savoir Emmanuel. S'il est vraiment bousculé, Pallard donnera les informations qu'il connaît sur Moscou et Paris mais sans lâcher qu'il est démon. Il cherchera à mouiller Strachnov afin d'éloigner les joueurs de Paris. Si les joueurs ont Medes avec eux, celui-ci sera ravi d'avoir un entretien avec son suspect numéro un. L'entretien aura lieu à Notre-Dame et les joueurs n'y assisteront pas mais Medes en donnera le résultat, à savoir tout ce que sait Pallard. Si les joueurs arrivent à prouver que Pallard est un démon, Medes partira avec eux en Russie.

La permanence du Parti Stalinien Français de la rue Lamartine dans le 9e

C'est dans cette ancienne boutique de la rue Lamartine que se réunissent trois soirs par semaine les rares militants staliniens encore en vie dans le 9e. Pallard, pour des raisons purement ethnologiques, a pris sa carte au PSF et se montre un militant assidu. Pour lui cette immersion est une sorte d'entraînement de bas niveau, une manière de ne pas perdre la main. De plus les bières ne sont pas chères grâce à un militant CGT de chez Kronenbourg qui se sert sur la bête et en fait profiter ses camarades. Les joueurs pourront intercepter Pallard à la sortie d'une réunion ou bien récupérer ses coordonnées auprès de ses « camarades »

ou encore dans le fichier papier subtilement protégé dans un coffre ouvert en permanence.

Le camp d'entraînement des scouts d'Europe

C'est dans un parc de plus de quinze hectares au fin fond des Yvelines, en bordure de l'Eure, que s'entraînent les scouts d'Europe mais également la légion Azul lorsque ses membres veulent se changer des planques et des protections rapprochées. Le camp est protégé par un mur en pierre assez ancien d'environ trois mètres de haut surmonté de fil de fer barbelé. La sécurité, plutôt importante, est assurée par des patrouilles de scouts accompagnés de chiens et par quelques caméras placées à des endroits stratégiques. L'accès est interdit à toute personne étrangère aux groupes néo-fascistes et assimilés ; les sentinelles à l'entrée ne laisseront personne entrer. Le camp est composé d'une dizaine d'Algeco subtilement camouflés dans les bois, autour d'une place d'armes portant le drapeau royaliste, mais aussi d'une vingtaine de tentes militaires réparties selon les besoins des manœuvres. Le parc est constitué principalement de bois et de prairies traversés par une rivière. Les traces des différents exercices qui ont lieu régulièrement sont visibles dans tout le périmètre, surtout les impacts de balles de peinture des paint guns. Toute présence suspecte sera immédiatement arrosée de balles réelles et sans sommation. Montrer des pouvoirs angéliques, son aura ou expliquer que l'on est du côté du Paradis ne changera rien : les gardes ont ordre de tirer sur tout ce qui n'est pas autorisé. Il y a en permanence une cinquantaine de scouts d'Europe et entre dix et trente légionnaires Azul. Le chef du camp est Jean-Marc Voelckel, un soldat de Dieu vétéran, ancien de l'Indochine et de la guerre en Bosnie et organisateur du service d'ordre du Front Français, le parti fasciste de notre beau pays. Il n'y a rien de transcendantal dans cette parodie de camp militaire néo-fasciste mais la bêtise et le sens de l'honneur et de l'uniforme des apprentis bidasses se retourneront contre les nazillons au profit des joueurs. En effet, accrochées aux murs du mess des « officiers », se trouvent les photos de tous les groupes de « combattants » venus s'entraîner ainsi que leurs drapeaux qu'ils ont religieusement échangés avec les tarés locaux lors d'une cérémonie suintante de crétinerie bidassière. On peut donc trouver les Nova Russkia, venus en amis, mais surtout les instructeurs du Okefenoke Village, le camp d'entraînement sérieux de Dixie Securities. Le bonheur pour les joueurs. S'ils interrogent un des gentils scouts, ils pourront même avoir ses impressions sur les différents instructeurs venus les éclairer sur les innombrables manières d'égorger plus basané que soi. Par contre il n'y a nulle trace des Pinks Queens, le groupe terroriste noir et homosexuel inventé de toutes pièces par Semper Fidelis. Ne pouvant absolument pas le laisser s'entraîner dans son camp de Géorgie, en raison du scandale que cela aurait causé au sein des groupuscules qui s'y entraînent, il a envoyé ses pions se faire entraîner loin de chez lui, chez les Français qu'il méprise. Le séjour de quinze jours des sept membres particuliers de ce groupe au sein de cette ambiance virile,

blanche et traditionnelle a été des plus épiques et les blagues les plus grasses circulent encore. Les Pink Queens n'ont pas eu le droit à l'échange de fanions et à la photo sur le mur, mais les toilettes du mess sont pleines de photos crades prises de nuit dans les dortoirs et qui n'en finissent pas d'alimenter les blagues aussi grasses que racistes et homophobes. De plus, tout le monde se souvient de ces « singes dégénérés » et personne ne comprend pourquoi ils ont été accueillis et encore moins comment on a pu les laisser repartir sans problème. Tout le monde pensait qu'ils allaient servir de gibier pour une chasse à l'homme. Les Pink Queens ont été entraînés principalement au maniement des explosifs. L'Algeco principal, subtilement appelé la Kommandantur, contient l'état-major et les dossiers. Ceux-ci sont cachés dans un coffre-fort enterré sous la baraque de chantier et auquel on accède en démontant le plancher. Leur lecture permet d'obtenir les traces de tous les stages effectués récemment et les contacts entre les scouts d'Europe, Dixie Securities, les Pink Queens et les Russes. À l'instar des nazis gardiens de camps dont ils admirent « l'œuvre », les nazillons des scouts d'Europe sont extrêmement organisés et procéduriers et notent tout ce qu'ils font. On trouve donc dans les archives:

- Les coordonnées de Semper Fidelis et de Dixie Securities.
- Les coordonnées des Russes et le stage qu'ils ont fait, principalement Nova Russkia et particulièrement Miroslav Makovski et Dimitri Polzoski.
- L'existence des Pink Queens et les mails envoyés par Semper Fidelis qui insiste lourdement pour que les scouts acceptent d'entraîner ces sales nègres. Il explique, et un mail de Francesco le confirme, que cet entraînement sert la cause blanche et chrétienne.

Saumur, le bastion de l'ordure, le fief du bourgeois, mentalité de rat

Si elle se sent acculée, Christine Bussy-Rabutin essaiera, pour couvrir son grand projet de loi anti-avortement, d'éloigner les joueurs sur une fausse piste, leur faisant entrevoir une sorte de complot politique national. S'ils la menacent, la somment de révéler ce qu'elle sait, voire la frappent, elle les invite à une réunion de travail organisée par son association Familles Chrétiennes pour les représentants familiaux des partis politiques de l'hexagone. Ses journées sont un lobbying officiel organisé par la droite chrétienne pour faire pencher les parlementaires dans leur camp. Cette opération médiatique fait partie du grand projet anti-avortement qui culminera avec la présentation de la loi anti-avortement lors de la prochaine session parlementaire. Cet intermède musical n'aura aucun intérêt immédiat pour la campagne et il faut espérer que les joueurs s'en rendront compte assez vite. Dans le cas contraire, ils auront l'occasion de plonger dans l'enfer de la mesquinerie politique avec la désagréable impression de perdre leur temps. Question jeu de rôles par contre, cela promet d'être un bon moment d'*INS/MV* et peut même permettre aux joueurs de se faire des amis en politique mais aussi de dénoncer éventuellement quelques personnages peu catholiques. La séance de lobbying s'étale sur deux jours en la belle ville de Saumur, dans le vieux château transformé en centre de conférences et restaurant par la ville. Familles Chrétiennes organise les joyeusetés qui restent interdites à la presse, même si elles ne sont pas secrètes. Une conférence de presse a lieu au début et une autre à la fin mais entre les deux, black-out total. Une chronologie succincte des journées est fournie ainsi que la description des principaux PNJ. Leurs caractéristiques ne sont pas données sauf pour les non-humains.

Chronologie

Premier jour

Midi : Accueil des participants au château.

13h : Conférence de presse de Christine Bussy-Rabutin devant les journalistes. Elle en remet une couche sur le génocide franco-français. Une contre-manifestation se réunit aux alentours du château à l'appel de certains vraiment de gauche, d'associations féministes et du planning familial.

14h : Début des journées dans la grande salle de conférence. Présentation des participants.

15h : Conférence du professeur Archibald Douressamy, gynécologue obstétricien, sur les méfaits cliniques de l'avortement.

17h : Conférence de l'évêque Amédée de Pouzillac sur l'âme des non-nés (fœtus en français).

18h : Fin de la conférence.

20h : Apéritif.

21 h : Dîner.

23h30 : Fin du dîner.

Deuxième jour

9h : Témoignage de trois jeunes filles, une ayant avortée et racontant son traumatisme et deux expliquant comme elles sont heureuses d'avoir gardé leur enfant issu des viols qu'elles ont subis.

10h30 : Présentation du projet de loi contre l'avortement.

12h : Déjeuner-débat sur les journées.

15h : Conférence de presse de fin.

Si les joueurs laissent le congrès se dérouler sans accroc et sans chercher à réfuter les conférenciers, la TRIC va grimper un petit coup. Tant pis pour eux.

PARIS EST UN HÉROS SOLITAIRE...

Avec un physique improbable de vieille mal baisée que vient défigurer un strabisme divergent très prononcé, Régine a une bonne tête de loser mais se donne des airs de « winner » à la golden boy. Elle passe son temps à suivre des cours de management et autres séminaires de réussite et utilise un franglais branché commercial assez déplaisant. Pour elle tout est affaire de négociations et elle cherchera à discuter âprement toutes les demandes des joueurs. Consciente de l'importance des missions qu'elle donne aux joueurs, elle met tout en œuvre pour les aider sans toutefois donner l'impression de le faire. Elle n'a qu'eux comme groupe, se consacre à 100% sur l'opération et est joignable en permanence. Ayant le soutient direct d'Alain et d'Ange, elle peut remuer pas mal de leviers et aplanir les soucis bassement hiérarchiques sans toutefois que cela semble trop étonnant. Sa grande préoccupation reste surtout de récolter des informations et des témoignages en vue du procès. Elle cherche avant tout à ne rien dévoiler aux joueurs de sa mission secrète mais le fera si jamais les joueurs la pressurent trop et menacent de cracher le morceau à Laurent, Dominique ou qui que ce soit.

✠ Christine Bussy-Rabutin, 48 ans, 169 cm, 72 kilos, châtain aux yeux marrons

Serviteur de Dieu

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

« Il est tout à fait normal que vous, en tant que race inférieure, vous sentiez frustré de ce que vous offre le monde. Mais ce sont justement les limites de votre intellect qui vous empêchent de réaliser la justesse de votre place dans l'univers. Je dirais même que le fait que seul l'intelligence permette de mesurer sa propre intelligence, c'est une bénédiction que notre Seigneur a fait aux nègres, juifs et autres races musulmanes en ne leur donnant pas les moyens de réaliser l'étendue de leur malheur. Mais l'ingratitude de ces gens-là est sans bornes ! »

Talents

Baratin 3, Discussion 2, Aisance sociale 2, Culture générale 1 (histoire de France 2), Métier (député) 3, Savoir occulte 1 (opération JR 2), Hobby (chants liturgiques) 3.

Combat

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

Intelligente et vive malgré le poids des années, Christine est une fidèle catholique entièrement dévouée à sa famille, son Église et sa foi. Mariée et mère de sept enfants, elle a un emploi du temps très chargé en raison de sa vie familiale et professionnelle. L'opération « Bébés » est pour elle l'accomplissement de toute sa vie de catholique réactionnaire car elle va enfin mettre un terme au « génocide franco-français ». Elle ignore ce qu'est l'opération JR mais a cru comprendre par des allusions et des bruits de couloir qu'il s'agissait de quelque chose d'énorme, d'encore plus gros que la croisade de Jean-Paul II contre le communisme dans les années 80. Corps et âme dévouée à sa foi et à sa mission, elle utilisera toute son intelligence pour protéger son projet et emmènera les joueurs sur une fausse piste histoire de gagner du temps et de noyer le poisson. Fruit d'une éducation catholique bourgeoise et feutrée, Christine a le vernis de gentillesse, de sympathie et de morgue qu'affectionnent les gens de son milieu. Très consciente de sa supériorité religieuse, raciale et sociale, elle pense trouver dans l'Église la justification des inégalités entre les hommes. Jésuitique dans ses raisonnements, ne lâchant jamais le morceau pas plus qu'elle n'avoue lorsqu'elle a tort, c'est une oratrice opiniâtre et une fine argumentatrice. Elle ne se laissera pas démonter par ce que feront les joueurs et les traitera avec le respect dû à leur nature angélique, tout en cherchant à les embobiner et à les ramener à elle. Elle déteste par dessus tout avoir des ennemis, du moins ouvertement, et ne hurle jamais pas plus qu'elle ne s'engueule officiellement.

✠ Lux Imperator, alias Pierre Dufour, 33 ans, 173 cm, 135 kilos, brun aux yeux marrons

Dominique grade 1

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

« Car il est dit que la Vierge concevra et enfantera un fils à qui l'on donnera le nom d'Emmanuel, ce qui signifie «Dieu avec nous». Et cet enfant ne peut naître que si nous laissons vivre tous les enfants. L'avortement est un génocide contre le peuple de Dieu et un crime contre Emmanuel. »

Talents

Défense 2, Discussion 3, Aisance sociale 3, Intimidation 3, Métier (informatique) 3, Science 1+ (gynécologie 3), Gueuler dans un hygiaphone 3, Organiser des manifs à la con 3, Savoir occulte 1 (opération JR 2).

Pouvoirs

Jugement 1, Absorption de violence 1, Armure corporelle (argent) 2, Charme 2, Lueur insoutenable 2.

Combat

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

Intégriste illuminé proche des mouvements charismatiques, Lux Imperator est un sale type, arriviste et totalement imbu de lui-même et de son bon droit. Sa seule qualité est de reconnaître ses défauts et de ne pas cacher son ambition démesurée. Le battage médiatique autour de sa guérison miraculeuse le fait bander comme jamais et cela lui est carrément monté à la tête. Il se voit déjà comme un nouveau Jésus, le bide en plus, et croit être l'annonciateur d'une ère nouvelle. Officiellement il est employé à la mairie de Versailles comme chef de service, mais c'est un des nombreux emplois fictifs du PPB et il n'a même pas de bureau à la mairie. Gros bouddha poussif et pseudo-mystique, sa logorrhée verbale sur le renouveau christique, les guérisons miraculeuses des sectes charismatiques, la foi qui soulève les montagnes et les prières qui protègent du SIDA ne tarit jamais, assommant véritablement son auditoire. Officiellement détaché par Dominique auprès de l'opération JR, il cache ce fait en se déclarant en disponibilité.

PARIS EST UN HÉROS SOLITAIRE...

Les participants

Christine Bussy-Rabutin, députée du PPB, présidente et fondatrice de Familles de France.

Voir sa description dans les annexes. Elle est présente en tant qu'organisatrice des journées et non pas en tant que députée du PPB.

Professeur Archibald Douressamy, 67 ans, gynécologue à la retraite, membre fondateur de Logis de France.

Violeur multirécidiviste, il abusait des patientes faibles et influençables. Extrêmement respecté dans les milieux catholiques intéressés par les problèmes familiaux, l'Église catholique lui a plusieurs fois sauvé la mise en lui évitant d'être mis en examen pour ses viols. Sadique et dominateur, il se prend pour un parangon de vertu et de science au service du Seigneur.

Évêque Amédée de Pouzillac, 63 ans, évêque de Champoteux, directeur du Conseil Catholique Français de la Famille, membre d'honneur de Familles de France.

Alain Pablin, 48 ans, député du Parti Populiste Bourgeois.

Ancien fasciste du mouvement Occident maniant la barre de fer avec ses camarades d'Assas, Alain en a conservé le goût du conflit et la haine des gauchistes. Converti à l'ultra-libéralisme, il incarne la frange Thatcheriste du PPB, celle des jeunes loups avides d'argent et de pouvoir qui considèrent que tout progrès social est un poids pour la société capitaliste. Pour lui et ses amis, les pauvres ont choisi de l'être et méritent donc les malheurs qui les accablent car seules leur indigence et leur fainéantise les empêchent de devenir riches et de passer des week-ends à Deauville. Croyant être à l'avant-garde de la politique et même de la pensée, il s'identifie complètement dans tout ce qui est récent, moderne, américain et bourgeois. Reagan est son héros et il rêve de « libérer » la France de ses boulets sociaux, issus des sombres complots communistes datant de la Libération. Sa volonté hystérique de modernité le fait vomir sur les grenouilles de bénitier bien qu'il se soit marié à l'église. Il est totalement contre le projet de loi anti-avortement mais ne le dit pas trop fort de manière à ne s'aliéner aucun petit bourgeois réac.

Alain Pubbé, 62 ans, député et trésorier régional du PPB.

Bourgeois de naissance et de conviction, il est parfaitement conscient des privilèges de classe dont son parti est le plus fervent défenseur. Honnêtement convaincu que l'élite financière se doit de gouverner le pays, il n'a aucune considération pour le peuple qu'il méprise, comme tous ceux de son rang. Digne héritier des valeurs réactionnaires du XIX^{e} siècle, il considère que la bourgeoisie est destinée, grâce à ses qualités, à régner sur la plèbe aux ressources intellectuelles limitées. S'il pouvait, il réinstiturait les troisièmes classes et les hauts-de-forme afin de plus clairement différencier les riches des pauvres. Pour lui le peuple est facilement apaisé et endormi par une télé abrutissante aux ordres du pouvoir et un vague sentiment de participation via le suffrage universel. Il est personnellement contre le projet de loi anti-avortement mais dira officiellement le contraire car il sait tout le bien que son parti peut tirer de cette polémique et de la fusillade miraculeuse.

François Tayrou, 51 ans, secrétaire régional de l'Union des Centristes Modérés.

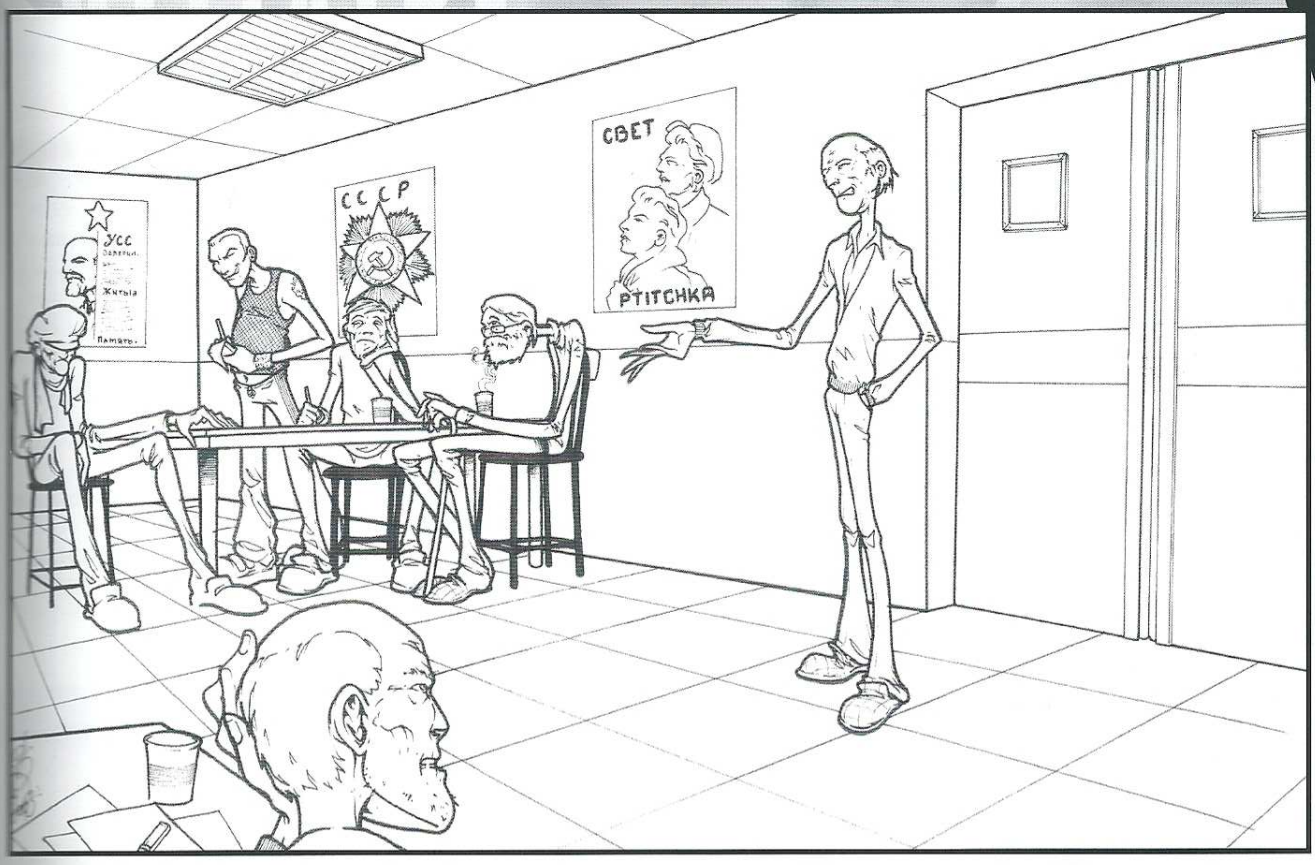
Président du groupement des bourgeois sociaux, il a la mollesse et l'indécision nécessaires à ce rôle. Ce parti est un regroupement de bourgeois et de notables ayant des problèmes de conscience, désireux d'aider leurs concitoyens dans le besoin sans toutefois aller jusqu'à partager avec eux leurs confortables revenus. La position des membres de l'UCM est donc extrêmement délicate et très souvent contradictoire, mais fort heureusement leur mièvrerie hors normes les pousse au silence et au consensus mou. François se croit humaniste et réformateur alors qu'il est en fait presque pire que le PPB qui, lui au moins, assume pleinement sa conscience de classe dirigeante. Sans cesse le cul entre deux chaises, il hésite, tergiverse, changeant constamment d'opinion au gré des sondages et de ses rencontres avec les penseurs et autres forgeurs d'opinion. Il ne sait pas s'il est pour ou contre l'avortement et il attend que ces journées lui permettent enfin d'avoir un avis.

François Belgique, 48 ans, secrétaire régional du Parti Social Démocrate.

Affublé d'un physique ingrat et d'un charisme de panda, François est un pur produit du système politique français. Homme d'appareil, il doit à son habileté dans les querelles de parti de se retrouver, contre toute attente et sans jamais avoir été élu nulle part, chef du PSD, surnommé sociaux-traîtres par les vrais héritiers de Jaurès. Aussi mièvres que les bourgeois de l'UCM, les membres du PSD se croient investis d'une mission sacrée, celle de rendre le capitalisme humain, un peu comme leurs homologues allemands qui dans les années 30 cherchaient à humaniser les nazis. Leur mission est vouée à l'échec tant le capitalisme est intrinsèquement fondé sur l'exploitation de beaucoup par peu, mais cela ne décourage pas nos faux gauchistes qui, souvent honnêtement, pensent améliorer le sort des ouvriers en libérant la Bourse. François est l'archétype du penseur social-traître, se réclamant de Danton et de Jaurès, se gargarisant des grandes œuvres du Front Populaire et de la Révolution Française alors que son programme politique est à l'opposé des idéaux de ces véritables socialistes. Il est par principe contre l'avortement parce que c'est à la mode chez les bobos et que cela a été voté lors du dernier congrès. Par contre il ne se souvient plus quels étaient les arguments qui ont justifié ce choix.

Albertine Pourrac, 78 ans, porte-parole du Parti Stalinien Français.

Militante depuis son plus jeune âge, Albertine est une pure, une dure, un vétéran du lavage de cerveau. Ayant changé d'opinions et d'ennemis selon les directives du Parti, elle ne pense pas, ne pense plus : elle obéit. Elle maudit le capitalisme tout en surveillant le cours de ses actions et geint en permanence sur le manque de conscience civique des jeunes, constatant chaque jour un peu plus le fossé infranchissable que les aberrations de ceux qui se réclamaient marxistes ont creusé entre eux et le reste du monde en général et les vrais communistes en particulier. Elle a participé à plusieurs chasses aux trotskistes dans sa jeunesse et n'en conçoit aucun remords. Elle n'a pas d'opinion sur l'avortement mais est convaincue qu'il faut lutter contre le projet de loi car ce sont les directives du Parti.



Marine Le Kervenec, alias Admat, grade 2 de Nybbas, 32 ans, secrétaire départementale du Front Français.

Le Front Français est la dernière tête de l'hydre fasciste qui fleurit en notre beau pays depuis le général Boulanger et l'affaire Dreyfus. Moderne et très communicante, Marine est à la tête de l'avant-garde des jeunes du Front, ceux qui savent policer leur discours pour ne plus effrayer les masses tout en vouant aux gémonies les habituels boucs émissaires français : les juifs, les francs-maçons, les communistes, les athées, les non-blancs, bref les autres. Son discours est très au point et elle prend bien soin de ne pas tomber dans les travers de son père, fondateur du parti, tout en utilisant un néo-langage compréhensible par les initiés. Au lieu de complot judéo-maçonnique elle dit internationale cosmopolite, à la place d'immigrés, internationale de l'anti-France et ainsi de suite. Cette tactique porte remarquablement ces fruits et Admat s'amuse comme un petit fou, espérant bien aider ce parti au pouvoir, afin de nuire à la France, fille aînée de l'Église. Marine est toute miel et utilise son charisme et son langage néo-fasciste pour se rapprocher des bourgeois, de la même manière qu'Hitler en 33. Elle se contrefout de l'avortement mais, dans le cadre du retour à l'ordre moral, avant celui à l'ordre nouveau, elle se déclare contre, flattant ainsi les nostalgiques de Pétain.

L'appartement de Pallard

Dans son appartement, Pallard ne possède rien mais absolument rien qui puisse laisser penser qu'il est autre chose qu'un employé de La Poste de la rue Hyppolite Lebas dans le 9e. Il est paranoïaque ; étant ange, rebelle à Mathias, infiltré chez des démons et ayant trahi une équipe de l'Enfer, il fait très, très attention. La discrétion, son apparence inoffensive et son pouvoir de métamorphose sont ses meilleurs alliés. Il connaît tous les tenants et les aboutissants de l'affaire SOS Bébés mais s'en contrefout totalement. Il ne s'en est occupé que sur ordre d'Emmanuel, pour faire chier Mathias. Il ignore quasiment tout de l'opération JR mais sait que Francesco et Goth mettent sur pied de grosses affaires en France et en Russie. Il est en contact avec des anges russes afin de leur passer un démon de Bifrons capable de ressusciter un cadavre. C'est tout ce qu'il sait. N'oubliez pas que les démons qui enquêtent sur la disparition de leurs collègues cherchent également Pallard bien que sous une autre identité. Ils risquent donc de débarquer chez ce dernier si les joueurs se sont fait suivre maladroitement, ou pire, le choper avant eux.

Au nom de la race

✝ Tyrgouz, alias Régine Tien, 158 cm, 60 kilos, châtain aux yeux bleus

Marc grade 1

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

Talents

Discussion 4, Aisance sociale 4, Métier (commerce) 4, Culture générale 2 (économie 4), Défense 3, Franglais de branleur de commercial 2, Technique 2 (économie 4).

Pouvoirs

Contrat divin 2, Détection du mensonge 1, Charme 2.

Combat

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

✝ Immaculus, alias abbé Jean-Luc Goth, 172 cm, 58 kilos, métis indien chauve aux yeux noirs

Dominique grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	5	5+	4	5+

« Très cher monsieur, sachez que j'apprécie à leur juste valeur vos efforts en vue de rapprocher les deux côtés des forces angéliques. Je ne doute pas qu'une personne moins déterminée que moi, plus faible également, ait donné raison à vos arguments pour vous laisser vivre, mais ma foi inébranlable et ma volonté de fer m'interdisent de donner suite à vos jérémiades, aussi sincères soit-elles. J'en ai fini avec la théorie, ces messieurs ici présents vont désormais passer à la pratique. Vous ne m'en voudrez pas de ne pas rester, mon costume est tout neuf. »

Talents

Défense 4, Discussion 4, Culture générale 2+ (catholicisme 5), Hobby (maquettes de panzers) 3, Intimidation 4, Métier (curé intégriste) 3, Latin, Savoir occulte 2 (opération JR 4), Faire des déclarations à la grand méchant de James Bond au moment de tuer ses ennemis 3.

Pouvoirs

Jugement 3, Absorption du mal 2, Aura de courage 1, Chant angélique 1, Champ de force 1, Trait d'énergie 1.

Combat

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

Immaculus vit assez mal le fait d'être incarné dans un corps métis, salement basané. Ce « problème » a exacerbé sa méchanceté et son aigreur naturelle. Il est devenu d'un racisme viscéral. Pour lui les non-blancs n'ont pas d'âme et si l'Église en était restée à ce principe, on n'en serait pas là ! Petit, chafouin et lunetteux, il n'en dégage pas moins un charisme de nazillon de chef de block ; aussi adore-t-il aboyer ses ordres et humilier ses subordonnés. Il est en concurrence féroce avec Francesco, qu'il aimerait bien évincer du projet, mais il craint ne pas être à la hauteur de la tâche. Revêtu de sa soutane traditionnelle et surannée, l'air toujours mauvais, entouré de ses légionnaires gardes du corps, il est peu engageant et c'est une de ses joies dans la vie. Pour lui il y a deux types de personnes : les ennemis qu'il faut abattre frontalement et les amis qu'il faut utiliser au mieux avant de les trahir. Guernica est son meilleur ami.

✝ Guernica, alias Angel Torres, 39 ans, 178 cm, 82 kilos, brun aux yeux marrons

Laurent grade 1

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

« Comme le faisait remarquer Sa Sainteté José Maria Escriva, Sa Sainteté Jean-Paul II a joué un rôle crucial, si ce n'est proéminent, dans la chute du communisme en Europe de l'Est. Il voit désormais son dernier combat dans la sauvegarde de l'Occident chrétien du matérialisme hédoniste qui menace autant la civilisation que le marxisme athée. L'idéologie de la Révolution bolchevique s'étant effondrée, les excès idéologiques de la Révolution Française sont les suivants à devoir disparaître. »

Talents

Combat 2 (épées 5), Corps à corps 4+, Défense 3, Tir 2 (armes de poing 4), Athlétisme 4, Culture générale 2 (histoire de l'Espagne fasciste 3), Français, Espagnol, Savoir militaire 2 (tactique 4+), Chants franquistes 2, Paella 3, Savoir occulte 0+ (opération JR et Le Grand Jeu 1+).

Pouvoirs

Champ de force 2, Juste lame 2, Sens Surdéveloppés.

Combat

8 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Tolède salamanque bénie (mineure, précision +2, puissance +4), Automag 44 (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Guernica est très heureux et fier d'avoir été incarné dans le fils d'un général franquiste particulièrement abject et voit comme un signe du Seigneur d'être le chef de la légion Azul, ce corps d'élite espagnol des soldats de Dieu, héritier des soldats franquistes partis lutter contre le judéo-bolchévisme pendant la Seconde Guerre mondiale. Pour lui l'Europe doit être blanche, catholique et nationaliste, ou au moins chrétienne. Très heureux des prises de position d'Aznar, il croit sincèrement qu'entre les décisions politiques du gouvernement espagnol et les projets de Francesco, l'Espagne va enfin retrouver la pureté que le Conducator lui avait donnée. Nostalgique des combats contre les Républicains lors de la guerre civile, il voit des ennemis partout et ne se déplace que surarmé. Ses excès de zèle et la disproportion de ses ripostes face aux menaces lui ont fait faire quelques bavures assez savoureuses que seule la collaboration de la police espagnole a permis d'étouffer. Simple officier obéissant, il en connaît et ne veut en connaître que le moins possible sur tout ce que font ses chefs.
D'aspect assez quelconque, il cultive dans le civil un tempérament de bon vivant qui tranche avec son caractère de tueur impitoyable. Il n'aime rien tant que les bonnes bouffes entre soudards, les virées entre potes, les cuites entre militaires. La politique le gonfle et il se fout royalement de tout ce qui se passe au Paradis. Ce qui l'intéresse est de continuer de travailler pour l'Opus Dei qui, pour lui, est la meilleure chose qui soit arrivée à l'Espagne depuis l'Inquisition.

✝ Helem, alias Raymond Chora, 47 ans, 182 cm, 78 kilos, cheveux blancs, yeux bleus

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	5	3	4	4	5

« Bonjour, Raymond Chora, ravi de vous rencontrer, on m'a tellement parlé de vous. Je peux m'asseoir deux secondes ? Sans vouloir m'imposer bien sûr, mais je suis tellement content de vous voir que j'en oublie mes manières, sincèrement. »

PARIS EST UN HÉROS SOLITAIRE...

Talents

Baratin 8, Combat 3 (épées 7), Corps à corps 4, Défense 6, Discrétion 8, Discussion 6, Fouille 4, Intrusion 2, Séduction 7, Athlétisme 4, Aisance sociale 6, Métier (travail à la chaîne chez Renault) 4, Savoir d'espion 2 (filature urbaine 5), Faire disparaître les corps de ses victimes 3.

Pouvoirs

Juste lame 4, Invisibilité 2, Téléportation 3, Armure corporelle (acier) 4, Régénération 2, Lire les pensées 2.

Combat

23 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Sympathique bonhomme à l'aspect d'honnête ouvrier, Helem cache assez bien une intelligence supérieure entièrement dévouée à son maître, Laurent. Il utilise son côté bon enfant pour tromper ses adversaires et paraître nettement plus con qu'il n'est. Véritable barbouze aux ordres de Laurent, il est responsable de quelques meurtres totalement illégaux commandés par son maître. Il a même assassiné un ange qui avait découvert des éléments compromettants sur la psychopathie de l'archange de l'épée. Si les joueurs se montrent vraiment taquins et refusent de lever le pied sur l'enquête, il se mettra à plein temps pour leur pourrir la vie. Il connaît suffisamment de monde et a rendu suffisamment de services pour que beaucoup de membres de Notre-Dame l'aident à nuire aux joueurs. Il ne s'énerve jamais et se fait un point d'honneur à se faire apprécier de tout le monde, surtout de ceux qu'il traque.

✝ Luxor, alias Maude Toustous, 52 ans, 162 cm, 75 kilos, châtain aux yeux marrons

Dominique grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2	3	4	2	2+	5

« Ah ça pour sûr, je suis bien d'accord avec vous, on ne devrait jamais laisser les gens faire cela. Ah ça non. Vraiment. Pour sûr. Ça non plus d'ailleurs, ah bon, ça si ?! Ah bah d'accord alors. Si vous le dites. Hein ? Vous pouvez répéter la question ? »

Talents

Défense 2, Discrétion 4, Enquête 2, Intrusion 3, Fouille 4, Tir 1 (armes de poing 2), Métier (administration angélique) 5, Savoir occulte 0+ (les magouilles de Dominique en France 1), Soupçonner tout le monde 5.

Pouvoirs

Jugement 1, Absorption de gentillesse 1, Caméléon 2, Rebond 1.

Combat

9 PP, 4 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Petite dame pommelée et joviale, Luxor se considère comme la police des polices. Elle est en effet dans les petits papiers de Dominique qui la charge de surveiller discrètement les anges soupçonnés de déviance et ce jusqu'au sein même des anges de l'archange de la justice. Officiellement employée administrative à Notre-Dame, elle n'a même pas de bureau et est en fait toujours à discuter à droite à gauche, jouant de sa sympathie et de son apparente innocuité pour récolter des éléments accablants qu'elle transmet alors à sa hiérarchie. Dépêchée à la demande de Francesco pour seconder Helem, elle ne l'apprécie pas du tout car elle a déjà un dossier sur lui. Elle le soupçonne d'avoir exécuté certains de ses collègues sur ordre de Laurent. Néanmoins, elle n'en laisse rien paraître.

✝ Ogath, alias Simone Lallemand, 86 ans, 152 cm, 48 kilos, cheveux blancs aux yeux noirs

Dominique grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	5	6+	5+	6

« Entrez ! Non restez debout ! Je ne vous ai pas autorisé à vous asseoir. Surtout pas sur des chaises qui ont vu tant de bons anges. Y mettre des traîtres comme vous ? Plutôt les faire livrer en Enfer. Les dossiers sont complets, vos complices ont avoué alors épargnons-nous du temps, signez ces aveux et cela ira beaucoup mieux pour tout le monde. Comment cela pas de preuves ? Insolent ! »

Talents

Baratin 8, Défense 7, Discussion 7, Enquête 8, Fouille 8, Intrusion 4, Intimidation 9, Savoir occulte 3 (connaissance du Grand Jeu en France 8), Métier (administration angélique) 5, Savoir d'espion 3 (espionnage industriel dans les bureaux 9+).

Pouvoirs

Invisibilité 2, Jugement 3, Voix impérieuse 3, Polymorphie 4, Aura de confusion 4, Champ de force 1, Lumière céleste 2, Lire les pensées 3.

Combat

28 PP, 9 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Chef de service important au sein de la hiérarchie de Dominique à Notre-Dame, Ogath est un tyran paranoïaque qui juge que l'Enfer est la concurrence mais que les vrais ennemis sont les anges déviants. Elle rend Jésus et le Grand Jeu responsables de la décadence des forces du Bien et de leurs représentants sur Terre. Pour elle, une bonne théocratie comme au temps du temple de Jérusalem résoudrait tous les problèmes. Elle consacre donc une bonne part de son énergie à épier les comportements qu'elle considère comme nuisibles. Elle sera l'autorité chargée de faire pression sur les joueurs sous un vernis de pouvoir alors qu'en réalité elle ne fait qu'agir dans la plus totale illégalité.

✝ Richard, 188 cm, 92 kilos, blond aux yeux verts

Georges grade 1

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

« Ah ouais, c'est très intéressant tout ça mais vous me confondez avec quelqu'un qui en a quelque chose à foutre. »

TALENTS

Combat 2 (haches 4), Corps à corps 4, Défense 2, Culture générale 1+ (vie des grandes compagnies militaires pendant la guerre de Cent ans 3), Métier (bureau des réclamations) 1, Intimidation 4, Savoir occulte 1 (projet de Georges 2), Savoir militaire 2 (bataille rangée du Moyen-Âge 4), Foutre les formulaires à la poubelle 4.

POUVOIRS

Augmentation de Force 2, Armure corporelle 2, Régénération 2, Jet de flammes 1.

COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Hache bénie (permanente, précision +2, puissance +5), Cotte de mailles et heaume (protection 4).

Ange de Georges ayant refusé de passer chez Laurent lors de la mise au placard de son archange, il a suivi ce dernier dans une planque inutile. À l'instar de son maître il est responsable du bureau des réclamations, mais à Notre-Dame. C'est un poste qui lui laisse beaucoup de temps pour s'entraîner au combat et surtout pour écouter et récolter des informations sur la vie du QG des forces du Bien. Tout ce qu'il entend va directement chez son maître qui est ainsi beaucoup moins au placard qu'on ne le soupçonne. Richard attend le jour où son maître reprendra sa place. Il est convaincu que ce jour viendra.

✝ MEDES, 182 CM, 67 KILOS, CHÂTAIN AUX YEUX VERTS

Mathias grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	6	6	7	6	7

« Bon alors vite fait, là, qu'est-ce qu'il a dit l'Emmanuel là ? Hein, vite quoi ? Bon ben tu me fais un petit topo là-dessus et tu me le mails OK ? Non pas maintenant j'ai pas de quoi noter et mon Palm est HS, non écoutes coco, tu fais'ch' là, on n'a pas idée de pas avoir de mail chez soi. Tu vis comment là ? »

TALENTS

Corps à corps 5, Défense 8, Discrétion 8, Discussion 4, Enquête 5, Fouille 6, Intrusion 7, Tir 3 (armes de poing 6), Aisance sociale 9, Métier (PAO) 7, Informatique 8, Savoir occulte 4 (histoire secrète de Mathias 9), Promener son chien 4, Ne pas faire le ménage 9+, Être bordélique 7, Être constamment débordé 7.

POUVOIRS

Apparence démoniaque 4, Aura de confusion 4, Chant angélique 1, Charme 4, Polymorphie 3, Jet d'eau bénite 3, Lire les pensées 2, Téléportation 2.

COMBAT

34 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Pistolet automatique chromé et béni (précision +0, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Bras droit de Mathias sur Paris, Medes est actuellement en pleine guerre anti-Emmanuel. Toutes les opérations d'infiltration de l'Enfer sont soit mises en sommeil soit arrêtées, le temps que la purge des services de Mathias soit terminée. Cette guerre civile est un lourd handicap pour le Bien car les services d'infiltration sont non seulement bloqués mais certains anges d'Emmanuel vont jusqu'à s'allier avec l'Enfer pour nuire à Mathias. Medes est sur la piste de Pallard depuis le retour de Mathias et il en fait un cas personnel. Il attend d'avoir des éléments probants pour le destituer et le faire déclarer renégat. Hyper nerveux, sans cesse affairé, travaillant 20 heures sur 24, fébrile et stressé, Medes gère tout dans l'urgence et met la pression à tout le monde. Travailler avec lui n'engendre pas la mélancolie et fait vieillir de quelques semaines par jour passé.

✝ JEAN-MARC VOELCKEL, 48 ANS, 172 CM, 69 KILOS, CHAUVE AUX YEUX BLEUS

Soldat de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	3	3	3	3	3+

« Je suis peut-être un gros con, mais vous êtes à ma botte et vous allez en chier. »

TALENTS

Combat 1+ (contondantes 3), Corps à corps 4, Défense 3, Discrétion 2, Tir 1+ (armes d'épaule 3), Athlétisme 3, Culture générale 1 (groupes fascistes européens 2), Hobby (chants fascistes) 2, Intimidation 3, Métier (entraîner des militaires) 3, Savoir militaire 1+ (tactique moderne 3), Survie 1 (forêt 2).

POUVOIRS

Augmentation de force 2, Armure corporelle 1.

COMBAT

6 PP, 6 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18
Matraque (précision +0, puissance +1, non-létale), fusil d'assaut (précision −2, puissance +5, pénétration importante, portée longue, attaque multiple).

La mine mauvaise, le sourire rare et sadique, Jean est une légende parmi les fascistes européens, un grand soldat dont on écoute religieusement les exploits au coin du feu, les chants SS en arrière-fond. Bourru, appréciant la camaraderie virile, il ne pense pas, il obéit. Sa mission est de gérer le camp d'entraînement et de s'entendre avec les Espagnols de la légion Azul, alors il le fait, sans état d'âme et sans se poser de questions.

✝ LES SCOUTS D'EUROPE

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	3	2	1+	2	2

PARIS EST UN HÉROS SOLITAIRE...

« Hardi contre la clique sans patrie et sans Dieu
Pour la foi catholique Français debout car Dieu le veut,
Chantons la catholique vive la France et Dieu. »

TALENTS

Combat 1 (contondantes 2), Corps à corps 2, Défense 2, Survie 1 (forêt 2), Chants catholiques 2, Chants fascistes 1, Distribuer des tracts à la sortie des écoles privées de la banlieue ouest 2, Vendre des calendriers scouts d'Europe en faisant du porte-à-porte dans les pavillons bourgeois de la banlieue ouest 2.

COMBAT

4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14
Matraques et autres battes de base ball (précision +0, puissance +1, non-létale).

Jeunes gens de bonne famille envoyés pour se former à la discipline et à la haine raciale, ils se voient le fer de lance de la jeunesse chrétienne, les nouveaux chevaliers des temps modernes. Très souvent issus d'une longue lignée nobiliaire, la proportion de tarés, pieds-bots, hanches démises, albinos et autres tares consanguines est assez élevée, ce qui ne les rend pas plus amicaux. Ils ne comprennent pas tout ce qui se passe dans le camp et notamment avec les Espagnols, mais l'obéissance est la première chose qu'ils ont apprise alors ils ne posent pas de question. Ce ne sont pas des militaires, même s'ils manient assez bien les armes à feu et que leur fanatisme est plutôt élevé. Néanmoins, sans réelle expérience du combat, ils pourront assez aisément être déroutés s'ils affrontent forte partie.

✝ LES LÉGIONNAIRES DE LA LÉGION AZUL

Soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	2+	3	2	1	2+

« Heili Heilo Heila »

TALENTS

Combat 1+ (épées 3), Corps à corps 2, Défense 2+, Discrétion 2, Hobby (chants fascistes espagnols) 3, Espagnol, Français, Latin, Savoir militaire 1 (tactique 2).

POUVOIRS

Augmentation de force 1, Armure corporelle 1.

COMBAT

5 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Épée lourde (précision -1, puissance +3).

Soudards racistes et fanatiques, ils se prennent pour les nouveaux SA, les défenseurs de l'Occident chrétien. Fanatiques et dévoués à l'Opus Dei, ils en sont le bras armé, n'hésitant pas à se coltiner des assassinats ciblés et à lutter contre l'ETA tels des terroristes catholiques. Simples exécutants, ils ne connaissent rien de l'opération JR.

✝ PALLARD, ALIAS RICHARD LOREAUX, 174 CM, 82 KILOS, CHÂTAIN AUX YEUX MARRONS, AVEC UN BOUC

Mathias grade 2 (1)

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	4	6	3	5

« Allô Maître ? Oui c'est moi, Pallard, oui Maître. Avec plaisir Maître. Comme il vous plaira Maître. »
(1) Officiellement Mathias grade 2, devenu Malphas grade 1 en attendant d'être Zanag grade 1

TALENTS

Baratin 6, Défense 7, Discrétion 8, Discussion 4, Enquête 6, Fouille 9, Intrusion 9+, Séduction 3, Athlétisme 6, Acrobatie 7, Culture générale 2 (vie quotidienne du XX^{e} siècle en Occident 6), Hobby (discuter avec les militants staliniens) 7, Informatique 4, Métier (représentant de commerce en bibles de Jérusalem) 5, Savoir criminel 2+ (cambriolage 8), Savoir occulte 2 (affaire Emmanuel 5), Pickpocket 6.

POUVOIRS

Apparence angélique 3*, Invisibilité 3, Champ de force 3, Ténèbres sataniques 2, Psychométrie 3, Lire les pensées 4, Polymorphie 3.
* Nouveau pouvoir (voir à la fin de ce livret).

COMBAT

27 PP, 10 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Agent secret d'élite, vétéran de nombreuses infiltrations en milieu infernal, Pallard a choisi son camp lors de l'éviction de Mathias. Il a en effet saisi l'occasion de faire payer à son archange le fait d'avoir été, selon lui, frustré dans sa légitime ascension dans la hiérarchie. Il a donc soutenu à fond Emmanuel lors de sa prise de pouvoir, ce qui lui a valu son grade 3. Juste retour de bâton, lorsque Mathias est revenu, il est immédiatement redevenu grade 2, ce qui accentue encore la haine profonde qu'il a contre son ancien archange. Lors du règne d'Emmanuel il avait sous ses ordres un ange qu'il méprisait et qu'il prenait pour son souffre-douleur, Medes. Depuis le retour de Mathias, Medes est devenu le supérieur de Pallard et attend de lui sauter dessus dès qu'il en aura l'occasion. Sachant cela et habitué à des années de travail en sous-marin, Pallard n'a laissé aucune preuve contre lui. D'un physique assez quelconque avec un air faussement bête, Pallard est particulièrement doué pour passer inaperçu. Il sait qu'il prend de grands risques en aidant l'opération JR mais c'est sur la demande d'Emmanuel et cela emmerde Mathias, alors... Il a donc sacrifié pour son prince-démon son groupe infiltré, ce qui lui a permis de faire d'une pierre deux coups. Il satisfait son supérieur et il élimine un groupe qui commençait à le trouver bizarre. Or étant désormais démon, il n'aura aucun mal à se réinfiltrer dans un groupe, voire, selon ce que lui dira son supérieur, infiltrer plutôt les anges. Il connaît bien entendu les coordonnées de Katioucha mais aussi de Strachnov et de Francesco puisqu'il a rencontré tout ce beau monde.

Les démons enquêteurs

Voici l'emploi du temps de notre équipe de winners.

Jour J à midi : Briefing au QG des forces infernales en banlieue parisienne.

Jour J de 18h à 4h du matin : Ils planquent devant la clinique Saint-Jean de Béthune.

Jour J+1 à 4h du matin : Ils kidnappent Maryvonne Dessegnol, une aide soignante de la clinique. Ils l'emmènent dans un hangar désaffecté et la torturent à mort puis enterrent son corps dans une cuve pleine de chaux vive.

Jour J+1 à 4h : Vol de dossiers inutiles à l'association SOS Bébés.

Jour J+2 à 12h : Ils planquent discrètement devant Saint-Nicolas du Chardonnet.

Jour J+3 à 9h : Ils suivent Guernica et Immaculus qui se rendent au chapitre de l'Opus Dei. Ils se font repérer mais ne s'en aperçoivent pas.

Jour J+3 à 23h : Guernica et vingt légionnaires Azul tombent sur les quatre démons qui planquent devant le chapitre. Le combat est court et ultra-violent. La voiture est conduite jusqu'à une carrière inondée en Picardie et noyée par trente mètres de fond. Fin de nos amis démons.

✝ **Zenif, alias Sabine Moloko, 26 ans, 168 cm, 102 kilos, brune aux yeux noirs (Hornet grade 1)**

« Bonjour Monsieur, je suis Marie Grospierre du comité départemental pour l'avancement rural. J'ai entendu des bruits de chat, puis-je voir l'animal s'il vous plaît ? Non chez lui, dans son milieu naturel, c'est très important. »

Force 5, Agilité 4, Perception 2, Volonté 3, Présence 3, Foi 2+

Talents : Combat 2 (contondantes 6), Défense 4, Baratin 6, Enquête 4, Culture générale 1 (vie d'une fille juive en métropole occidentale au troisième millénaire 2), Métier (télévendeuse chez la Redoute) 2, Faire des bougies en graisse humaine 3.

Pouvoirs : Résurrection macabre 3, Jet d'acide 2, Absorption de douleur 1, Charme 2.

Combat : 8 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Sac à main plombé maudit (permanent, précision +1, puissance +3).

Sabine dissimule, sous l'apparence d'une jeune fille obèse et gentille, une âme noire particulièrement vicieuse. Elle adore surprendre son monde et se venger des hommes qui ne cachent pas le dégoût qu'elle leur inspire avec ses kilos en trop. Elle utilise son air inoffensif de mal baisée pour interroger les gens sans éveiller les soupçons. Son grand jeu est de se faire passer pour une enquêtrice d'une quelconque autorité officielle. Elle a d'ailleurs une grande panoplie de diverses cartes toutes aussi fausses les unes que les autres.

✝ **Zoram, alias Édouard Gougassian, 48 ans, 165 cm, 61 kilos, brun aux yeux verts (Malphas grade 1)**

« Laissez-moi rentrer voyons, je suis avec la jeune fille. »

Force 1+, Agilité 4, Perception 4, Volonté 5+, Présence 4, Foi 3

Talents : Baratin 5, Défense 5, Discrétion 4, Discussion 4, Enquête 4, Fouille 5, Intrusion 4, Séduction 4, Culture générale 1+ (histoire de l'Arménie 4), Hobby (philatélie du Pacifique Sud) 4, Métier (analyste programmeur sur langage dépassé) 3.

Pouvoirs : Discorde 2, Charme 2, Rebond 1, Télépathie 2.

Combat : 12 PP, 7 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

Calme, réservé et d'aspect inoffensif, il s'entend bizarrement bien avec Sabine qui sert pourtant un prince qu'il méprise. Mais Édouard sait que la mesquinerie s'arrête là où commencent les besoins des missions. Ils adorent donc se faire passer avec Sabine pour une paire d'enquêteurs officiels, à l'aspect aussi pathétique qu'inoffensif.

✝ **Paanchi, alias Jean-François Foufon, 28 ans, 172 cm, 68 kilos, brun aux yeux marrons (Nisroch grande 0)**

« Ah ben forfément, f'est pas fait pour, fa fe fniffe, alors là en fous footant avec, fa marche pas, f'est fur ! »

Force 2, Agilité 3, Perception 3, Volonté 2, Présence 2, Foi 4

Talents : Baratin 2, Défense 2, Discrétion 5, Enquête 6, Fouille 7, Intrusion 5, Culture générale 1+ (histoire des Macintosh des débuts à nos jours et stupéfiants au troisième millénaire 5), Métier (Technicien en micro-informatique) 2, Savoir criminel 2 (vendre de la dope 4).

Pouvoirs : Accoutumance 3, Charme 1, Téléportation 1, Membre blindé.

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

Affecté d'un zézaiement assez perturbant (ce qui le fait surnommer Jean-François par ses camarades) Jean-François a une bonne tête de loser. Il ne prend jamais de drogue d'aucune sorte, préférant pousser à la consommation plutôt que consommer lui-même. Son rôle dans le groupe est le contact avec les marginaux en général et les jeunes en particulier. Il s'énerve assez facilement lorsque l'on utilise mal les drogues qu'il conseille.

✝ **Midoni se faisant passer pour Bong, alias Loïc Aucud, 25 ans, 172 cm, 69 kilos, châtain aux yeux verts (Mathias grade 2, se faisant passer pour un Belial grade 1)**

« Wouahh la misère ! C'est un truc de psychopathe là ta planque. C'est moisi 10e Dan ! »

Force 4, Agilité 4, Perception 5, Volonté 4, Présence 2, Foi 3

Talents : Corps à corps 5, Défense 6, Discrétion 5, Enquête 4, Fouille 4, Intrusion 4, Aisance sociale 4, Culture générale 2 (culture des hackers 4), Hobby (bidouillage informatique) 5, Savoir d'espion 1+ (se faire passer pour quelqu'un d'autre 3), Savoir occulte 1+ (connaissance de l'affaire Mathias 3), Hobby (shiatsu) 7.

Pouvoirs : Apparence démoniaque 4, Membre blindé, Polymorphie 2, Jet de flammes 3, Charme 1.

Combat :23 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Midoni est un ange de Mathias anti-Emmanuel. Il est infiltré depuis maintenant deux ans dans son groupe de démons et s'en sort très bien. Il attache beaucoup d'importance à cette mission car il soupçonne qu'un Emmanuel est mêlé à cette affaire. En cas de baston avec des anges, il ne fera pas de cadeau sauf si sa vie est en danger, auquel cas il essaiera de passer à l'ennemi, grillant ainsi sa couverture. Plutôt djeune et adorant l'informatique, il a un langage branché, ce qui lui vaut d'être assez peu compris par ses collègues. Cela l'aide à s'intégrer tout en excusant une partie de ses différences. Il ne connaît pas Pallard et n'a pas de contact direct avec Medes, mais si jamais il le rencontre il cherchera à s'allier avec lui et lui obéira. Son but est de rester en vie et de choper l'ange de Mathias qui a participé à cette pitrerie devant la maternité Gagarine.

races et parce qu'ils accomplissent l'œuvre du Diable, leur père, et parce qu'ils ne cherchent pas à plaire à Dieu et qu'ils s'opposent aux hommes justes, bien qu'ils cherchent à se faire passer pour des parangons de vertu. Le destin inéluctable de cette race mauvaise qui porte sur ses mains le sang de notre Sauveur est le châtiment divin. »

Talents

Métier (divers) 2, Culture générale 0+ (vie du sud des USA 1), Être un crétin inculte et bouffi d'orgueil 2, Savoir occulte 0+ (KKK 2), Tir 1 (armes de poing 2).

Combat

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12
Revolver de cowboy (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Simples citoyens un peu moins intelligents ou un peu plus opportunistes que les autres, les employés sont totalement ignorants des grands desseins de Semper Fidelis, qu'ils considèrent tous comme un vrai patriote américain. Bien que tous plus ou moins armés et racistes, leur degré de fanatisme est extrêmement variable. Semper Fidelis trie ses employés mais est bien obligé de prendre parfois quelques personnes dont il n'est pas sûr à 100%. Il les cantonne alors dans des postes subalternes.

Quelques anges de la Confédération

Voici quelques-uns des anges appartenant à l'organisation de Semper Fidelis et susceptibles d'être en contact avec les joueurs, plus ou moins virilement.

✝ Elio, alias Jack Poker, 52 ans, 172 cm, 76 kilos, chauve aux yeux marrons

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	5	6+	5	4

« Allo, c'est Jack, je suis dans le bureau de Gary et je voudrais vous demander un service. »

Talents

Baratin 6, Combat 4 (épées 6), Corps à corps 5, Défense 5, Discussion 5, Athlétisme 4, Culture générale 2 (sud des USA et Dixie Holding 4), Savoir occulte 1+ (opération JR et KKK 3), Métier (relations publiques et DRH) 5, Intimidation 4.

Pouvoirs

Juste lame 3, Vitesse 2, Peur 3, Onde de choc 2, Armure corporelle 2.

Combat

24 PP, 10 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Épée bénie majeure (précision +4, puissance +6), revolver de cowboy (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Elio est un flagorneur de premier ordre, un authentique sycophante, un perpétuel faire-valoir. Il n'adore rien tant que de se faire mousser en utilisant le prestige et l'autorité de son patron. Obéissant jusqu'à la bêtise, flatteur jusqu'à la connerie, c'est un sale type, détesté de beaucoup et sans aucun sens moral. Semper Fidelis le garde pour deux raisons : parce qu'il peut lui faire une confiance aveugle et parce qu'il est très pratique comme bouc émissaire. Lorsque Semper Fidelis veut faire passer une consigne impopulaire, il envoie Elio la communiquer et c'est lui qui se fait conspuer, pas Semper Fidelis. C'est en quelque sorte le double négatif de Semper Fidelis. Il sera certainement l'ange envoyé par Semper auprès des joueurs si ceux-ci se présentent ouvertement chez Dixie.

✝ WWW, Patrick Chenoir, 32 ans, 171 cm, 86 kilos, blond filasse aux yeux bleus

Laurent grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	5	5+	1+	4

« Je n'ai pas attendu que la fusion des Klans se fasse pour faire le site du KKK. Mon vieux c'est de la balle, tout en flash et en PHP, avec de l'active X comme s'il en pleuvait, le tout sur Apache, ils peuvent venir les petits cons de pirates à la mords moi le nœud ! »

Talents

Combat 2 (souris informatique plombée 4), Défense 3, Discussion 2, Culture générale 2 (milieu informatique 4), Informatique 8+, Savoir occulte 0+ (KKK et opération JR 4).

Pouvoirs

Corps digital, Corps électrique, Champ électrique 3, Sens surdéveloppés, Membre blindé, Télékinésie 2.

Combat

11 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Souris informatique plombée (précision –2, puissance –3).

WWW s'est incarné il y a quelques mois dans un informaticien et cela l'enchante. Il s'est passionné pour les nouvelles technologies et les utilise à fond pour le bien de la Confédération. Il en fait un peu trop, ce qui lui vaut les quolibets de ses collègues mais il le prend avec gentillesse et compréhension. Il commence d'ailleurs à être bien dans son rôle d'informaticien et il se laisse pousser la bedaine, les cheveux gras, les tongues et les T-shirts approximatifs. Certains se demandent s'il ne devrait pas aller chez Jean.

✝ Stonewall Jackson, alias Robert J. Anderson, 51 ans, 176 cm, 82 kilos, brun aux yeux bleus

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	5	6+	6	5	4

« Ici, pas de dérogation, pas de tire-au-flanc, tout se paye en sang et en sueur ! »

Talents

Combat 4 (épées 8), Défense 7, Tir 7 (armes d'épaule 9), Athlétisme 8, Culture générale 3 (histoire du sud des États-Unis et de la guerre de sécession 8), Savoir occulte 2 (KKK 4), Métier (gérer un camp militaire) 6, Savoir militaire 3 (stratégie du XIX^{e} siècle et tactique moderne 7), Survie 3 (forêt et marais 8), Obéir 9, Raconter la bataille de Gettysburg 9+.

Pouvoirs

Sens surdéveloppés, Juste lame 6, Arme exaltée 4, Champ magnétique 5, Régénération 1, Aura de confiance 3, Voix impérieuse 2, Absorption de violence 4, Supériorité martiale 2.

Combat

27 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36

Canon de 1860 béni majeur (précision +0, puissance +15, portée longue), sabre d'infanterie (précision +1, puissance +1), revolver de la guerre de sécession (précision –3, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Stonewall est un ange monomaniaque mais calme et maître de lui. Il sait parfaitement hausser le ton et agonir d'insultes un de ses stagiaires mais jamais il ne s'énerve réellement. Il reste professionnel et de marbre. C'est pour cela qu'il a été surnommé Stonewall, en l'honneur du grand général sudiste, qu'il a d'ailleurs connu. Il a en effet réussi le double exploit de survivre à la guerre civile et de garder son corps pendant plus d'un siècle. Son statut de vétéran de la guerre civile lui vaut une admiration sans borne parmi les Confédérés « aware » et il a beaucoup de mal à ne pas se laisser entraîner dans des veillées sans fin au cours desquelles on lui demande de raconter pour la millième fois la charge finale de Gettysburg. Il a bizarrement peu de préjugés et ne s'intéresse pas aux doctrines proférées par ses collègues. Il considère qu'en tant qu'ange son rôle est d'obéir et pas de juger. Son chef est Semper Fidelis, et ce jusqu'à ce que Laurent le vire. Donc il lui obéit, en tout, pour tout, mais sans haine.

✝ Lehi, alias Michael Schaeffer, 22 ans, 168 cm, 62 kilos, blond aux yeux verts

Laurent grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	4	5	4	5+	2

« Bienvenue sur le campus de Dixie Holding. Je m'appelle Michael et je serai votre hôte pour cette visite. Sachez que votre bien-être et votre satisfaction sont mes uniques considérations. Mais commençons d'abord si vous le voulez bien par une pause à la cafétéria. »

Talents

Combat 2 (épées 4), Défense 5, Discussion 6, Séduction 7, Tir 2 (armes de poing 4), Aisance sociale 6, Art 2 (arrangements floraux 5), Culture générale 2 (histoire des USA 4), Savoir occulte 0+ (KKK et opération JR 1+), Métier (relations publiques) 6, Français, Espagnol, Draguer en boîte homo 4, Backroom fucking 4.

Pouvoirs

Arme exaltée 1, Charme 2, Aura de pacification 3, Lire les pensées 2.

Combat

9 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Fleuret (précision +1, puissance +1), pistolet à crosse de nacre (précision –2, puissance +2, pénétration importante, portée moyenne).

Lehi est nouvellement promu dans l'équipe de Semper Fidelis, ayant été pistonné par Laurent lui-même il y a quelques mois. Son rôle est officiellement celui de conseiller en communication mais il est en fait une taupe de Laurent chez son lieutenant. L'archange de l'épée veut en effet s'assurer des possibilités réelles de réussite de l'opération JR car il ne veut pas donner son soutien, même passif, à quelque chose qui n'aurait aucune chance de réussir. Semper Fidelis se doute du rôle réel de Lehi mais préfère l'utiliser à son avantage plutôt que de se le mettre à dos. Après tout, son supérieur a bien le droit de l'espionner un peu. Il manipule donc Lehi, jouant de son manque d'assurance pour le faire se tenir à carreau et l'écarter des réunions dans lesquelles il ne veut pas le voir. De même il organise des réunions totalement bidons et entièrement montées au cours desquelles il fait passer des informations, souvent fausses et exagérées, à Lehi. Celui-ci les répercute à son archange, l'intoxiquant par la même occasion. C'est en grande partie grâce à ce subterfuge que Semper Fidelis a pu s'attirer la neutralité bienveillante de son archange et lui faire croire que JR pouvait marcher. Lehi est un jeune homme propre sur lui, très communiquant, professionnel et doué d'un réel charisme, même d'un charme certain, mais mal à l'aise dès que les conversations deviennent personnelles. Il est en effet affecté d'une tare rédhibitoire selon les Confédérés : il est homosexuel. Il le cache du mieux possible mais sa préciosité ressort parfois. Semper Fidelis s'en doute mais préfère ne rien dire et garder ses chiens en laisse plutôt que de le faire lyncher à la sudiste et s'attirer l'ire de Laurent.

✝ Onidah, Nicolas Heintz, 32 ans, 172 cm, 56 kilos, blond aux yeux verts

Laurent grade 1

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

« Savez-vous que le tribunal du Comté de Fort Worth a condamné un patriote à six mois de prison pour s'être légitimement défendu contre trois Nègres qui l'agressaient au couteau ? Et on ne lui a même pas rendu son fusil mitrailleur après le procès. Il a été confisqué comme pièce à conviction ! Encore un coup du ZOG ! »

Talents

Baratin 3, Corps à corps 2, Défense 3, Aisance sociale 3, Métier (juriste) 4, Savoir occulte 2 (KKK, opération JR et Confédération de Laurent 4), Culture générale 1 (vie dans le sud des USA 2), Intimidation 2, Espagnol, Savoir criminel 1+ (trafic d'armes et association de malfaiteurs 3).

Pouvoirs

Juste lame 1, Charme 1, Aura de confusion 2, Charme 2.

Combat

9 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Couteau de survie (précision +0, puissance +0).

Onidah est un bilieux. Sec comme un coup de trique, un air peu amène, il est le chef du service juridique de la Confédération. Il est chargé de défendre tous les patriotes injustement poursuivis au nom de la loi inique et anti-américaine. Ses meilleures armes sont la xénophobie viscérale du sud et l'argent de la Confédération qui ouvre beaucoup de portes et résout beaucoup de problèmes. Très tatillon et méticuleux, il connaît par cœur toutes les lois fédérales ainsi que celles de Floride et de Géorgie et une bonne partie de celles des autres États du sud. Il en use et en abuse et n'apprécie rien de plus que de provoquer l'ire de quelqu'un, de préférence un Yankee, si possible un policier, en faisant quelque chose d'énervant mais de légal. À défaut de flic yankee il se rabat sur son entourage, ce qui le rend assez impopulaire, sauf en cas de problèmes juridiques.

✝ James Hackard, 34 ans, 171 cm, 122 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	1+	3	3+	2	3+

« Et qu'il soit dit, par les nations et les royaumes sous les cieux, que Moroni, ange sacré du Seigneur Tout-Puissant, est revenu de son exil afin de nous apporter la vérité et l'épée et redonner à la terre promise du Deseret, la Nouvelle Sion, la place qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'avoir. Amen ! »

Talents

Discussion 3, Culture générale 1 (histoire de l'Utah 2), Savoir occulte 1 (connaissance de l'Église des Saints des Derniers Jours 3), Métier (missionnaire de l'Église des Saints des Derniers Jours) 3, Espagnol, Portugais, Informatique 2, Hobby (généalogie) 2.

Combat

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

Mormon fanatique et mystique, James énerve facilement. Il est missionnaire de l'Église des Saints des Derniers Jours autant par vocation que parce que ses collègues ont beaucoup de mal à le supporter. En le voyant, on croit voir un témoin de Jéhovah mormon.

✝ Les gentils alligators sauvages

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
5	5	4	0+	0+	1

« Nyap nyap ! »

Talents

Discrétion 4, Rester en attente dans l'eau 4, Corps à corps 3.

Combat

8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Mâchoire (précision +0, puissance +8), leur peau écailleuse compte pour 2 points de protection.

✝ Zacharias, alias David Duke, 62 ans, 182 cm, 88 kilos, blond aux yeux verts

Michel renégat, ancien grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	6	4	5	3	1

« Le Klan a besoin d'un homme fort, d'un leader charismatique autoritaire et respectable sur lequel nous puissions nous appuyer. Mais il faut également que ce guide s'appuie sur une organisation précise et efficace d'hommes de terrain ayant montré leurs qualités. Je veux en être. »

Talents

Combat 4 (haches 8), Corps à corps 7, Défense 8, Discrétion 4, Discussion 3, Athlétisme 4, Culture générale 3 (mythes et traditions du KKK 6), Acrobatie 3, Savoir occulte 1 (la Terre Creuse 4), Savoir militaire 1 (tactique 3), Intimidation 8.

Pouvoirs

Maîtrise martiale 5, Absorption de violence 3, Aura de confiance 2, Illusions 3, Esquive acrobatique 2.

Combat

27 PP, 12 PF, BL 9/BG 18/BF 29/MS 36
Francisque bénie majeure (précision +4, puissance +9).

Grand Magicien des National Knights of the Ku Klux Klan, Zacharias est un des derniers membres de la Terre Creuse. Il est assez aigri de son abandon par le Paradis et par la purge que Daniel a effectuée dernièrement. Depuis, comme la plupart de ses collègues, il fait profil bas mais compte bien tirer parti de la fusion des Klans, magnifique objectif que la Terre Creuse n'a jamais réussi à atteindre. Il est donc très positif à propos du Klonklave mais ne veut pas, une fois de plus, se faire baiser par le Paradis. Il veut garder du pouvoir et est prêt à aller discuter avec Semper Fidelis entre anges pour lui expliquer qu'il a tout intérêt à utiliser la Terre Creuse pour son projet plutôt que de la combattre.

✠ Sardis, alias David Findell, 34 ans, 192 cm, 95 kilos, brun aux yeux noirs

Baal renégat, ancien grade 1

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

« J'ai bien compris l'histoire de la fusion, tout ça, le truc machin mais quand est-ce qu'on latte ? »

Talents

Combat 3 (armes improvisées 6), Défense 4, Athlétisme 4, Intimidation 6, Hobby (découper des cadavres d'animaux à la tronçonneuse) 4, Art 0+ (sculpture d'animaux morts 4), Culture générale 1 (KKK 2), Savoir occulte 0+ (le Grand Jeu 1), Survie 1 (forêt 3), Savoir militaire 1 (tactique 3).

Pouvoirs

Art de combat 3, Jet de flammes 2, Armure corporelle (chitine) 2.

Combat

12 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Tronçonneuse (précision –4, puissance +4, dangereuse, pénétration importante, inadaptée à la parade).

Grand Enseigne de l'Invisible Empire of the Knights of the Ku Klux Klan, Sardis est lui aussi un rescapé de la Terre Creuse. Ultra-violent et revanchard, il en veut beaucoup au Paradis d'avoir brisé cette œuvre sublime qu'était la Terre Creuse. Il est fou de joie que le KKK puisse enfin renaître dans toute sa splendeur passée et il pense qu'avec cette fusion, ajoutée à l'intolérance bushienne et à l'arrogance militaire américaine, de grandes choses sont possibles.

✠ Greg Pearce, shérif, 38 ans, 192 cm, 143 kilos, blond aux yeux verts

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2	2	1+	1	1+

« Ici, on aime pas les étrangers, étranger ! »

Talents

Baratin 2, Combat 1 (contondantes 2), Défense 2, Tir 1 (armes de poing 2), Fouille 3+, Enquête 1, Culture générale 1 (KKK 2), Métier (shérif) 1, Faire chier les étrangers 2, Roter de la Bud 1, Intimidation 2.

Combat

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

Pauvre beauf inculte, il est tellement débile qu'il a été jeté des Marines pour insuffisance mentale. Il prétend bien sûr qu'un Noir lui a pris sa place avec la complicité des Juifs du régiment. Bête à manger du foin, ignare jusqu'à imaginer que l'Irak est une île au large de la Floride, il ne doit son poste et ses constantes réélections qu'au soutien de Dixie et de bon nombre de notables avec qui il est aux petits soins. Il obéit au doigt et à l'œil à ces messieurs, dans un clientélisme de bon aloi. Raciste comme seul un crétin congénital sait l'être, il fantasme complètement sur le Klan et rêve ardemment d'en faire partie.

✠ Les klanistes

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

« Nous croyons que les États-Unis d'Amérique remplissent les conditions des prophéties bibliques et qu'ils sont le lieu où les chrétiens se rassembleront. C'est la Terre Sainte que Dieu a réuni en une seule nation, aidant et éclairant ses populations grâce à des pasteurs chrétiens qui ont amené la lumière et la bénédiction du Seigneur à travers tous les pays. »

Talents

Combat 1 (contondantes 2), Défense 1, Tir 1 (armes d'épaule 2), Culture générale 1 (mythes et traditions KKK 2), Faire brûler des croix en criant Sieg Heil 3, Avoir l'air d'un con avec un chapeau pointu 3+, Savoir occulte 1+ (les complots cosmopo-juifs 3).

THE LAST REBEL

Well you can take a boy out of ol' Dixieland
But you'll never take ol' dixie from a boy.

Lynyrd Skynyrd

Sweet home Alabama

Aiguillés par les différentes pistes venant de France, de Russie etc. les joueurs devraient s'intéresser à Dixie Securities LLC, une société de gardiennage et de conseil en sécurité entièrement noyautée par le KKK et basée à Jacksonville. Jacksonville, située au nord de la Floride, est connue pour deux choses : être la ville la plus étendue des USA et être le berceau de deux des plus grands groupes de rock sudistes, à savoir Lynyrd Skynyrd et Molly Hatchet. Géographiquement très proche de la Géorgie, sa population en est aussi très proche politiquement puisqu'elle est résolument sudiste. Perdue au milieu des marais et des mangroves de Floride, Jacksonville est avant tout vide. Ses limites sont situées à plus de 50 kilomètres du centre-ville, ce qui procure une très bizarre impression aux voyageurs voyant apparaître le panneau routier « Bienvenue à Jacksonville » au milieu de nulle part, à presque une heure de route de l'agglomération proprement dite. Autant dire que l'espace ne manque pas et qu'à Jacksonville il n'y a qu'une gigantesque banlieue calme, verdoyante et étale, entourant sur des dizaines de kilomètres un centre-ville réduit à sa plus simple expression. Conscients de leur situation privilégiée, les habitants veillent jalousement sur leur mode de vie, exacerbant ainsi leur chauvinisme qui vire très rapidement au racisme. Dans cette ville, comme dans beaucoup d'endroits traditionnels du sud, en plus de l'accent et d'un style de vie plus décontracté que dans le nord, on cultive une xénophobie viscérale qui pousse les honnêtes Blancs à dire « Nègres », à voter à droite de la droite, et à être totalement dégoûtés par les couples mixtes dans les rues. En bref, les sudistes dans toute leur splendeur. C'est sur ce fumier très fertile que Semper Fidelis a semé sa haine et récolté un franc soutien. Son organisation a pignon sur rue via une série de sociétés dont la plus importante est Dixie Securities LLC et dont la plus connue est National Alliance, une radio locale qui figure parmi les plus grands médias racistes des USA. La plupart de ses sociétés sont regroupées sur un même site, dans l'une des zones marécageuses de la ville, en retrait du centre, à l'abri des regards indiscrets. Le site comprend une dizaine de sociétés de la holding Dixie, réparties dans une petite dizaine de bâtiments neufs, assez bas, situés sur une grande île au milieu des marécages. La sécurité est aussi discrète qu'efficace. Les marécages sont, comme partout en Floride, infestés d'alligators, et l'unique voie d'accès à pied sec est très sévèrement contrôlée par les employés de Dixie Securities LLC. Il y a peu d'armes visibles, mais des gardes armés et même surarmés sont prêts à intervenir en quelques minutes, voire moins. En raison des activités commerciales intenses de toutes les sociétés du groupe, les allées et venues sont fréquentes et les visiteurs nombreux. Les gardiens à l'entrée du site ont donc l'habitude de vérifier les identités de manière rapide. Les visiteurs non attendus sont escortés vers le parking prévu pour les personnes extérieures au service, où un garde les prend en charge pendant toute la durée de leur séjour. Les clients sudistes apprécient ce genre d'égard et ne s'en formalisent pas, les autres peuvent aller se faire foutre. En ville et dans la région, tout le monde connaît Dixie qui est un gros employeur et bénéficie de très nombreux appuis politiques. De plus, étant les plus gros bailleurs de fonds de la campagne électorale du shérif actuel, Greg Pearce, les « Dixiemen » comme on les appelle en ville n'ont pas beaucoup de problèmes avec la loi. En clair, ils sont chez eux et toute la ville déteste qu'on les dénigre ou que des étrangers venus de plus au nord que le Tennessee, de plus au sud qu'Orlando, de plus à l'est que l'océan et de plus à l'ouest que le Texas viennent fourrer leur nez dans les affaires des honnêtes rednecks. Accéder à la forteresse que sont les bureaux relève du pari stupide mais si vos joueurs sont très bons, vraiment très bons, laissez-les faire. Ce sera le casse du siècle ou un assaut qui fera pâlir d'envie les assiégés de Waco, mais ils auront un maximum de renseignements. Le jeu en vaut donc la chandelle. En effet, malgré son goût du secret, Semper Fidelis est très tatillon et note tout. La quasi-totalité de ses projets et ce qu'il sait des projets de Francesco sont détaillés dans ses ordinateurs. De plus il y a une tétra-chiée d'éléments secondaires, faux papiers, billets d'avion, bordereaux de transferts de fonds etc. permettant de se faire une idée assez claire de la partie américaine de l'opération JR. Néanmoins il est peu probable que les joueurs arrivent effectivement à obtenir tout cela, tant la

sécurité est maximale. C'est le repaire d'un ange de grade 3 de Laurent, paranoïaque et travaillant illégalement avec la bénédiction tacite de son archange certes, mais devant être discret avant tout. En résumé, si vous sentez vos joueurs dans un trip ***Mission Impossible***, laissez-les faire, ne les frustrez pas, donnez-leur une chance de réussir sans les aider et sans leur faire d'illusions sur leurs chances de pénétrer dans un endroit ultra-sécurisé et défendu par le nec plus ultra en matière de technologie, des soldats de Dieu en pagaille, des anges, des chiens, des alligators et des employés de bureau non seulement armés mais sachant tirer. Aucun plan n'est fourni mais voici quelques informations au cas où.

Les dix bâtiments sont, par ordre d'apparition lorsqu'on emprunte en voiture l'unique voie terrestre :

La guérite de garde, blindée, avec son chenil climatisé et ses cinq gardes armés sous la surveillance constante d'au moins un soldat de Dieu. Elle est reliée en permanence par micro et par vidéo au QG de sécurité central dans le bâtiment principal. Elle possède également des écrans reliés aux principales caméras du site. Tous ces contrôles peuvent être pilotés depuis la console centrale au cas où la guérite tomberait aux mains de l'ennemi.

Le bâtiment d'accueil qui jouxte le parking des visiteurs. Il contient le standard téléphonique de la holding et de la plupart de ses sociétés ainsi que les hôtesses d'accueil et les logements pour une vingtaine de gardes. Ces derniers sont affectés à la surveillance des voitures et à l'accompagnement des visiteurs sur le site.

Les locaux de la radio National Alliance ainsi que des éditions du même nom. C'est le plus gros bâtiment et celui qui compte le plus d'employés, presque deux cents. Une dizaine de gardes y patrouillent en permanence.

L'émetteur de la radio et son local technique. Une demi-douzaine d'employés s'en occupent, entourés de cinq cerbères. L'antenne sert également de centrale de télécommunications et de centre d'écoutes et d'espionnage : sous couvert d'émission, National Alliance pirate les ondes radios des forces de police et de celles de Floride au cas où.

Le bunker. Ce long couloir de béton assez disgracieux et de plain pied contient une dizaine de petites sociétés de la nébuleuse extrémiste. Certaines ne durent que quelques mois, le temps d'être interdites pour injures, diffamation et incitation à la haine raciale. Lorsqu'on connaît la tolérance quasi-nulle des lois américaines sur la liberté d'expression et sur le racisme, on imagine ce que disent et publient ces gens pour être condamnés. La plupart de ces petites boîtes ne comptent que quelques illuminés, plus ou moins membres du Klan et de Dixie Holding. Semper Fidelis considère ce bâtiment comme sa pépinière de talents, donnant les moyens à certains esprits échauffés de s'exprimer sans retenue. S'ils ne sont pas interdits tout de suite ou s'ils ont du succès, il les emploie dans une vraie structure, en général National Alliance. En ce moment on trouve Panzerfaust Records, Heimdall Books, skrewdriver.com, www.kkk-museum.com, Patriot Clothes, Das Reich Memorabilia, John Brown Books et White Internet Sites. Comme leurs noms l'indiquent, ces sociétés font surtout de l'édition, de la diffusion « d'informations » sur Internet et de la vente d'objets ou de CD nazis. L'ambiance est bordélique, brayante en raison de la musique, et surchargée par manque de place. De plus, une dizaine de gardes patrouillent en permanence autant par manque de confiance de la part de Semper Fidelis que pour limiter les heurts entre groupes. Une proportion non négligeable de la centaine d'employés plus ou moins réguliers est de la mouvance skinhead.

Les studios de National Alliance Production. Cette régie assez moderne couplée à un studio de dimension tout à fait honorable est chargée de la production de « documentaires » et de fictions « informatives » sur la sauvegarde de la race blanche et sur les périls qui la menacent. Les productions, coûteuses donc rares, sont diffusées sur des réseaux câblés « amis », sur Internet ou par DVD et VHS. Cette activité est déficitaire mais constitue la marotte de Semper Fidelis qui adore le cinéma et qui rêve de refaire un « Birth of a Nation » qui sonnera l'événement du Klan comme en 1915 ! Une dizaine de gardes protègent le studio.

Le hangar d'import-export. Dixie Import Export est la plus grosse société en nombre d'employés et en chiffre d'affaires. Elle constitue l'un des piliers de la holding et un excellent moyen de blanchir les fonds illégaux ou de déplacer avec aisance les armes, les documents et même les frères recherchés par la police à travers toute l'Amérique du Nord. L'entrepôt de Jacksonville est assez petit mais contient toutes les marchandises sensibles, armes, tracts, livres interdits etc. Les énormes « trucks » américains vont et viennent constamment. Toute l'administration de Dixie Import Export est dans les locaux et compte plus d'une centaine d'employés. La sécurité y est très importante, surtout lorsqu'il y a des visiteurs, afin d'éviter qu'ils n'assistent malencontreusement au déchargement de caisses de fusils d'assaut. En tout, pas moins d'une trentaine de gardes dont une dizaine de soldats de Dieu et au moins un ange sont en permanence dans l'entrepôt et les bureaux.

Les services généraux. C'est là que sont regroupés les employés chargés de l'entretien du site et des bâtiments. Ils possèdent un atelier assez fourni et peuvent assurer quasiment tous les travaux imaginables, Semper Fidelis préférant faire tout en famille plutôt que de risquer de laisser entrer n'importe qui.

Le centre de conférences et la cafétéria. La cafétéria est typiquement américaine et même sudiste. Les plats cajuns, tex mex (pardon juste tex) et le grits, la fameuse purée de maïs du sud, sont quasiment les seuls choix de plats. Le centre de conférences est le nom bien pompeux donné aux différentes salles de réunion communes à toutes les sociétés ainsi qu'à l'auditorium dans lequel Semper Fidelis fait projeter à tous les employés les dernières productions des studios National Alliance et où il organise des réunions de motivation ou d'information pour ses troupes. C'est là que se tient le Klonklave. Une demi-douzaine de gardes veillent sur la trentaine d'employés du centre.

Le garage est destiné à la réparation des camions de Dixie Import Export mais s'est vu attribué, au fil des années et par facilité d'usage, l'entretien de tous les véhicules de la holding et même des employés. Les garagistes aiment leur métier mais refusent de réparer autre chose que des véhicules américains et allemands. L'installation de détecteurs de radars, légaux en Floride, est la grande spécialité du garage.

La tanière. C'est le centre névralgique de la holding et en fait de toute l'organisation de Semper Fidelis, la couverture

pour les bureaux de la Confédération. Ce bâtiment de cinq étages, le plus haut, est extrêmement étendu, ayant grosso modo vu de haut la forme d'un peigne à six branches. Officiellement c'est le siège social de Dixie Holding et de Dixie Securities LLC mais c'est également le QG de la Confédération. Les bureaux officiels occupent les trois premiers étages, mais les deux derniers sont pour l'usage exclusif de la Confédération. La sécurité est drastique dans tout le bâtiment mais l'accès aux deux derniers étages est encore plus difficile. Seuls les gens « aware » et appartenant à la Confédération peuvent y pénétrer, et uniquement avec badge et en passant devant le QG de sécurité, situé à l'entrée du quatrième étage. C'est là que sont centralisés tous les systèmes de surveillance et d'alarme et que sont contrôlées toute la domotique et les communications. Son accès est encore plus réservé que pour le reste du bâtiment et les deux portes menant aux sept salles qui le composent sont entièrement blindées et pourraient servir pour une banque. Les bureaux de la Confédération sont eux plus accessibles, mise à part la salle des archives qui est en fait un gigantesque coffre-fort qui renferme tous les dossiers de Semper Fidelis depuis son arrivée dans le Nouveau Monde. Il est le seul à y avoir accès et seule une formule « magique » déclamée en angélique par lui-même sur un certain ton peut déverrouiller le coffre. Si les joueurs y pénètrent et peuvent s'emparer des dossiers, ils auront une sérieuse option sur la victoire dans cette campagne. Dommage que cela soit quasiment impossible.

Une approche discrète est une option peut-être plus faisable mais cela reste à prouver. Toujours est-il que l'option prévue pour réussir ce scénario est l'infiltration en se faisant passer pour des habitués ou, encore mieux, des membres de Klan venus au Klonklave. Néanmoins, si vos joueurs se sentent de procéder en force ou à la ***Shadowrun***, laissez-les, ne leur mentez pas sur les difficultés mais qui sait, cela peut marcher. Les miracles arrivent et on n'est jamais à l'abri d'une bonne surprise.

We ain't much different at all

He's the last rebel
His friends are all gone
The last rebel on the road
There'll never be another like him
He's the last of a dying breed
Ain't no use in tryin' to tame him
'cause he's the last rebel.

Lynyrd Skynyrd

Espionner Dixie est quasiment impossible en raison des mesures de sécurité. De même, se renseigner en ville ne donnera pas grand-chose en raison de la sympathie dont bénéficient les Confédérés auprès de la population locale. Néanmoins, autour d'une bière et entres Blancs, les langues se délient et certains habitants peuvent pour des raisons personnelles en vouloir aux Dixiemen.

De plus, une population latino, noire, asiatique et même nordiste vit à Jacksonville et ne partage pas forcément, loin de là, les valeurs folkloriques du Grand Sud. Si vos joueurs vont dans les bons quartiers (noirs ou chicanos) et les bars appropriés ou ont de bonnes idées, faites-leur rencontrer des anti-Dixiemen. Ceux-ci sont plus nombreux que l'on pourrait croire mais ne parleront que sous la menace ou le sceau du secret et de l'anonymat. Les joueurs peuvent alors avoir un briefing plus ou moins objectif sur l'organisation, les sociétés qui la composent, les employés, les accointances politiques, le clientélisme du shérif et les idées carrément réactionnaires. Mais ils pourront également, s'ils assurent vraiment et mettent leur interlocuteur en confiance, apprendre l'existence et même la localisation du camp Okefenoke ainsi que l'imminence du Klonklave. Le maître de jeu aura à cœur d'émailler les propos des ennemis de descriptions aigries et mesquines sur Semper Fidelis et ses principaux lieutenants, notamment Michael Schaeffer, celui que tout le monde appelle le faggy. En creusant, sans jeu de mots, cette piste, les joueurs peuvent réaliser un gros coup. S'ils se rendent dans les rares milieux homosexuels de Jacksonville, ils apprendront que Michael est un habitué et qu'il drague souvent sur un parking désert au bord d'une route isolée de la ville. C'est un endroit bien connu des homos. Si les joueurs le coincent sur le fait, ils le tiendront par les couilles, dans tous les sens du terme. À eux de le faire parler en échange de leur silence. Il est prêt à dire beaucoup pour peu que l'on cache son petit secret et préfère passer pour un traître plutôt qu'un homosexuel. Les joueurs pourront même garder son témoignage sous le coude pour la fin, au Paradis. En attendant ce moment, il peut leur donner une description assez claire et précise mais quasiment entièrement fausse de JR. Il est en effet complètement intoxiqué par Semper Fidelis qui lui donne de fausses informations qu'il transmet à Laurent. Il est donc convaincu de l'infaillibilité du projet qui, selon lui, est une révolte mondiale organisée avec le concours absolu du Pentagone, de l'OTAN, des Anglais et, au diable le réalisme, de l'armée française, rien de moins. Sa version, aussi bidon soit-elle, est assez cohérente mais ne mènera pas les joueurs très loin. Les seuls éléments un peu concrets qu'il ait concernent le retour de Moroni que Laurent a fait libérer, et Francesco, l'autre cerveau de l'opération. Il sait que ce dernier est un grade 3 de Dominique planqué en Espagne. À part cela il ne sait pas comment les coups d'état théocratiques vont avoir lieu. Plus prosaïquement, il peut donner accès au cœur de la holding car il possède tous les mots de passe, tous les badges, toutes les clés, sauf celle du coffre des archives. S'ils veulent en profiter réellement, les joueurs devront le menacer et le contraindre à les accompagner dans leur casse ; c'est tout à fait possible. Des joueurs couillus pourraient même se faire une infiltration de jour, déguisée en fausse visite, accompagnée de Michael, le chargé de com'. La classe quoi ! Sinon, les habitants « normaux » de la ville ne peuvent dire que du bien de Dixie et des Dixiemen, un peu comme des Sochaliens parlant de Peugeot, le fascisme en plus. L'existence du camp Okefenoke n'est pas secrète mais les sympathisants ne le crient pas sur les toits par méfiance envers les étrangers et le gouvernement fédéral qui cherche à leur enlever leurs armes et leur liberté. L'un n'allant pas sans l'autre chez les beaufs sudistes.

Gimme back my bullets

Si les joueurs rencontrent Semper Fidelis, il réagira différemment en fonction de leur statut. S'ils se présentent comme des anges en mission, il sera aux petits soins, s'assurant bien d'éveiller leurs soupçons mais en cachant l'ampleur de ses crimes. Son but sera alors de les appâter sans rien leur donner de concret puis de les attirer sur une fausse piste, de les dérouter vers les mormons, qu'il considère comme sacrifiables pour le bien de la cause, ou au pire de les tuer. Cette solution ne sera utilisée qu'en dernière extrémité, et sans laisser aucune chance aux personnages. Il les emmènera dans un coin discret pour visiter ses nouveaux entrepôts, et les conduira droit dans une embuscade démesurée. Les joueurs devraient avoir peu de chances de s'en sortir. S'ils arrivent avec une couverture crédible d'anges intégristes désireux de participer à l'opération JR, ils pourront avoir beaucoup plus d'informations car il est très en verve dès qu'il se sent entre amis et il parlera alors avec passion de tous ses projets, sans toutefois trop en révéler. Le seul point sur lequel il s'étalera assez est l'attaque de la Statue de la Liberté par les « Nègres pédés », car il compte bien que cela ait lieu pendant son Klonklave, son forum klanique, et que cela fasse avancer la fusion des groupes. De plus il ne se gênera pas pour évoquer l'ironie du fait que le groupe terroriste attaquera sur le territoire même du soi-disant plus grand grade 3 de Laurent, le détesté Sharah. Lors des messes, sermons et actions de grâce qui émailleront le Klonklave, il évoquera avec tendresse et respect le retour de Moroni, le grand messie des mormons qui a su redonner à la vraie religion ses lettres de noblesse. Il présentera même lors d'une des messes un ciboire récemment dédicacé par Moroni. Dans tous les autres cas, il ne les recevra même pas, se contentant de leur envoyer Lehi.

Freebird

Le moyen le plus simple de se procurer des renseignements est d'attaquer le maillon faible, à savoir les Klans qui justement sont en pleine négociation et « Klonklave ». Semper Fidelis espère, dans le but d'avoir des soutiens actifs lorsqu'il prendra le pouvoir aux USA au nom du Dieu des Blancs, fédérer toutes les branches de la résistance réactionnaire américaine. Avant de « s'attaquer » aux nazis et aux chrétiens identitaires, il espère fédérer, ou plutôt confédérer, les Klans parmi les plus valables. Il a écarté de son Klonklave les KKK les plus fantaisistes ou les plus mous pour ne garder que ceux qu'il jugeait dignes de participer à son grand projet : retrouver LE Klan originel.

Il a donc invité à son Klonklave une dizaine de Klans parmi les plus purs et les plus dignes d'intérêt et a prévu de passer une grosse semaine à discuter, négocier et, si possible, fusionner. Devant le refus de pas mal de Klans de venir, il s'est rabattu sur trois groupes nazis assez proches des Klans dans leur organisation et reconnaissant le caractère ancestral et folklorique du Klan. Même si tous ne sont pas venus et que le nombre de délégués par Klan a été limité, ils sont encore trop nombreux pour les accueillir en pension complète dans les

locaux de Dixie, aussi logent-ils tous en ville dans différents hôtels et motels, appartenant pour la plupart à Dixie Holding ou à des « amis ». Ils sont dans des hôtels séparés afin de limiter les heurts et d'assurer une certaine intimité à chaque groupe. Et c'est là que les joueurs doivent attaquer. Les Klansmen sont beaucoup moins disciplinés et entraînés que les Dixiemen et connaissent beaucoup de choses. De plus il est assez facile de prendre la place d'un Klan existant ou mieux d'intercepter un Klan alors qu'il se rend chez Dixie pour la première fois. Bref, aux joueurs d'être imaginatifs, c'est la séquence bluff et réflexion.

Voici la liste des différents Klans ayant répondu à l'appel :

✠ United Klans of America

James Venable, 53 ans, Engoulevent Impérial, Jeff Hanneman, 37 ans, Grand Titan, Tom Araya, 43 ans, Grand Cyclope, Ryan Berger, 27 ans, Engoulevent, Mark Bischel, 49 ans, Klexter, David Cuccinelo, 56 ans, Klarogo, Jeff Daugherty, Klavalier. C'est un des plus vieux Klans, fondé par un pasteur. Il est extrêmement religieux, ce qui plaît beaucoup à Semper Fidelis. De plus son QG est en Alabama, tout un mythe.

✠ National Knights of the Ku Klux Klan

David Duke, 62 ans, Grand Magicien, Anthony Dellecave, 42 ans, Grand Dragon, Ed Demasio, 26 ans, Grand Scribe, Jim Durfee, 38 ans, Grand Turc, Matt Evans, 21 ans, Klavalier. Basé à Atlanta, pas loin du marais Okefenoke, ce Klan est le plus grand rival des UKA et se veut le protecteur du camp d'entraînement du marais qui est censé être sur son territoire. Ils ont souvent des problèmes avec Semper Fidelis, mais sont beaucoup trop importants pour être laissés de côté.

✠ Invisible Empire of the Knights of the Ku Klux Klan

Elbert Wilkinson, 31 ans, Grand Magicien, David Findell, 34 ans, Grand Enseigne, Kevin Flynn, 28 ans, Gobelin, Gary Gelfand, 26 ans, Engoulevent, Josh Gold, 20 ans, Klavalier. Devenu grâce à un langage jeune et une véritable campagne marketing le plus grand Klan en nombre d'adhérents, il est accusé de mièvrerie et de modération par les autres. Il est en effet obligé de mettre de côté certains éléments parmi les plus extrémistes du programme habituel des Klans afin de ratisser plus large ; une sorte de Front National du sud. Il est néanmoins très jalousé par les autres Klans qui lui envient son succès.

✠ Confederation of Independent Orders of the KKK

Don Black, 51 ans, Magicien Impérial, Rob O'Connor, 48 ans, Grand Échiquier, Tom Messner, 23 ans, Grand Cyclope, Jim Meredith, 33 ans, Engoulevent.

Texas Knights of the KKK : Joseph Mawhinney, 59 ans, Magicien Impérial, Callum MacGregor, 48 ans, Grand Dragon, Edward MacGregor, 46 ans, Hydre, David Leinwohl, 34 ans, Grand Géant.

Mystic Knights of the KKK : Michael Grant, 52 ans, Grand Magicien, George Gundry, 43 ans, Grande Sentinelle, Willian Harnew, 48 ans, Grand Mage, Garfield Harry, 38 ans, Klavalier.

White Camelia Knights : Max Hegerman, 41 ans, Magicien Impérial, Brandon Henderson, 36 ans, Grand Enseigne, Dave Holloway, 32 ans, Grand Titan, Stuart Hazlewood, 27 ans, Klexter.

Cette confédération est une amicale assez floue regroupant une vingtaine de Klans éparpillés aux quatre coins de Dixieland. Seul le charisme de Don Black permet de faire tenir cet assemblage hétéroclite de confréries racistes. Leur manque d'unité est leur principale faiblesse.

✠ National-Socialist Alliance

George Rockwell, 62 ans, Führer sacré, Michael Grant, 58 ans, ministre de la Propagande, Garfield Harry, 47 ans, ministre de la Sécurité, Don Hogle, 42 ans, Obersturmbahnführer, Michael Kantrow, 23 ans, Sturm Abteilung. L'alliance national-socialiste est le plus ancien groupe nazi des USA puisqu'il a été fondé en 1958. Il est respecté par les klanistes en raison de ses états de service et de son nazisme très américain, proche du racisme du Klan.

✠ New Order

William Perce, 43 ans, Président, Brent Kaiser, 51 ans, Secrétaire général, Dan Kaplan, 42 ans, Trésorier, Marcus Kemp, 31 ans, Chef de la sécurité, Brian Laborde, 27 ans, Garde, Allan Knight, 22 ans, Garde, Stephen Kimick, 42 ans, Garde. New Order est une organisation ultra-violente et à la limite de la légalité. L'attaque de banques « juives » est en effet un de ses moyens de financement et d'action médiatique. Détesté par tous les courants, notamment les plus traditionnels, il n'a été invité qu'en raison de sa puissance paramilitaire. Ils possèdent leur propre camp d'entraînement en Virginie occidentale, appelé Pocahontas.

✠ American White Nationalist Party

Rudolf Gerardht, 42 ans, Führer, Ricki Stoltz, 27 ans, SS Reichsführer. Ultra-secret et paranoïaque, ce groupe terroriste pratique le plastiquage des écoles mixtes et multiraciales ainsi que des synagogues. Basé en Ohio, dans le nord, chez les Yankees, seuls ses faits d'armes lui valent d'être toléré dans le sud. Leur chef, Rudolf Gerardht, a été coincé par des agents de l'Union de Sharah qui se sont fait passer pour le FBI. En échange de sa liberté, il est devenu une taupe de l'Union. C'est donc lui qui a donné toutes les indications à Sharah sur ce qui se trame dans le Sud et qui a insisté pour venir au Klonklave. Sharah ne le dénoncera jamais, pas même auprès des joueurs, tant il le juge important comme espion.

Les titres sont vaguement expliqués dans un encadré quelque part. N'oubliez pas que les KKK sont des organisations mystiques, politiques et secrètes. Ils sont légaux et tous les représentants au Klonklave ont leur carte de membre avec leur titre exact sur eux, ainsi que leurs armes et leurs costumes folkloriques. C'est beau la démocratie à l'américaine, non ?

Petite histoire du Ku Klux Klan

Fort connu jusque sous nos latitudes, le KKK est entouré de légende et d'effroi. Ses origines comme la signification de son nom sont sujettes à caution et donnent lieu à nombre de légendes urbaines. Ce qui est certain c'est que le KKK a connu grosso modo trois époques.

La première va de sa fondation vers la fin de la guerre civile américaine (1865) à son anéantissement par le gouvernement fédéral (les nordistes) avant la fin du XIX^{e} siècle. Il regroupait alors bon nombre de nostalgiques de la Confédération et beaucoup d'anciens militaires sudistes et esclavagistes revanchards, le tout joyeusement infiltré par la Terre Creuse. Sa principale activité était le lynchage et la torture des Noirs afin d'empêcher l'application des lois anti-racistes et anti-esclavagistes. La cause principale de sa première disparition fut, ironiquement, l'abdication par les Républicains nordistes de leurs idéaux égalitaires et leur acceptation de la mise en place de la ségrégation raciale officielle en lieu et place de l'esclavage. Les Noirs étaient libres, ce qui faisait plaisir au bon peuple du Nord, mais restaient des citoyens de seconde zone, sans droit de vote, sans protection, perpétuellement humiliés. Satisfaits de ce compromis, la plupart des sudistes délaissèrent le KKK, laissant leurs extrémistes s'y enfermer dans une logique autodestructrice qui devait justement les mener à leur perte.

En 1915, un film, « Birth of a Nation », pamphlet de 2h45 sur les méfaits de la race noire et de sa libération, a tellement de succès aux USA que le KKK renaît de ses cendres. Le succès est phénoménal et difficilement explicable. Les lynchages, intimidations, campagnes de dénigrement etc. reprennent de plus belle et le KKK peut s'enorgueillir de compter plus de cinq millions de membres et d'être, cette fois-ci, bien implanté dans les milieux politiques américains et ce jusqu'au plus haut niveau puisque, selon les porte-parole du Klan, pas moins de quatre présidents des USA en ont été membres. Là encore, la Terre Creuse est au cœur du phénomène, même si elle se fait vite déborder par le succès et par toutes les scissions qui surviennent. Les dissensions et les guerres internes ont raison du nouveau Klan qui se fragmente en une foultitude de petits Klans : c'est le début de la troisième période qui dure encore. Si tous les Klans se réclament du Klan originel, celui mythiquement fondé en 1865 à Pulaski, Tennessee, aucun n'en est l'héritier officiel. Les mesquineries et luttes fratricides, ajoutées aux infiltrations effectuées par le FBI dans les années 50, laminent les Klans qui perdent en efficacité et en popularité. La lutte pour les droits civiques, le combat de Martin Luther King ainsi que la similitude de certaines théories du Klan avec celles des nazis récemment vaincus par les USA occasionnent un rejet assez fort au sein des milieux politiques et de la majorité de la population américaine. Beaucoup de membres du Klan sont arrêtés, soutent suite à des dénonciations d'agents infiltrés, et petit à petit les Klans les plus extrêmes disparaissent ou évoluent vers des sortes de confréries folkloriques, verbalement très dangereuses mais recourant peu à l'action. Et puis les années 80 ont apporté leur lot de nouveaux extrémistes créant un rapprochement des Klans avec les nouveaux fascistes, qu'ils dénigraient jusqu'ici. Alliance pragmatique mais bien réelle. La mouvance fasciste américaine actuelle est divisée en trois grands groupes aux contours très flous :

Les klanistes historiques, adeptes des traditions du Klan, à savoir racisme anti-Noirs et anti-Juifs, chauvinisme exacerbé. Ils sont historiquement implantés dans le sud des USA et se réclament patriotes. Ils ont leur propre langage, leurs cérémonies, leurs costumes, leurs traditions etc. (voir plus loin). Ils sont souvent bien installés dans la vie sociale de leur région, devenant des Rotary Clubs ultra-réactionnaires. La Terre Creuse, ou ce qu'il en reste suite à la purge de Daniel, y est un peu représentée mais très discrètement.

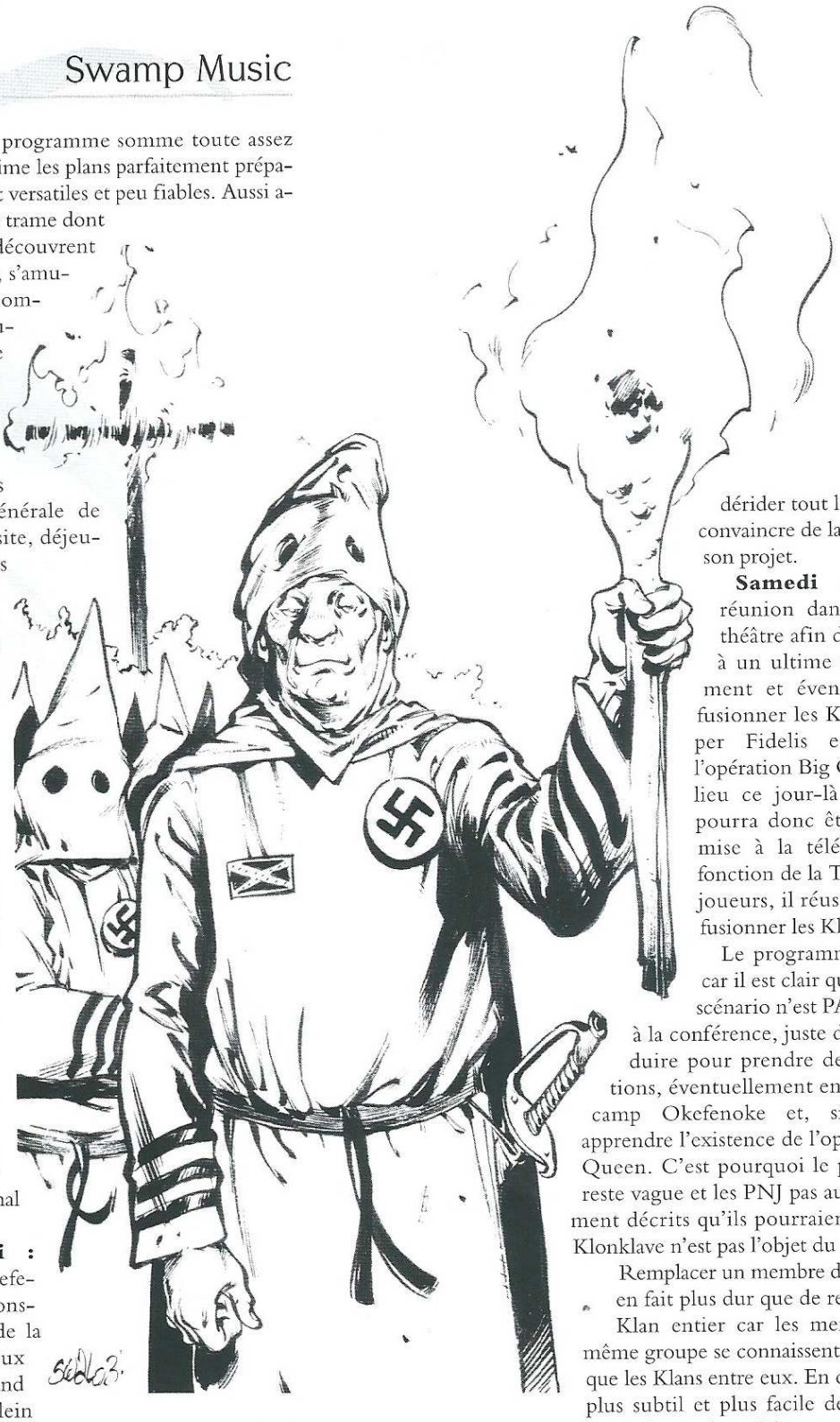
Les nazis, souvent jeunes, sans aucune tradition si ce n'est celle du Reich millénaire. Ils utilisent à outrance les nouvelles technologies (télés câblées, médias en ligne, Internet, téléphone cellulaire) et ont leur propre « culture », surtout musicale mais également « littéraire ». Ils sont beaucoup plus proches des Européens et cherchent à créer une internationale blanche. Souvent athées ou paganistes, voire même dans certains cas satanistes, ils préfèrent les costumes paramilitaires au déguisement klanique, sont très proches des skins, souvent en marge de la société et extrêmement violents. Les plus âgés font souvent partie, réminiscence de la guerre froide, des survivalistes vivant dans des communautés paramilitaires et censément autarciques perdues dans les bleds les plus improbables des États peu peuplés comme l'Idaho ou le Dakota. Ils recrutent principalement des jeunes, des bikers, des paumés et les endoctrinent en donnant une justification à leur misère et un exutoire à leur violence. Pragmatiques, ils n'hésitent pas à s'allier aux mouvements ségrégationnistes, y compris les extrémistes Black Panthers et les branches dures des mouvements sionistes. Pour eux, seul le résultat compte et ce qu'ils veulent c'est au minimum l'apartheid, au mieux l'extermination des non-blancs. Les groupes nazis les plus importants sont le White Aryan Resistance, très bien implanté en Californie, le National Democratic Front, étonnamment proche par ses « idées » et par son nom du parti néo-fasciste qui a fait plus de 15% dans notre beau pays aux dernières élections présidentielles, et enfin la National Association for the Advancement of White People, qui se veut l'exact opposé de l'Association pour la Promotion des Noirs rendue célèbre lors du combat pour les droits civiques.

Les adeptes de l'Identité Chrétienne sont les descendants spirituels des puritains fondateurs de l'Amérique. Fanatiquement protestants, ils maudissent tout ce qui n'est pas chrétien et blanc. Pour eux la Constitution américaine est inspirée directement de la Bible et le gouvernement américain est aux mains des Juifs et des communistes (ce qui est souvent pareil selon eux). Ils refusent de payer leurs impôts, d'envoyer leurs enfants dans des écoles gouvernementales, et en général de faire quelque chose différemment des Pères Fondateurs. Ils se recrutent principalement dans le Middle West parmi les paysans victimes de la grande crise de l'agriculture américaine des années 80. Ils sont pauvres, surarmés et vivent souvent en communauté biblique, en circuit fermé. Totalement paranoïaques, ce sont les plus dangereux des fascistes américains. Ils sont très peu organisés, chaque groupe étant indépendant et souvent suspicieux envers les autres groupes de fanatiques. Généralement dirigés par des pasteurs, ils ont une vie mystique intense qui a tendance à déconcerter les étrangers. Citons comme groupes parmi les chrétiens identitaires les Minutemen, créés en 1961 pour lutter contre l'invasion communiste imminente, les Nations Aryennes, qui comme leur nom l'indique sont proches des nazis, l'Ordre, organisme fédérateur ultra-violent et quasiment anéanti suite à ses excès, le CSA (qui signifie Covenant Sword and Arm ou, en français, l'Alliance, l'Épée et le Bras, sous-entendu du Seigneur) très replié sur lui-même et violemment antisémite, la Christian Patriot Defense League (Ligue de Défense des Patriotes Chrétiens) relativement modérée et bénéficiant de l'appui de certaines Églises protestantes américaines.

Les groupes que Semper Fidelis cherche à unir sont les Klans mais il considère que c'est une première étape et il souhaite à terme rassembler les nazis et les chrétiens identitaires dans son méta-Klan. Les Klans sont les plus faciles à assembler car les plus organisés et se réclamant tous du Klan originel. C'est pourquoi il n'a invité quasiment que des Klans à son Klonklave, préférant se réserver pour plus tard les autres branches du mouvement fasciste.

Swamp Music

Le Klonklave suivra un programme somme toute assez flou car si Semper Fidelis aime les plans parfaitement préparés, il sait que les Klans sont versatiles et peu fiables. Aussi a-t-il juste prévu une sorte de trame dont le but est que les Klans se découvrent dans de bonnes conditions, s'amusent, voient leurs points communs et en viennent naturellement à reconnaître Semper Fidelis comme le Magicien Impérial indiscutable du vrai nouveau Ku Klux Klan.



Lundi : Accueil des Klans et présentation générale de Dixie Holding, visite du site, déjeuner, puis présentation dans l'amphithéâtre du projet « Klan originel ».

Mardi : Discussion entre klanistes et entretiens groupe par groupe dans le bureau de Semper Fidelis.

Mercredi : Débat sur le Klan en général et les moyens de restaurer la suprématie raciale aux USA en particulier. James Hackard, envoyé de Boyd Packer, alias Moroni, est là et explique que de grands changements vont avoir lieu et que l'Utah va bientôt retrouver son statut de théocratie, début d'une longue série de dominos qui va rétablir le royaume de Dieu sur Terre. Son discours est enflammé et soulève pas mal de rires et de sarcasmes.

Jeudi et vendredi : Excursion au camp Okefenoke pour faire une démonstration de la puissance de la Confédération. Les deux jours sont pris pour un grand nombre d'activités en plein air, de rencontres, de discussions, de beuveries au coin du feu avec comme clou du voyage, une chasse au Nègre dans la nuit de jeudi à vendredi après un « Cross Lightning », cérémonie typiquement klanique où tout le monde est déguisé en costume folklorique et chante des chansons racistes devant une croix en feu. Semper Fidelis compte sur ces deux jours de camaraderie virile pour dérider tout le monde et convaincre de la justesse de son projet.

Samedi : Grande réunion dans l'amphithéâtre afin de procéder à un ultime rassemblement et éventuellement fusionner les Klans. Semper Fidelis espère que l'opération Big Queen aura lieu ce jour-là et qu'elle pourra donc être retransmise à la télévision. En fonction de la TRIC et des joueurs, il réussit ou pas à fusionner les Klans.

Le programme est flou car il est clair que le but du scénario n'est PAS d'assister à la conférence, juste de s'y introduire pour prendre des informations, éventuellement entrer dans le camp Okefenoke et, si possible, apprendre l'existence de l'opération Big Queen. C'est pourquoi le programme reste vague et les PNJ pas aussi précisément décrits qu'ils pourraient l'être. Le Klonklave n'est pas l'objet du scénario.

Remplacer un membre d'un Klan est en fait plus dur que de remplacer un Klan entier car les membres d'un même groupe se connaissent bien mieux que les Klans entre eux. En clair, il serait plus subtil et plus facile de kidnapper tout un groupe et de prendre sa place. D'une part les invitations ne sont pas nominatives et d'autre part beaucoup de Klans qui avaient initialement refusé de venir se sont quand même déplacés sans prévenir, si bien que Semper Fidelis, malgré son très grand sens de l'organisation, ne sait pas exactement qui vient. C'est un défaut que les joueurs devraient pouvoir utiliser.

Traditions et autres costumes ridicules

Le KKK a été dès le départ pourvu de solides traditions destinées à immerger ses membres dans une société parallèle et leur donnant l'impression d'accéder à la réalité de l'Invisible Empire, le nom donné au monde géré par le KKK. Sans entrer dans les détails, le ou plutôt les KKK, organisent et régentent leurs membres selon des principes très clairs et qui ont peu varié depuis la fondation mythique du premier Klan. L'organisation est appelée l'Empire Invisible et elle est dirigée par le Grand Magicien, le chef suprême, renommé Magicien Impérial dans la plupart des Klans actuels, et secondé par dix Génies. L'Empire est divisé en dix Royaumes (Kingdoms), dirigés chacun par un Grand Dragon assisté par des Hydres. Les Royaumes sont à leur tour divisés en Territoires (Dominions) avec à leur tête un Grand Titan secondé par des Furies. Les Territoires sont quant à eux découpés en Provinces commandées par un Grand Géant avec comme auxiliaires des Gobelins. Au plus bas niveau géographique se trouvent les Tanières (Den) gérées par un Grand Cyclope ayant pour lieutenants des Engoulevents. On trouve également des postes au titre aussi grotesque que pitoyable comme Grand Mage, Grand Turc, Grand Échiquier, Grand Scribe, Grande Sentinelle, Grande Enseigne et Grand Moine.

Les traditions définissent également de manière très précise le vocabulaire, les cérémonies, les rites et les habits. Tout le monde connaît les robes blanches avec les cagoules pointues mais elles ne constituent qu'un bout de l'iceberg. Le Klan a été fondé par des francs-maçons et pendant sa première période en a compté beaucoup parmi ses membres. Ces derniers ont amené avec eux leur goût des rituels, de la mise en scène et du langage ésotérique. C'est d'ailleurs en grande partie ce mysticisme d'origine païenne qui gêne le rapprochement entre les chrétiens identitaires et le Klan. Toujours sans se perdre dans les détails, voici un petit lexique des termes klaniques :

Alien : *tout ce qui est étranger au Klan.*
Klankraft : *us et coutumes.*
Kloran : *livre sacré.*
Konstitution : *lois et règles.*
Kalendar : *calendrier démarrant en 1915, année de renaissance du Klan.*
Klonvokation : *congrès biannuel.*
Klaverne : *nouveau nom de Tanière (Den), la plus petite unité géographique et hiérarchique. Équivalent d'une cellule dans un parti politique.*
Klarogo : *garde chargé de la sécurité intérieure.*
Klexter : *garde chargé de la sécurité extérieure.*
Klonsel : *conseil juridique destiné à soutenir les membres du Klan contre les actions de la justice normale.*
Klavalier : *soldat d'élite du Klan.*
KBI : *Klan Bureau of Investigation, équivalent klanique de la police intérieure et destiné à enquêter sur les futurs membres mais également sur les membres suspectés de trahison. Est souvent constitué de membres du FBI en exercice.*
Wrecking Krew : *groupe de choc dépêché sur ordre du Cyclope Altier (chef de la Klaverne) et chargé de représailles contre les traîtres et les ennemis. Souvent constitué de Klavaliers.*

Costumes

Lors des cérémonies officielles et rituelles, tous les klanistes se doivent de porter leur uniforme traditionnel, à savoir la cagoule pointue et la robe. Certains Klans modernes, surtout ceux proches des nazis, utilisent de plus en plus des costumes paramilitaires, nettement plus pratiques. De même, lors des opérations médiatiques, la plupart des membres utilisent des costumes avec cagoules ouvertes, des simples chapeaux pointus, afin de ne pas être masqués et d'apparaître plus sympathiques. Les costumes sont blancs pour les membres de base mais colorés pour les officiers. Les couleurs sont par ordre hiérarchique croissant : blanc, rouge, vert, bleu, or et violet. Le noir est la couleur des Klavaliers lors de leurs opérations au sein des Wrecking Krews.

Signes de reconnaissance

Les klanistes ayant beaucoup de difficultés à se reconnaître entre eux lorsqu'ils ne portent pas leurs ridicules chapeaux pointus, ils ont une série de signes de reconnaissance aussi grotesques que pathétiques, par exemple :

Un klaniste soupçonne qu'une personne dans un bar est un « collègue ». Sans éveiller les soupçons des autres clients, il lui glisse d'un air entendu :

– AYAK ? (C'est la contraction de Are You A Klansman ? Êtes-vous un klaniste ?)

S'il a deviné juste et que le quidam en face est bien un authentique décérébré américain, il répondra :

– AKIA ! (Ce qui signifie A Klansman I Am ! Je suis un klaniste !)

Et si, sachant que de simples démocrates ou d'honnêtes citoyens sont à proximité et qu'ils menacent la sécurité de ces sympathiques retrouvailles, il déclamera :

– SANBOG ! (Strangers Are Near, Be On Guard ! Des étrangers sont à proximité, soyez sur vos gardes !)

Tout ceci a un but bien déterminé, donner l'impression au pauvre redneck inculte et stupide qu'il appartient à une société parallèle qui connaît la vérité et qu'il est donc non seulement dans le vrai mais qu'il est supérieur à ses concitoyens qui eux sont aveuglés par le gouvernement aux mains des judéo-communistes.

Bien évidemment tout ceci est purement théorique et sujet à de nombreuses variations locales. N'importe qui pouvant créer son propre Klan et se réclamer le seul et l'unique, les variantes sont nombreuses.

En résumé, on vit une époque formidable.

Une fois un groupe ou un seul membre remplacé, les ennuis commencent car il va falloir que les imposteurs se mettent au diapason des us et coutumes, du langage, des rituels et des cérémonies du Klan, sans même parler des animosités entre Klans. Bref un sérieux moment de roleplaying en perspective. Quoi qu'il en soit, les joueurs, s'ils assistent au Klonklave, vont pouvoir apprendre absolument tout ce que Semper Fidelis veut bien leur dire, à savoir l'opération Big Queen, la fusion des Klans et le projet de mise en place d'une théocratie aux USA mais également des allusions parfois trop appuyées sur l'opération JR qu'il appelle le sursaut chrétien. Si lui ou ses proches lieutenants sont subtilement interrogés, les joueurs pourront apprendre quelques éléments de l'opération, à savoir le retour de Moroni, un gros coup en Russie, l'existence de sympathisants en Europe et surtout en France où les « Nègres pédés » ont été entraînes etc. Les Confédérés adorent pérorer devant leurs invités et cherchent, ne l'oubliez pas, à séduire leurs hôtes et à les convaincre de se mettre à leur service. Bref c'est le moment pour apprendre le maximum de choses sur la campagne vue par les Américains.

Vodoo Lake

Utilisé par tous les « amis » de Semper Fidelis et même des anges non réactionnaires, ce camp est une véritable base militaire dissimulée dans un marais, à cheval sur la frontière de Floride et de Géorgie. Les alligators et les marais sont les meilleures protections qui soient, et personne n'a jamais réussi à pénétrer ou à s'enfuir du camp sans l'accord de ses occupants. Le camp est dirigé par un ange appelé Stonewall Jackson en souvenir du grand général sudiste. Celui-ci mène tout son monde, et notamment sa petite centaine de soldats de Dieu, à la baguette. Il ne fait pas de politique et se contrefout complètement des motivations, histoires et passé des clients qui viennent s'entraîner chez lui. Il traite tout le monde en soldat ou apprenti soldat et n'hésite pas à virer les lâches ou les grandes gueules quel que soit leur statut au sein de leur organisation. Il a carte blanche de la part de Semper Fidelis et il en use sans en abuser. Le camp en lui-même est constitué d'un seul bâtiment en « dur », en bois, le reste étant des tentes militaires plus ou moins renforcées par des branches ou installées sous des arbres, sur une des plus grandes îles du marais. Le marais Okefenoke fait des centaines de kilomètres carrés et une infime partie est un parc ouvert au public dans lequel on peut faire un tour en bateau au milieu des alligators. Cela donne une couverture au camp raciste et leur permet de canaliser les touristes dans les parties dans lesquelles ils veulent bien les voir aller. Un parcours du combattant, des stands de tir et autres joyeusetés militaires complètent l'aménagement. On ne peut y accéder qu'en bateau à fond plat et encore, uniquement avec des guides connaissant le terrain. Toute personne perdue dans le marais est vouée à plus ou moins long terme à mourir de faim, de soif, de maladie ou, plus rapidement, dévorée par les sacs à main sur pattes qui abondent et qui n'attaquent que les individus blessés, faibles ou de petite taille. Les alligators ont en effet peur des humains et attendent très longtemps avant d'attaquer. Ils veulent d'abord s'assurer que la cible ne réagira pas, ou peu et donc qu'ils vont gagner le combat. Il n'y aura donc pas de grandes empoignades viriles au couteau dans l'eau boueuse à la Tarzan, mais de brusques attaques venant de nulle part sur des êtres épuisés et toujours à terre ou dans l'eau. Autre détail amusant, les alligators n'ont non seulement pas peur des enfants mais semblent en raffoler. À noter également qu'ils font peu la différence entre les enfants et les nains.

À part cela, le camp comporte peu d'intérêt si ce n'est pour celui qui veut apprendre à tuer le plus efficacement possible, mais ses archives, bien que cryptées et gardées dans un coffre-fort de western au cœur de l'installation, révèlent les noms, dates, état civil, stages etc. de la quasi-totalité des fascistes et racistes des USA mais également de beaucoup de groupes étrangers. Intéressantes pour la campagne, on trouve les coordonnées précises de Nova Russkia, de la légion Azul et des Mickey japonais. Y accéder est quasiment impossible mais ce qui est tout à fait faisable, c'est de se faire passer pour un groupe raciste désireux de s'entraîner, par exemple un des Klans en visite à Jacksonville, et d'interroger les soldats de Dieu qui, en confiance car entre « frères », parleront de leurs amis et anciens stagiaires. On pourra donc apprendre à peu près les mêmes informations que celles qui se trouvent dans les archives, la précision en moins. Par contre cela impose de subir au moins un stage au milieu des alligators avec de l'eau jusqu'aux couilles, sous les insultes et les humiliations des instructeurs. Une autre solution est de visiter le camp en même temps que les autres Klans lors du Klonklave. Semper Fidelis sera là et Stonewall sera aux petits soins pour ses invités, se contentant d'être un guide un peu bourru et non le sergent instructeur tyrannique qu'il est habituellement. Il se fera une joie et un plaisir sans nom de faire profiter les visiteurs des infrastructures spartiates mais tellement typiques de son camp. Une illumination rituelle de croix avec chapeaux pointus, chants folkloriques et saluts hitlériens sera l'occasion pour tous ces grands enfants nostalgiques des camps scouts et des *Hitlerjugend* de chanter au coin du feu. Puis pour fêter le Klonklave, une petite chasse au « Nègre » occupera tout le reste de la nuit. Cinq pauvres Afro-Américains sans domicile fixe et ramassés dans des abribus et des squats divers de Géorgie sont lâchés dans le camp avec un collier radio pour être sûr de ne pas les perdre et chaque Klan se lance à leur poursuite. Chaque Noir rapporte 10 points vivant et 5 points mort. Bien entendu, les Noirs vivants sont crucifiés après le décompte des points lors d'une autre cérémonie klanique. Et au petit matin, l'odeur de pétrole et de chair brûlée couvrira celle des marécages, amenant les larmes aux yeux de tous ces sympathiques patriotes, convaincus d'aider la cause de leur pays et d'assurer la survie de l'humanité en se livrant à ce genre de barbarie meurtrière. Si par contre les joueurs se sont fait repérer, il y aura une chasse aux démons, c'est-à-dire aux anges ennemis, pour la plus grande joie de Semper et de ses soldats de Dieu. Une bien belle manière de finir la campagne.

Saturday night special

Semper Fidelis, alias Gary Medlocke, 48 ans, 188 cm, 86 kilos, blond aux yeux bleus

Laurent grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	6	4	5	7+	7

« Les flingues c'est comme la foi, si tout le monde en avait, les choses iraient bien mieux. »

Talents

Combat 7 (épées 9+), Corps à corps 8, Défense 7, Tir 6 (armes d'épaule 9), Discussion 7, Athlétisme 8, Culture générale 4 (histoire du sud des États-Unis, histoire, mythes et légendes du KKK 7), Savoir occulte 3 (hiérarchie de Laurent depuis trois siècles, opération JR 7), Métier (businessman) 5, Savoir militaire 5 (tactique de 1860 à nos jours 9), Survie 5 (marais 8), Hobby (théorie des complots) 7.

Pouvoirs

Juste lame 6, Armure corporelle 8, Supériorité martiale 5, Détection du mensonge 2, Immunité contre les maladies et les poisons, Anaérobiose, Caméléon 3.

Combat

48 PP, 11 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38

Sabre de cavalerie sudiste béni ancien (précision +7, puissance +7), M-16 (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue), revolver (précision –3, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Semper Fidelis est l'un des plus fidèles lieutenants de Laurent, ayant réussi l'exploit d'être sur Terre depuis presque cinq siècles maintenant. Il est un des pionniers angéliques dans le Nouveau Monde et occupe une place de choix dans la hiérarchie de son archange. Certains le verraient même à la place de Laurent si celui-ci devait être démis. Foncièrement xénophobe et intolérant, il voit le monde d'une manière manichéenne et primaire. Il y a les bons anges fascisants et racistes et ceux qui les soutiennent et il y a le reste, qui est mauvais. Tous ceux qui ne sont pas avec lui sont contre lui ; il n'y a aucune nuance, seule varie l'intensité de la haine qu'il voue à ses ennemis. En tête de liste se trouvent les traîtres, c'est-à-dire les forces du Bien trop molles, puis viennent les musulmans, les psioniques, les Juifs, les francs-maçons, les non-blancs, et ensuite, seulement ensuite, l'Enfer. Il pourrait tout à fait faire partie de la Terre Creuse si cette organisation lui avait proposé un poste important au lieu de l'approcher et d'essayer de le recruter comme un simple membre de base. La fin de la guerre froide lui a enlevé un ennemi clair et précis mais la montée du terrorisme et les attaques du 11 septembre l'ont poussé à agir. Francesco l'a convaincu d'agir de concert avec lui, bien qu'il ne lui fasse qu'une confiance très relative. Ainsi est née l'opération JR. Semper Fidelis cultive le look cowboy et sudiste. Même en ville, il porte ses bottes et son chapeau et, s'il est en Floride où la loi le lui permet, un ceinturon avec un vieux six coups. Il adopte également la bonhomie et l'hospitalité sudistes en présence de ses alliés ou de gens qu'il cherche à séduire ou à berner. Mais lorsqu'il est entre patriotes, il tombe le masque et devient un orateur passionné, haineux, très inspiré par le charisme et les méthodes d'Hitler.

Les 250 soldats de Dieu de la Confédération

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

« Nous croyons qu'en tant que race élue, choisie par Dieu, nous ne partageons pas la malignité de ce monde mais avons été désignés pour émerger de la masse et vivre comme un peuple séparé des autres. Cela inclut la ségrégation de toutes les races non blanches qui ont, par ordre divin, interdiction de régner sur le monde. Le métissage est une abomination aux yeux du Dieu Tout-Puissant, une tentative satanique de détruire la lignée élue, et est sévèrement interdit par ses commandements. Nous croyons que la destinée ultime de l'Histoire est l'établissement du Royaume de Dieu sur Terre avec Jésus notre Messie régnant éternellement comme Roi des Rois. Lorsque notre Sauveur reviendra restaurer le Royaume légitime sur Terre, le jour du Jugement aura lieu par lequel il prendra possession de tous les royaumes et détruira le Mal. Ses saints seront ressuscités à son retour pour régner avec lui en tant que prêtres et rois. Nous croyons que Dieu a imposé ses lois au peuple élu pour le bien de celui-ci. La théocratie est la forme parfaite de gouvernement, et la loi divine étant bien supérieure à la loi humaine pour gouverner une nation, nous n'altérerons pas ses commandements. Tous les problèmes actuels résultent de la désobéissance aux lois divines, lois qui, si elles sont suivies, apportent des bénédictions infinies mais amènent des malédictions à ceux qui les enfreignent. »

Talents

Combat 2 (couteaux 3), Corps à corps 2, Défense 2, Tir 2 (armes d'épaule 3+), Athlétisme 2, Culture générale 0+ (KKK 2), Savoir occulte 0+ (opération JR 1), Hobby (ratonner les Nègres) 2, Survie 1 (marais 2), Métier (agent de sécurité) 3, Intimidation 3.

Pouvoirs

Sens surdéveloppés, Augmentation de perception 2.

Combat

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

Couteau de survie (précision +0, puissance +1), M-16 (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue).

Soldats au service de Semper Fidelis et de sa Confédération, ils vouent une haine intense à l'Union de Sharah. Très obéissants, ils manquent néanmoins d'expérience au feu et ont la versatilité des soldats américains, malgré leur foi inébranlable. Ils sont tous blancs, racistes et absolument convaincus de la justesse de leur engagement. Ils sont regroupés par sections entre lesquelles un esprit de compétition est encouragé dans un but de saine émulation. Les sections rivalisent sans cesse pour être les meilleures, ce qui peut être exploité par leurs ennemis. Elles ne s'unissent que face aux ennemis et contre les « couilles molles », les serviteurs et simples humains employés par la Confédération.

✝ Les 50 serviteurs de Dieu de la Confédération

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2+	2+	2	3

« Nous croyons que l'appartenance à l'Église de Jésus-Christ ne peut se faire qu'en étant élu par Dieu. Dieu a prévu et désigné les élus avant même la fondation du monde selon ses voies impénétrables et sa volonté souveraine. Seuls ceux appelés les Enfants de Dieu peuvent approcher le Sauveur pour entendre sa voix et croire en lui. Ceux qui ne sont pas les Enfants de Dieu ne peuvent entendre sa voix. »

Talents

Discussion 2, Enquête 2, Fouille 3, Intrusion 3, Informatique 3, Métier (divers) 3, Culture générale 1 (Dixie Holding et KKK 2), Tir 1 (armes de poing 2).

Pouvoirs

Volonté supra-normale 1.

Combat

6 PP, 4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12
Pistolet discret (précision –2, puissance +2, pénétration importante, portée moyenne).

Ultra-professionnels, très prévoyants, superbement organisés, ces spécialistes de haut niveau sont les rouages administratifs, financiers et juridiques qui font tourner et prospérer la Confédération. Ils occupent tous les postes non militaires importants des sociétés et de la holding et en tirent une très grande fierté. Ils ont tendance à mépriser leurs employés et à vomir sur les « bœufs », les soldats de Dieu et autres gardes militarisants de Dixie Securities LLC. La haine entre les combattants et les civils est assez farouche.

✝ Les 1 200 gardes de sécurité de Dixie Securities LLC

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2	3	1+	1+	1+

« Nous croyons que les peuples blancs, anglo-saxons, germains et assimilés sont les seuls vrais Enfants de Dieu. Cette race est la seule qui corresponde aux prophéties bibliques et peut prétendre être l'héritière des alliances, promesses, prophéties et bénédictions que le Seigneur a données à son peuple élu. Cette lignée choisie par Dieu constitue l'ensemble des nations chrétiennes de la Terre et se situe bien au-dessus des autres races car elle est la race des serviteurs de Dieu. Seuls les membres de cette race ont répandu la parole divine à travers le monde par l'intermédiaire du verbe de Dieu, la Bible, et ont suivi les lois divines pour établir leurs gouvernements, et peuvent être considérés comme chrétiens par opposition aux forces sataniques de l'Antéchrist qui ne reconnaissent pas l'existence du seul vrai Dieu. »

Talents

Combat 1 (contondantes 2), Corps à corps 2, Défense 2, Fouille 3, Tir 2 (armes de poing 3), Athlétisme 2, Métier (agent de sécurité) 2, Intimidation 2, Culture générale 1 (KKK 2), Savoir militaire 1, Être un gros connard impérialiste 3+.

Combat

4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Matraque (précision +0, puissance +1, non-létale), couteau (précision +0, puissance +0), fusil militaire semi-automatique (précision –2, puissance +5, pénétration importante, portée longue), revolver de cowboy (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Simples vigiles, ils sont employés pour toutes sortes de travaux de gardiennage et de convoyage de fonds. Lourdement armés pour de simples gardiens, ce ne sont pas des soldats et s'ils savent se défendre, ils craquent assez vite face à l'adversité.

✝ Les 300 employés des sociétés Dixie présents sur le site principal de Jacksonville

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

« Nous croyons en l'existence d'un être connu sous le nom de Diable ou Satan ou le Serpent, dont la lignée sur Terre s'appelle les Juifs. Ces enfants de Satan, descendants de Caïn, ont depuis l'aube des temps été une malédiction pour les Enfants de Dieu en raison d'une animosité naturelle entre les deux

Combat

3 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

Mélange contre nature de quelques rares « intellectuels » et d'un troupeau de bœufs aussi bornés que crétinement incultes, les klanistes sont des aigris, des ratés, des pauvres péquenots qui à l'instar des électeurs du Front National veulent une revanche sur une société qui ne leur plaît pas. Et comme disait Desproges : « Les racistes sont des gens qui se trompent de colère ». Alors dans l'éternelle quête de l'homme pour un bouc émissaire, ces pauvres abrutis alliant la méchanceté à la bêtise, manipulés par une minorité, n'ont rien trouvé de mieux que les Noirs, les Juifs, les communistes, les Latinos, bref le sempiternel « Autre » comme source de tous les maux. Les moins cons d'entre eux tentent de justifier leur haine aveugle dans l'Histoire et dans la Bible, réécrivant l'une et violant l'autre.

CAN'T STOP THE MUSIC

Every man wants to be a macho man
To have the kind of body always in demand
Joggin' in the mornings, go man go
Work up to the hill's top, muscles grow
You can best believe me
He's a macho man
Glad he took you down with anyone you can
Hey, hey, hey, hey, hey
Macho, macho man
I gotta be a macho man
Macho macho man
I gotta be a macho.

Village People

Ce scénario est une course contre la montre mêlée d'enquête au cours de laquelle les joueurs devraient essayer d'empêcher les Pink Queens de commettre une lourde erreur. Les joueurs sont sans doute arrivés à New York en suivant la piste de l'attentat imminent organisé par Semper Fidelis pour servir sa cause. Ils devraient donc idéalement n'avoir que peu de temps et être pressés d'agir pour empêcher l'attentat.

Sex over the phone

Impressionné par le regain de connerie réactionnaire et xénophobe suscité par le 11 septembre dans son beau pays, Semper Fidelis a imaginé de donner un coup de pouce au destin afin de pousser un peu les bons Américains dans leurs mauvais côtés. Ne pouvant malheureusement plus compter sur les « bougnoules » pour faire d'autres attentats du même genre, il s'est résolu à créer lui-même son groupe terroriste et à le téléguider afin qu'il entreprenne une opération aussi médiatique que stupide. Comme il ne déteste rien tant que les homosexuels et les Noirs, il a demandé à l'un de ses soldats de Dieu, Chico, d'aller recruter des Noirs homosexuels, de préférence drogués et gauchistes, afin de monter son groupe terroriste, les Pink Queens. Malgré le dégoût suscité par la promiscuité de ses cibles, Chico s'est exécuté avec la discipline inculquée par des années de service aux ordres du Seigneur. À sa grande honte, il s'est rendu compte que son amour de l'amitié virile et des douches collectives dissimulait en fait une homosexualité refoulée qui ne demandait qu'à s'exprimer. Il s'est donc complètement lâché et est passé à l'acte, devenant l'amant des membres du groupe autant que leur chef. Il vit relativement bien cette situation mais angoisse terriblement à l'idée de retourner auprès de ses anciens compagnons une fois la mission terminée. Il est donc en proie à un dilemme terrible et s'apprête à se suicider lors de l'attentat afin de ne pas avoir à reparaître devant son maître. Il a monté son groupe depuis des mois, recrutant puis endoctrinant ses hommes. Officiellement, le but de l'opération Big Queen consiste à peindre en rose la Statue de la Liberté afin de faire avancer la cause homosexuelle. En fait de peinture, Chico, qui est le seul à s'y connaître en explosifs, a l'intention d'en faire sauter une énorme quantité qui enverra sur la lune la statue ainsi que les otages qui seront sur place. Les membres du commando ne sont absolument pas au courant ni du commanditaire ni du véritable but de l'opération.

In the Navy

Seymour Bronski, alias Sharah, est le grade 3 de Laurent en charge de tout le Nord des USA et du Canada, ce que l'on appelle l'Union en langage Laurent par opposition à la Confédération, le Sud, gouverné de main ferme et raciste par Semper Fidelis. Les deux anges se haïssent profondément car ils sont à l'opposé question caractère et méthode. Les rapports sont donc pour le moins difficiles et l'Enfer profite beaucoup de cette rivalité. En clair, l'Union et la Confédération dépensent plus d'énergie à se surveiller et se nuire qu'à lutter contre l'Enfer. Sharah sait, grâce aux indiscrétions de Rudolf Gerardht, chef du American White Nationalist Party, qu'un groupe terroriste monté et piloté par Semper Fidelis va faire une grosse connerie à New York. Il a fait plusieurs rapports à Laurent, mais en vain, confirmant par là ses pires craintes sur le niveau d'implication de son archange. Il en a donc touché deux mots à Dominique, mais en vain également, ce qui l'a fait légèrement paniquer. Il se sent donc mal, très mal et craint un gros problème, ce en quoi il n'a pas tort. Il n'en a touché mot qu'à peu de monde, y compris dans ses services, par peur des fuites. Si les joueurs ont compris que Semper Fidelis déteste Sharah, ils peuvent avoir la bonne idée de lui demander son aide une fois arrivés à New York. Sharah, en tant que Laurent fanatique mais loyal, n'acceptera d'aider des collègues d'un autre archan-

ge que s'il sent qu'ils sont de son côté et qu'ils luttent pour le bien général de l'Église ou s'ils lui donnent des moyens de lutter contre Semper Fidelis. En clair, l'entrevue risque d'être une négociation assez âpre. Sharah est paranoïaque, sait qu'il risque non seulement sa place mais que cette affaire peut avoir des répercussions énormes dans la chrétienté. Le meilleur moyen de le faire basculer est de lui faire entrevoir l'énormité de l'opération JR et de ses impacts sur le Grand Jeu. Étant républicain convaincu et proche des milieux gouvernementaux, Sharah connaît bien les mormons et leurs hommes politiques, eux aussi membres de la droite religieuse. Il a remarqué depuis quelque temps que ceux-ci se radicalisaient encore davantage que le reste de la population américaine classique. Si les joueurs lui parlent des allusions que Semper Fidelis a pu faire sur les mormons, il fera le lien et pourra leur donner le nom de contacts dans l'Utah, ce qui les aidera pour le scénario là-bas. De toutes façons, si les joueurs obtiennent son aide, l'aventure new-yorkaise devrait être beaucoup plus simple. Sharah mettra alors à leur disposition des moyens logistiques et des anges connaissant parfaitement le terrain et la ville. De plus, si la coopération se passe bien, il leur remettra le dossier qu'il a accumulé sur les errements et excès de Semper Fidelis. Cela devrait leur être d'un grand secours pour la séquence finale.

Macho man

Les Pink Queens sont composés de sept membres, traînant ou vivant tous à Greenwich Village et recrutés à la force de la bite par Chico. Après avoir essayé beaucoup de candidats, Chico n'a gardé que les tarés, les losers, ceux qui ne comprenaient rien ou étaient prêts à tout pour sortir de leur petite vie de peigne-cul. Pour eux l'attentat doit être propre et ne faire aucune victime. Ils sont convaincus d'agir pour le bien de la communauté homosexuelle et d'entrer dans le panthéon des héros de la liberté et du droit à la différence. Les joueurs, s'ils arrivent suffisamment tôt, pourront les intercepter avant qu'ils ne commencent à préparer activement l'attentat. Ils sont tous noirs, sauf Chico qui est caucasien pur souche et fier de l'être.

✠ Chico, alias Johnathan Schmetterer, 29 ans, 188 cm, 82 kg, brun aux yeux bleus

Soldat de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3+	3	1+	2	3+	2

« Il faut s'adapter, improviser, dominer. »

Talents

Baratin 2, Combat 1 (contondantes 2), Corps à corps 3, Défense 2, Enquête 2, Fouille 2, Tir 1, Savoir militaire 1 (explosifs 2), Athlétisme 2, Art 1, Culture générale 1 (KKK et Dixie Holding 2), Kama Sutra 2, Savoir occulte 1 (opération Big Queen 3).

Pouvoirs

Vitesse 2, Charme 1.

Combat

4 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Il travaille comme videur au Tunnel of Love, ce qui lui a permis de pouvoir mieux recruter les membres de son groupe. Il y est très connu car il a approché et essayé un grand nombre de clients comme candidats potentiels. C'est le plus insaisissable de la bande car il est en train de préparer activement l'attentat. Il passe donc son temps ailleurs que chez lui et son emploi du temps est désormais imprévisible. Il vit officiellement dans les coulisses du Tunnel of Love. C'est un dur à cuire qui se sait damné et déjà mort et qui n'hésitera pas à se suicider ou à se battre jusqu'à la mort. Il est au courant de toute l'affaire Big Queen et surtout de ses dessous, mais son interrogatoire ne sera pas aisé tant il est discipliné et fanatique. Sa plus grande faiblesse est son sentiment de culpabilité quant à son homosexualité. Des joueurs un peu psychologues peuvent jouer là-dessus et le faire parler en lui demandant de se confesser afin d'être absous. C'est la solution idéale à tout ce merdier. Il se sait surveillé par l'Union mais fait semblant de rien, ne voulant surtout pas compromettre l'opération.

✝ Stanley Levis, 28 ans, 165 cm, 48 kg, blond décoloré aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	3	2+	2	1+

« On peut raisonnablement situer aux années 80 le début d'un néo-structuralisme post-moderne dans l'art contemporain occidental. Je dirais même que dans une perspective universelle, c'est le début de la fin. En clair. »

Talents

Baratin 3, Métier (vendeur d'art) 2, Culture générale 1 (art moderne 2), Verbiage de bobo new-yorkais 3, Connaissance de *Friends* 2, Aisance sociale 3, Briller lors des vernissages 2, Savoir militaire 0+ (explosifs 1), Tir 1.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Vendeur dans une galerie d'art, il est un de ceux qui a la vie la plus rangée et normale. Ses horaires sont ceux de bureau sauf lors des vernissages. Il vit avec Maurissio, dans le Village. Il est clairement dépassé par les événements et voit l'opération Big Queen comme une sorte de happening warholien à tendance politique, une grande opération de com, rien de plus. Si on lui parle d'explosif, d'otages et de morts, il perdra pied et racontera le peu qu'il sait.

✝ Maurissio Giulivo, 25 ans, 182 cm, 78 kg, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2+	2+	1+	2+	1

« Je t'assure Stan, c'est le livreur de pizzas qui a voulu me déshabiller. »

Talents

Devenir hystérique 2, Parasiter son amant 2, Hobby (électronique) 2, Savoir militaire 0+ (explosifs 1), Tir 1, Culture générale 1 (ghetto gay new-yorkais) 2, Kama Sutra 2.

Combat

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

Technicien bidouilleur, Maurissio est un jeune et bel éphèbe cyclothymique qui vit plus ou moins aux crochets de Stan. Ses horaires sont variables, comme ses activités. C'est un des moins enthousiastes pour l'attentat en raison des efforts que cela représente. Il s'est proposé pour la partie technique des explosifs car cela l'amuse et Chico lui a particulièrement bien enseigné cet art, à sa grande surprise d'ailleurs. Il se doute qu'il y a trop d'explosifs mais met cela sur le compte de son inexpérience. Il en a touché deux mots à Doug, qui n'a pas compris et lui a conseillé de voir avec Chico, ce qu'il n'a pas fait. S'il est menacé, il crachera tout ce qu'il sait avec un débit typiquement new-yorkais, sans s'encombrer d'aucun scrupule. Il est prêt à collaborer avec la justice pour peu qu'on le laisse aller en prison. C'est en effet son plus grand fantasme depuis qu'il a découvert la série télé *Oz*.

✝ Rolf Meusel, 22 ans, 192 cm, 85 kg, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2+	2	1+	3+	1

« Si tu continues à m'envoyer des ondes négatives, je sens que je vais hurler. »

Talents

Métier (barman) 2, Aisance sociale 2, Jouer les grandes folles tordues 2, Culture générale 2 (ABBA 3), Tir 1, Savoir militaire 0+ (explosifs 1), Défiler 2, Être super casse-couilles 1, Kama Sutra 1+.

Combat

3 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

Métis afro-américain et allemand, Rolf est un superbe garçon au charme certain. Il est barman au Tunnel of Love mais fait un peu de mannequinat de temps à autre. Ses horaires sont les mêmes que ceux de Chico dont il est très proche. Il est très perturbé en ce moment depuis sa rupture avec Doug avec qui il vit toujours, pas loin du Tunnel of Love. Il est sous calmants à haute dose et a

tendance à être hystérique. La moindre contrariété le plonge dans des transes incontrôlables à la Zaza Napoli. Si les joueurs ont la patience de l'interroger, de le bousculer un peu ou, mieux, de lui offrir une épaule réconfortante, ils pourront apprendre le peu que Rolf a compris.

✝ Doug Smithsonian, 31 ans, 168 cm, 82 kg, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	1+	2	3+	1+	3

« Il est évident que dialectiquement, l'émancipation de l'homme passe nécessairement par la libération de l'homosexuel masculin, car l'homo est plus homme que l'homme car il aime l'homme, comme la lesbienne est plus femme car elle aime la femme. C'est indiscutable. Faut vraiment être con, ou hétéro, pour ne pas comprendre. Soit dit sans offense, bien sûr. »

Talents

Discussion 3, Culture générale 2 (littérature anglaise et/ou homosexuelle, marxisme post-moderne 3), Métier (professeur) 2, Savoir militaire 0+ (explosifs 1), Tir 1, Art 1 (poésie 2), Prendre la tête 2, Hétérophobie 1.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Prof de littérature anglaise à l'université de New York, il est l'intellectuel et le théoricien du groupe. Il se prend pour le cerveau de l'organisation et adore passer des nuits entières à parler de la décadence de l'empire américain. Il vit avec Rolf, dont il vient de se séparer pour la 17e fois. C'est un véritable intellectuel, mélange improbable de Woody Allen et de Sidney Poitier, perdu en permanence dans une discussion métaphysique sur l'avenir de l'homme, la condition de l'homosexuel et l'avènement du marxisme dans les sociétés post-modernes. Malgré sa volonté de fer, il ne pourra résister à un interrogatoire musclé en raison de sa condition physique lamentable qui l'empêche de supporter la douleur. Il connaît les détails de l'opération pour en avoir longuement discuté avec Chico et pour les avoir âprement négociés, soupesés et jugés.

✝ Israël Souchon-Epiphanie, 21 ans, 175 cm, 62 kg, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	3	2	1+	3+	1

« Ba moi un tibo, deux tibos, trois tibos doudou, bat tout ça oullé pour secouer qué moi. »

Talents

Strip-tease 3, Kama Sutra 3, Français, Anglais, Pickpocket 2, Vivre aux crochets de ses amants 2, Savoir militaire 0+ (explosifs 1), Faire la pute 2, Danser « Dancing Queen » 2.

Combat

3 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14

Immigré clandestin en provenance d'Haïti, il survit grâce à sa bonhomie et ses talents de danseur qu'il exerce au Tunnel Of Love. Parlant très mal l'anglais, il ne comprend pas très bien les projets du groupe mais il a été recruté pour le voyage en France, en raison de sa connaissance du français. Ses horaires sont délirants car il travaille de nuit et fait la fête en matinée pour finalement dormir assez peu. Il dort chez ses conquêtes, vivant une vie de bohême assez tendance. Un peu pute, il accepte volontiers les cadeaux de ses amants, voire du liquide, enfin de l'argent aussi. Un interrogatoire ne donnera pas grand-chose sauf s'il est fait en créole tant le niveau d'anglais et même de français d'Israël est lamentable. En créole il sera décevant malgré tout car Israël n'a pas très bien compris de quoi il s'agit. On lui a expliqué longuement le coup de draguer Bateman mais il ne sait pas très bien pourquoi. Il voit tout cela avec ses yeux de grand enfant, c'est-à-dire comme un grand bal masqué avec un gros son et lumières.

✝ Colin Powel, 37 ans, 186 cm, 112 kg, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2+	3+	2	1+	1+

« Tu veux voir ce qui est noir et rouge, qui fait trente centimètres et qui va te faire très mal ? »

Talents

Tir 1 (armes de poing 2), Combat 1 (contondantes 2), Savoir militaire 1 (explosifs 2), Corps à corps 2, Défense 2, Pilotage 1, Conduite 1, Jouer les gros durs dans les backrooms 1, Kama Sutra 2, Métier (videur) 2.

Combat

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

Fusil à pompe à canon scié (précision –3, puissance +6, portée très courte), revolver (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne), tonfa (précision +0, puissance +1, non-létale).

Portant le même nom que le secrétaire d'État américain, Colin Powel n'en a ni l'intelligence ni la brillante carrière et a dû se rabattre sur un poste de gardien de supermarché. Viré des Marines pour homosexualité, c'est un pervers sadique qui apprécie beaucoup les backrooms hards du Tunnel of Love. Il déteste les « fiotes », est d'une vulgarité sans borne et vomit sur les autres membres du groupe sauf Chico, qui lui a déjà mis une peignée, et Doug, qu'il respecte pour son intelligence. Il est chargé de la partie la plus cure du plan, dérober un uniforme de flic. Il s'est proposé pour cette délicate mission afin de se faire

mousser à peu de frais car il en a déjà un, qu'un de ses anciens amants a laissé chez lui. Il est ultra-violent, déteste les racistes et les anti-homosexuels et se prend pour le bras armé du groupe. Passionné d'armes, il y met tout son maigre argent et est donc obligé d'habiter un sordide studio près de Grand Central. Sa volonté et son autodiscipline ajoutées à son goût prononcé pour la douleur en font quelqu'un de presque impossible à interroger. Il ne lâchera rien, trop content de se retrouver enfin dans un des films de gangsters ou d'espionnage qu'il se repasse en boucle. Il sortira des répliques de films hollywoodiens des années 90 pour se donner une contenance, espérant follement, au comble de son délire, pouvoir s'en sortir comme les héros qu'il imite.

Go West

Tunnel of Love

C'est dans cette boîte très tendance que se sont trouvés les Pink Queens. C'est également là, dans une des nombreuses alcôves de la boîte qu'ils organisent leur réunion de combat. Pénétrer dans ce lieu de perdition ne sera pas évident en raison d'un « dress code » et de règles de cooptation très rigoureuses. S'ils jouent bien, les joueurs devraient pouvoir prendre toute la bande lors de leur dernière réunion tous ensemble avant le grand jour. Tous les employés et la plupart des clients réguliers connaissent tous les membres du groupe qui soit y travaillent soit y passent une bonne partie de leur temps libre. Tout le monde sait qu'ils sont très liés et qu'ils préparent quelque chose de grand, sans doute une action à la Act-Up mais personne n'en sait plus. Les Pink Queens sont en effet peu bavards sur ce qu'est leur grand projet mais les imaginations et les langues vont bon train. Les joueurs peuvent apprendre un grand nombre de théories dont une bonne partie certifiée exacte. Le maître de jeu peut pour ce faire utiliser la table ci-dessous :

Table des théories fumeuses mais certifiées conformes sur les motivations des Pink Queens

Jet de 3d	Théorie fumeuse
3	Elles vont repeindre la Statue de la Liberté en Drag Queen.
4-6	Elles sont payées par un site web homo pour faire une pub géante sur l'Empire State Building.
7-9	Elles essayent de prendre en flagrant délit le maire de New York lors d'une partie de jambes en l'air homo et de diffuser les images sur l'écran géant de Times Square.
10-11	Elles veulent attaquer les nazis de New York lors de leur défilé annuel et les peindre en rose.
12-14	Elles espèrent sodomiser à mort avec un doberman le policier homophobe qui a tué plusieurs homosexuels en les tabassant.
15-17	Elles veulent organiser une partouze géante avec Liza Minelli et un faux Franck Sinatra à Ground Zero.
18	Elles vont faire sauter la Statue de la Liberté.

Tout le monde sait que Chico est un nouveau membre du milieu mais qu'il est très actif à tous les niveaux. Il est le vrai chef des Pink Queens et semble très occupé ces derniers temps. Il est de notoriété publique qu'il loge directement au Tunnel of Love dans une petite chambre derrière les coulisses. Les gardiens, les videurs et les propriétaires ont les clés mais ne les donneront de toutes façons pas à des inconnus. Chico étant de plus très populaire, personne ne les mènera aisément à sa chambre. Aux joueurs de trouver un moyen d'y parvenir. Dans les quatre mètres carrés pouilleux qu'il occupe, on peut trouver un certain nombre d'objets plus ou moins intéressants pour le scénario. Au milieu des divers gadgets sado maso et autres équipements hard, on aperçoit un uniforme de garde de la Statue de la Liberté, légèrement trop grand pour Chico, des documents sur les services de la mairie délivrant les autorisations d'achat de dynamite, des photos du bateau de Bateman, le Golden Trader. Par contre, si l'on fouille

très bien et que l'on prend soin de démonter l'arrivée d'air, on peut trouver un revolver de gros calibre au numéro de série rayé, le vrai permis de conduire au nom de Jonathan Schmetterer, un badge d'employé de Dixie Securities au nom de Jonathan Schmetterer et sa photo ainsi que des plans précis de la Statue de la Liberté avec les emplacement des explosifs destinés à la faire sauter. Ces derniers sont les plus intéressants car ils contiennent les preuves flagrantes qu'aucune peinture ne sera utilisée et que les calculs de structure ont montré que la statue sera détruite par les explosions. Dans le parquet, sous une latte défectueuse et assez bien dissimulée, on peut trouver une enveloppe kraft portant un sceau typiquement angélique émanant des services de Laurent de la Confédération. À l'intérieur se trouve tout le dossier sur l'Union avec l'adresse du QG, des photos de Sharah et des trois anges affectés à l'opération, ainsi que les photos d'une trentaine de véhicules banalisés utilisés par l'Union pour les filatures. Bref, un joli pactole qui pourrait servir s'il est donné à l'Enfer ou à Sharah. À part cela, le fichier des employés comporte les adresses officielles de Jonathan (la même que le Tunnel of Love), Rolf Meusel (qui vit chez Doug) et la fausse adresse officielle d'Israël Souchon-Epiphanic (un numéro inexistant d'une rue n'existant pas plus). Un véhicule de surveillance de l'Union est en permanence devant le Tunnel of Love, tous appareils d'écoute sortis. Il change bien évidemment tous les jours.

Le loft de Stanley et Maurissio au-dessus de la galerie d'art dans Tribeca

Le loft de Stanley et Maurissio est le comble de l'appartement artistique branché new-yorkais, c'est la concrétisation immobilière des phantasmes mercantiles de tout bobo qui se respecte, un musée de l'inutile et de la frivolité. Situé au-dessus de la galerie d'art de Stanley, la différence entre la partie publique et privée est difficile à percevoir au niveau décoratif. Chaque objet se veut une œuvre d'art et beaucoup d'œuvres d'art sont des objets ; ainsi il n'est pas un objet (jusqu'à la cuvette des toilettes) qui ne soit un manifeste pop art. La surface et le volume délirants de l'ensemble donnent une impression de vide spartiate malgré l'accumulation assez pathologique de bibelots, peintures et autre immobiles et sculptures. Fouiller le loft n'est pas évident tant il échappe aux règles normales de l'habitat homo sapiens conardus classique. C'est une expérience digne de la visite de R'lyeh, qui fait douter des lois de la physique et qui peut même faire penser qu'il s'agit de l'antre d'une société extra-terrestre possédant plus d'argent que de goût. Le système d'alarme hi-tech est un sérieux frein à toute visite, d'autant plus que Stanley est très souvent dans sa boutique au rez-de-chaussée, ou chez lui, rarement ailleurs. Quoi qu'il en soit, tout ce qui concerne l'attentat est dissimulé dans l'atelier de bricolage de Maurissio, au fond du troisième étage, derrière un immobile de Nicolas Gome, le célèbre immobiliste français. Sur une dizaine de mètres carrés sont entassées des centaines d'appareils électroniques en tout genre, en état varié de démontage (ou de remontage, tout est question de point de vue). Des détonateurs et des bâtons de dynamite traînent négligemment au milieu du petit établi, parmi des mini tubes de peintures. Une dizaine de petites statues de la liberté pour touristes sont jetées par terre, dans des états variés de « repeignage », constituant un mini cimetière de drag queens. Dans le bureau personnel de Stanley, modèle d'ordre et de décoration aussi design que peu pratique, sont dissimulées différentes fausses attestations d'achat de dynamite et les coordonnées exactes du bureau de la mairie qui délivre et tamponne lesdites attestations. Enfin, dans le dressing commun de plus de vingt mètres carrés, temple du narcissisme et de la chaussure italienne, deux « uniformes » détonnent, un de touriste allemand avec les tongs et la perruque brosse-queue de cheval, et un de golden boy avec attaché-case. Les deux uniformes sont clairement mis sur des chevalets, dans un coin, avec tous leurs accessoires, prêts à l'emploi.

L'appartement de Rolf et Doug

Rolf et Doug vivent dans un petit deux pièces surchargé de livres, pamphlets et autres posters et tracts sur les différents mouvements gauchisants, altermondialistes ou homosexuels. Un chat n'y retrouverait pas ses petits, et c'est d'ailleurs ce qui est arrivé comme l'atteste une odeur de charogne émanant d'une portée de chatons perdus depuis longtemps et qui pourrissent quelque part près d'un radiateur, sous la tonne de papier qui les a écrasés. Rolf et Doug n'y sont pas souvent en raison de leurs activités militantes dans lesquelles ils se donnent à cœur et à corps perdus. Pour eux l'attentat est l'accomplissement de toute une vie et ils pensent entrer dans l'Histoire par la grande porte. Dans le foutoir absolu de l'appartement, se trouvent pêle-mêle différents essais de tracts de revendication de l'attentat, des plans de la Statue de la Liberté, ainsi que, seuls éléments à peu près rangés, deux uniformes, l'un de motard cuir, l'autre de gardien de la Statue de la Liberté, fait amoureusement à la main et à la machine par Rolf d'après des photos accrochées au mur. Le coffre-fort dissimulé sous un fatras de prospectus contient pour seul trésor les cartes du Parti Stalinien américain aux noms de Doug et Rolf. La lecture des différents tracts permet de comprendre que le but de l'opération Big Queen est de repeindre la statue en rose afin de montrer au monde que les homosexuels sont la nouvelle minorité opprimée aux USA, à l'instar de tous ces immigrés pour qui elle était un phare de liberté. Sur ce thème Doug a brodé une logorrhée verbeuse et ampoulée, teintée de néo-marxisme stérile, d'altermondialisme inopportun et de diverses revendications plus que douteuses. Tous ces essais sont raturés et griffonnés car ils ont fait l'objet de moult discussions particulièrement âpres entre Doug et ses complices.

L'appartement de Colin Powel

Le petit boui-boui misérable de Colin est aussi sordide que vide. Il n'y fait que dormir, briquer ses armes et regarder des DVD d'arts martiaux et de reportages sur les Delta Forces. Les rares posters d'hommes aussi musclés qu'armés dissimulent difficilement les murs lépreux. Ses trois revolvers, dont deux d'alarme, et ses deux fusils à pompe à canon scié, sont soigneusement rangés dans un placard près du nécessaire à nettoyer. À

côté, même pas dissimulée, se trouve une jolie pochette rouge intitulée « Opération Big Queen » et contenant tout ce que Colin, qui est très organisé, connaît de l'attentat ; à savoir : des photos d'un chantier sur la 52è rue avec les plans du cadastre, des livres sur la navigation, des cartes marines de la baie de New York, des photos du bateau de Bateman, des photos du quai de Battery Park au sud de Manhattan ainsi les horaires des ferries dans la baie de New York. Dans la penderie, au milieu de ses nombreux objets paramilitaires, se trouve un très beau, et trop petit, uniforme de policier. Il est tout à fait authentique mais de la police de Los Angeles.

Sodom and Gomorha

Voici une chronologie succincte et par défaut de l'opération Big Queen. Seul Chico connaît tous les détails, les autres ne connaissent ou ne se souviennent que de quelques éléments. Entre les différents lieux, témoignages, indices et cette chronologie, les joueurs ont tout ce qu'il faut pour mener une enquête sérieuse. Le maître de jeu déterminera en fonction du planning de sa campagne et de la fameuse Table de Déclenchement des Événements Pas Du Tout Aléatoires à quelle date correspond le jour J de ce scénario.

J, 12h : Doug se fait livrer dans sa galerie cinq tonnes de peinture rose.

J, 15h : Stanley arrive à convaincre Peter Brebant, un de ses plus fidèles clients, chef de service à la mairie de New York, de lui mettre des petits coups de tampon sur les autorisations d'acheter de la dynamite qu'il a amenées dans leur chambre d'hôtel pour un 5 à 7 torride. Peter repart avec les formulaires et promet de les ramener le lendemain.

J, 22h : Lors d'une réunion du Parti Stalinien new-yorkais, Doug explique en détail que l'émancipation prolétarienne de la femme passe par celle des homosexuels. Il se fait jeter par l'assemblée au terme d'un long débat mouvementé. Maurissio défend son amant et pète la gueule au secrétaire de séance. Les deux hommes s'enfuient, poursuivis par certains militants furieux. Ils se réfugient au Tunnel où Colin vient les défendre. Une longue altercation a lieu sur le trottoir entre militants staliniens d'une part et Colin et ses amis d'autre part.

J+1, 2h : Chico et Colin pénètrent dans un chantier de Manhattan et volent des casques, des outils et des bleus de travail.

J+1, 12h : Chico et Rolf déjeunent ensemble. Rolf se fait copieusement engueuler car il n'a pas trouvé le camion de chantier qu'il avait promis.

J+1, 15h : Dépité, Rolf se rend chez sa mère et lui emprunte de quoi acheter un camion.

J+1, 16h : Peter ramène à Stanley les formulaires dûment signés.

J+1, 18h : Rolf achète un joli camion chez un concessionnaire General Motors du New Jersey. Il vient le livrer avec les papiers en règle à Chico et Colin.

J+1, 19h : Chico et Colin, déguisés en ouvriers, se rendent sur un chantier dans le nord de l'État. Ils y achètent de la dynamite, censément pour un chantier à Manhattan. Ils chargent les trois tonnes de dynamite sur le camion. Colin trouve cela génial et ne réalise pas qu'il y a beaucoup trop d'explosifs pour simplement projeter de la peinture sur la statue.

J+2, 22h : Israël se met à draguer honteusement Michael Bateman, trader new-yorkais venu s'amuser au Tunnel of Love. Il se fait raccompagner dans le bateau de celui-ci sous prétexte de faire l'amour sur l'eau.

J+2, 4h : Doug, Stanley, Maurissio et Rolf chargent sur le camion, à l'aide sa grue intégrée, les cinq tonnes de peinture qu'ils mettent à côté des trois tonnes d'explosif.

J+3, 6h : Colin monte sur le bateau de Michael, assomme celui-ci en plein ébat et le fout à l'eau où il meurt, noyé. Israël et Colin prennent le bateau et vont vers Battery Park, au sud de Manhattan. Pendant ce temps, les cinq autres Pink Queens se donnent rendez-vous dans ledit parc. Chico est obligé de jouer du couteau pour protéger son groupe de voyous qui pensaient pouvoir « casser de la fiotte » à pas cher.

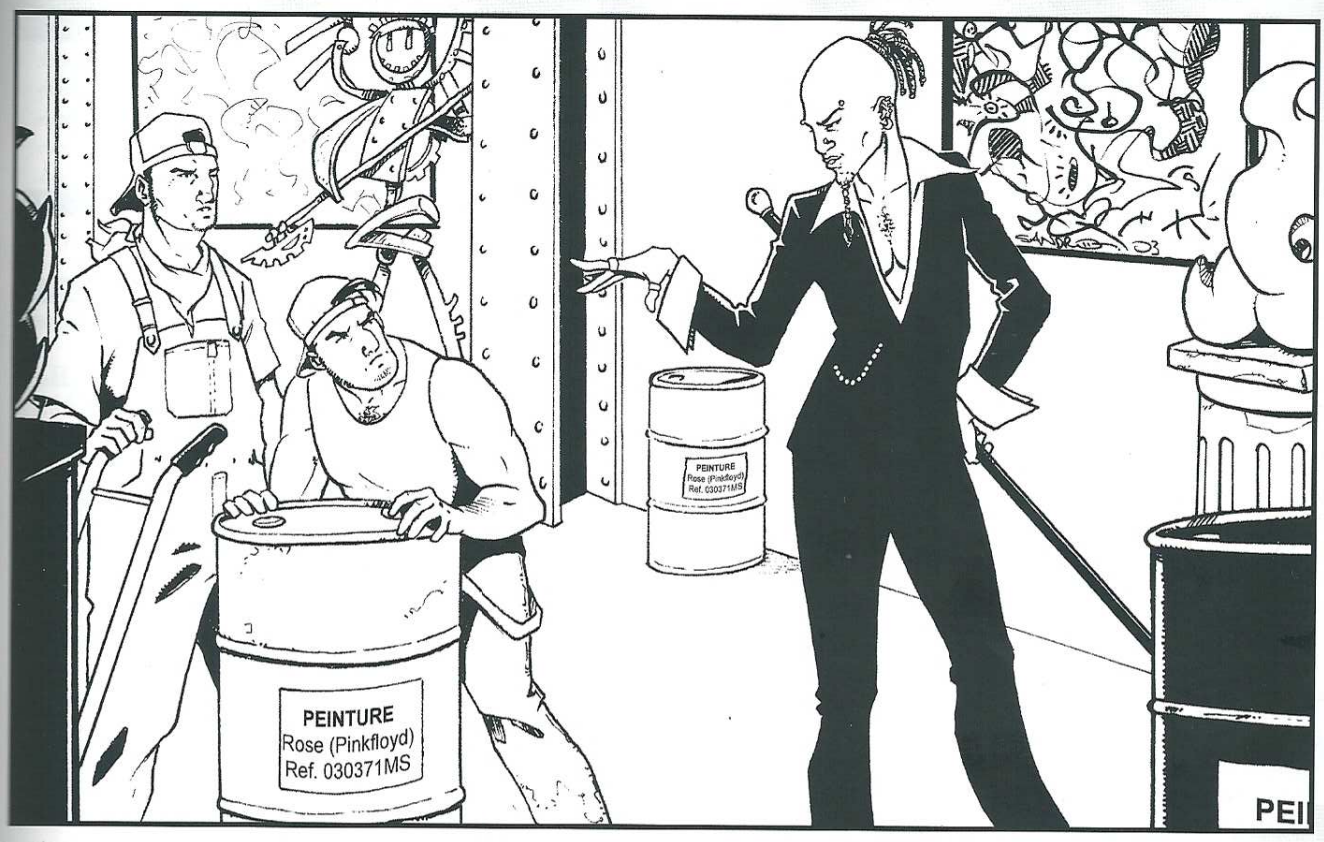
J+3, 7h : Les Pink Queens montent sur le bateau à Battery Park, entassent sur le pont à la va comme je te pousse les explosifs et la peinture, puis se dirigent vers la Statue de la Liberté. À bord ils se changent, endossant chacun un uniforme différent. Chico est en ouvrier de chantier, Colin en flic de Los Angeles, Rolf en motard cuir, Doug en gardien de la statue, Stanley en golden boy, Israël en capitaine de plaisance, Maurissio en touriste allemand.

J+3, 8h : Les Pink Queens armés de fausses armes, sauf en ce qui concerne Chico et Colin, s'emparent de la Statue de la Liberté. Les rares employés présents sont pris en otages et chacun des membres du groupe se place à son poste. Chico et Colin mettent les explosifs et les rares bidons de peinture rose en place. Maurissio installe les détonateurs, très préoccupé par la quantité d'explosifs. Doug s'occupe du téléphone et de la radio du poste des gardiens, tentant de donner l'illusion que tout se passe bien mais qu'aucun touriste ne doit débarquer sur l'île avant 11h, pour des raisons techniques. Ses efforts louables sont gâchés en grande partie par Rolf qui sanglote à côté de lui lorsqu'il ne l'engueule pas. Stanley s'occupe des otages pour les rassurer pendant qu'Israël monte la garde autour de l'île scrutant l'horizon comme un vieux loup de mer.

J+3, 9h30 : Maurissio, désemparé par la tension et la trop grande quantité d'explosifs, craque et va se confier à Stanley. Les otages commencent à paniquer sérieusement et un des gardes de la statue tente de convaincre Maurissio et Stanley de relâcher tout le monde avant que l'irréparable ne soit commis. À partir de là, les événements s'enchaînent rapidement. Au bout de quelques minutes, Maurissio et Stanley libèrent les otages et se dirigent vers Colin et Chico pour leur expliquer que tout est annulé. Bien évidemment, ces derniers refusent et lorsque Maurissio les menace avec son faux pistolet, Colin dégaine et tire, le tuant. La panique s'empare alors de l'île, les otages courent partout, Colin tire comme un fou en poursuivant Stanley, Rolf pète les plombs et fait une crise de nerfs que Doug a bien du mal à calmer. Quant à Israël, il croit que la fête a commencé et débute un superbe strip-tease sur le socle après avoir branché son ghetto-blaster à fond. Dégoûté, Chico appuie sur la télécommande des explosifs.

J+3, 10h : Les charges placées dans le socle explosent, détruisant la statue et tous ceux présents sur l'île.

Quoi qu'il arrive, dès que Chico se sentira menacé, il déclenchera les explosifs, et ce quels que soient les risques encourus par lui ou qui que ce soit.



Key West

✝ Sharah, alias Seymour Bronski, 58 ans, 165 cm, 66 kg, cheveux blancs aux yeux verts

Laurent grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	6	5	7+	4	5

« Business is business, and business is good. »

Talents

Baratin 5, Combat 4 (épées 8), Corps à corps 4, Défense 8, Discrétion 4, Discussion 7, Enquête 5, Fouille 4, Intrusion 3, Tir 4+ (armes de poing 9+), Aisance sociale 7, Athlétisme 6, Conduite 5, Culture générale 3 (histoire des USA 6), Savoir occulte 2 (la hiérarchie de Laurent depuis deux siècles 6), Métier (directeur d'une agence secrète de renseignements) 6, Informatique 4, Français, Latin, Gaélique, Espagnol, Yiddish, Allemand, Savoir d'espion 2 (contre-espionnage 7), Prendre un air grave pendant les réunions 7, Sortir des répliques de film mal à propos 6.

Pouvoirs

Juste lame 4, Trait d'énergie 4, Polymorphie 3, Détection du mensonge 4, Non-détection 3, Champ de force 2, Domination 4, Détection du danger 4, Charme 3, Caméléon 2.

Combat

53 PP, 14 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38

Claymore bénie ancienne (précision +5, puissance +9), pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Grand responsable de l'Union, Sharah est un ange de principe. Très organisé et travailleur, il dirige très étroitement son groupe, ne rendant compte qu'à Laurent lui-même. Entraîné malgré lui dans une guerre avec la Confédération, il a cherché maintes fois à négocier avec Semper Fidelis en vain. Laurent dit l'apprécier personnellement mais n'a jamais cherché à mettre fin à cette guerre fratricide ; il s'est juste contenté d'intervenir les rares fois où le sang a coulé. New York est son QG et il le connaît par cœur. Arrivé avec les premiers colons au XVII^e siècle, Sharah est profondément attaché à sa terre et peut aisément passer pour un immonde chauvin alors qu'il est juste un patriote américain. Il n'en oublie pas moins son rôle d'ange de Laurent et cherche à maintenir l'ordre et la sécurité. S'appuyant sur la très forte population catholique de la Côte Est et notamment de New York et de Boston, il peut compter sur un clergé très important et un excellent réseau d'informateurs parmi la population. Son QG est dans les sous-sols de la cathédrale St Patrick de New York mais en raison de la taille de son réseau, et de l'exiguïté de cette dernière, il occupe également des bureaux dans un immeuble juste en face, dissimulé par une société écran d'import-export avec l'Italie, la General Export Corp. Les locaux sont très fortement gardés, notamment les entrepôts du rez-de-chaussée qui contiennent tout le matériel paramilitaire des soldats de Dieu. Les très nombreux serviteurs de Dieu spécialisés dans les investigations, le droit, l'espionnage travaillent tous dans une atmosphère à la *X-Files* dans de grands bureaux paysagés. Grâce à sa très grande rigueur, la discipline de

ses troupes, ses moyens financiers et son admirable connaissance du terrain, Sharah contrôle New York au plus près. Bien évidemment, la taille de la ville et le mode de vie débridé des New-Yorkais font la vie facile aux forces du Mal, mais ces dernières n'arrivent pourtant que péniblement à compenser l'extraordinaire emprise des forces du Bien. Sharah est tellement puissant que la plupart des autres forces du Bien s'appuient sur son organisation pour toute la Côte Est. On trouve donc des anges de tout bord dans son QG.

✠ Les 200 soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	2+	3+	2	1+	2

« Sir, yes sir ! »

Talents

Corps à corps 2, Défense 3, Tir 2 (armes de poing 3), Enquête 2, Fouille 3, Athlétisme 2 ; Intimidation 2, Métier (gardien) 2, Informatique 1, Culture générale 1 (la vie à New York au troisième millénaire 2), Savoir militaire 1 (tactiques de combat urbain 2), Savoir criminel 1 (connaissance des gangs de New York 2), Savoir occulte 1 (l'Union de Laurent 2).

Pouvoirs

Volonté supra-normale 1, Arme exaltée 1.

Combat

6 PP, 5 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Fusil à pompe (précision –2, puissance +5, portée moyenne), pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne), matraque (précision +0, puissance +1, non-létale).

Bons Américains catholiques majoritairement issus de l'immigration irlandaise et italienne, ils se sentent clairement l'avant-garde des forces du Bien dans le pays le plus puissant du monde, en clair l'élite divine sur Terre. Très disciplinés, suréquipés, ils ont souvent tendance à en faire trop et à utiliser plus de moyens que nécessaire. Organisés en groupes irlandais et italiens qui ne se mélangent pas, ils apprécient beaucoup la rivalité ethnique qui en résulte et qui les pousse à se dépasser lors des missions.

✠ Les 150 serviteurs de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	3	3+	2	2+

« Vous n'êtes pas accrédités pour être dans ce secteur et obtenir ce genre d'informations. Veuillez sortir immédiatement et oublier ce que vous venez d'apprendre. »

Talents

Baratin 2, Défense 2, Tir 1 (armes de poing 2), Enquête 3, Fouille 3, Intrusion 3, Discrétion 2, Culture générale 1 (la vie new-yorkaise au troisième millénaire 2), Intimidation 2, Droit new-yorkais 2, Métier (divers) 2.

Pouvoirs

Sens surdéveloppés.

Combat

5 PP, 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Très pros, très FBI, ce sont les sans-grade, les besogneux de l'Union. Chargés de l'administration, de la comptabilité, de la perception de la dîme, des écoutes téléphoniques, des recherches scientifiques lors des enquêtes, bref de fournir aux anges tous les moyens nécessaires pour accomplir leurs missions diverses et variées.

Anges affectés au problème Big Queen

Parmi les deux cents anges appartenant à l'Union, quatre sont affectés à l'opération Big Queen, les voici en détail.

✠ Amaleki, alias Sergent Philip Truning, 38 ans, 176 cm, 78 kg, brun aux yeux verts

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	4	3+	4	3

« Je pense que c'est ton choix. Que tu entres ou pas dans l'appartement de ce suspect, c'est toi qui décides. Je ne veux pas te forcer. Moi à ton âge je l'aurais fait, mais j'étais vachement courageux, alors je comprendrais que tu ne le fasses pas… »

Talents

Combat 3 (couteaux 7), Défense 4, Discrétion 4, Discussion 4, Enquête 3, Fouille 2, Tir 1 (armes de poing 2), Athlétisme 3, Culture générale 1 (corps des Marines US et la vie new-yorkaise au troisième millénaire 2), Savoir occulte 1 (l'Union de Laurent 3), Intimidation 5, Métier (US Marines) 5, Savoir militaire 2 (assaut amphibie 4), Rabâcher ses histoires de Marines 4, Reprendre les gens en disant SERGENT Truning lorsqu'ils disent juste Truning 6.

Pouvoirs

Juste lame 3, Anaérobiose, Corps liquide, Peur 2, Télékinésie 2.

Combat

28 PP, 8 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Baïonnette de Marine bénie majeure (précision +4, puissance +5), pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Chef du groupe affecté à l'opération Big Queen, Amaleki est un vieux de la vieille désabusé et que rien n'étonne. Il est usé et fatigué

par la lourdeur administrative angélique et par les missions toujours similaires. Seuls sa grande fainéantise et son dégoût du conflit l'empêchent d'envoyer tout péter. Il dirige son équipe comme il vit, mollement, prenant le minimum de décisions afin qu'on ne puisse rien lui reprocher. Il entretient des rapports d'amour et de haine avec Chantal dont il déteste les sautes d'humeur mais dont le goût perpétuel du dénigrement l'amuse et le rassure. Il méprise au plus au point Joe l'arriviste, qu'il soupçonne à juste titre de vouloir prendre sa place. Il n'a pour le moment aucune opinion de Bernard, le petit nouveau, fraîchement débarqué du Paradis.

✝ Bashan, alias Joe Darmik, 36 ans, 162 cm, 58 kg, chauve aux yeux marrons

Walther grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	3	5	2+	4

« Lorsque je t'ai dit que j'avais été le voir et qu'il avait refusé de venir à ta soirée, je voulais dire que je pensais qu'il allait dire non, pas qu'il avait dit non, mais c'est pareil. Et puis cela m'évitait d'y aller. »

Talents

Baratin 2, Combat 2 (exotiques 4), Défense 4, Discussion 2, Enquête 3, Intrusion 2, Athlétisme 4, Culture générale 1 (la vie new-yorkaise au troisième millénaire 2), Savoir occulte 1+ (l'Union de Laurent 3), Hobby (collectionner des insectes) 3, Intimidation 3, Torture 5.

Pouvoirs

Exorcisme 3, Peur 4, Absorption du mal 2, Détection des créatures invisibles 2.

Combat

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

Perceuse électrique portable majeure (Précision +2, Puissance +6).

Teigneux mais hypocrite, Bashan est une petite frappe à la De Vito.

Une véritable ordure chafouine qui se venge sur autrui des misères que l'univers lui fait endurer. Faux dans tous ses rapports, il est tellement aigri et hypocrite qu'il ne sait même plus ce qu'il pense réellement des gens. Paranoïaque, il se méfie de tout le monde et se protège en étant d'une obséquiosité suintante. Son plus gros défaut est son manque de talent pour mentir, ce qui lui cause beaucoup de problèmes.

✝ Jared, alias Chantal Trader, 48 ans, 158 cm, 47 kg, brune aux yeux noirs

Didier grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	5	4	3	5	3

« Ah non mais lui alors vraiment, au secours ! C'est n'importe quoi ça, pour qui il se prend ? Il m'a carrément dit bonjour ! Alors qu'il sait très bien que je peux pas le saquer depuis hier. Comment cela il pouvait pas savoir ? Il connaît rien aux femmes c'est tout ! »

Talents

Baratin 6, Défense 4, Discussion 5, Enquête 4, Intrusion 3, Séduction 6, Aisance sociale 5, Culture générale 1 (la vie new-yorkaise au troisième millénaire 2), Savoir occulte 1+ (l'Union de Laurent 3), Hobby (shopping) 5, Métier (secrétaire) 2.

Pouvoirs

Langage universel, Charme 2, Téléportation 1, Sommeil 2.

Combat

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

Cyclothymique en pleine crise existentielle, elle vit très mal la crise de la cinquantaine de son hôte. Très agressive, elle reste malgré tout une assez bonne communicante et sait bien négocier les accès dans les endroits interdits, ce qui est précieux pour les enquêtes. Absolument sans gêne, elle utilise sa petite taille et son statut de femme pour s'incruster partout.

✝ Coolax, alias Bernard Gottlieb, 22 ans, 186 cm, 98 kg, blond aux yeux bleus

Jean grade 0

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	4	4+	2	2+

« Ouais, ba bonjour monsieur l'agent. Tu vas bien ? Non j'ai pas mon permis sur moi, mais faut pas que ça te file un ulcère. »

Talents

Défense 4, Discussion 3, Enquête 5, Culture générale 1 (la vie new-yorkaise au troisième millénaire 2), Savoir occulte 1 (l'Union de Laurent 3), Technique 1 (génie électrique 3), Informatique 5.

Pouvoirs

Décharge électrique 2, Corps électrique, Psychométrie 1.

Combat

6 PP, 7 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Tout nouvellement débarqué du Paradis, Coolax est un jeune hacker un peu bonhomme, nourri de pizzas et de coca, fan du *Seigneur des Anneaux* et membre de l'Église Unifiée de Bill Gates. Très maladroit dans ses rapports humains, il agace assez vite malgré sa gentillesse.

NO VOICES IN THE SKY

You don't need no golden cross, to tell you wrong from right,
The world's worst murderers were those who saw the light.
Motörhead

Born To Raise Hell

Au début du XIX[e] siècle un ange de Laurent, Moroni, est foncièrement dégoûté par tout ce qu'il voit sur Terre. Pour lui tout n'est que misère, obscurantisme et décadence. Officier dans les armées napoléoniennes, il a pu constater de visu le pillage systématique et la mise en coupe réglée de l'Europe par un quarteron de résidus de noblesse, des tarés congénitaux faisant massacrer leur propre population pour *garder leur petit cul blême sur des trônes dont ils sont* indignes. La mise sous tutelle de la papauté par le petit Corse mégalomane est le coup de grâce pour Moroni. Comment un simple roturier auto-proclamé empereur, venu d'une peuplade d'enculeurs de chèvres et ne parlant même pas français correctement, ose-t-il se déclarer le chef du représentant de Dieu sur Terre ? Profondément ulcéré, Moroni change de camp et décide de mettre à bas l'immonde blasphémateur. Après Waterloo et la victoire finale sur l'ogre corse, sa vengeance est assouvie mais il réalise que les autres souverains sont non seulement aussi débiles et mégalomanes que le fossoyeur de la révolution mais que s'ils n'ont pas mis le pape sous tutelle c'est uniquement parce qu'ils n'en n'ont pas les moyens militaires. Bref, il décide qu'il est temps que cela cesse et que Dieu règne à nouveau sur Terre, établissant son royaume et amenant un ordre nouveau. Étant grade 3, il en touche deux mots à son archange qui, étonnamment, n'est pas contre. Il partage même ses idées mais lui fait comprendre qu'il ne peut pas agir. Moroni, qui a oublié d'être con, comprend le message et décide de passer à l'action : il va amener le royaume de Dieu sur Terre. Pour cela il décide de monter une opération « Jésus », mais de manière bien plus efficace que celle qui lui succédera. Grâce à l'aide illégale d'un ange d'Yves, Mormon, il pénètre dans les archives paradisiaques et met la main sur les brouillons de travail de la Bible et surtout une série d'Évangiles refusés dans le nouveau testament. Il les photocopie (oui au Paradis, il y avait des photocopieuses en 1820 ! C'est le Paradis, pas le centre de sécu de Champoteux) et décide de s'en inspirer pour faire un Évangile perdu de Jésus-Christ. Mormon et lui passent deux ans à écrire ce nouvel Évangile, qu'ils appellent le Livre de Mormon, car c'est ce dernier qui, étant le plus doué pour écrire, en rédige la quasi-totalité. Conscient que l'établissement d'une théocratie ne peut se faire en Europe, parce que les forces du Bien y sont à la fois trop étriquées, trop peureuses et surtout trop puissantes, il s'exile avec son complice au Nouveau Monde, havre de tous les fanatiques religieux et illuminés mystiques. Mormon est alors renégat, ce qui est assez rare pour un ange d'Yves. Ils étudient les différents mouvements sectaires qui fleurissent sur le continent et se décident pour un plan marketing en béton. Ils cherchent leur messie, un type suffisamment illuminé pour croire à l'apparition d'anges et devenir le nouveau prophète mais aussi suffisamment malléable pour obéir aveuglément. Après plu*sieurs tentatives infructueuses, ils apparaissent dans toute* leur gloire angélique devant un jeune homme un peu plus mystique que les autres en se faisant passer pour Jésus-Christ et Dieu. Ils lui apprennent qu'il est l'élu et déclarent :

« Apprends qu'il n'y a que deux Églises, l'Église de l'Agneau de Dieu et l'Église du Diable, et que ceux qui n'appartiennent pas à l'Église de l'Agneau de Dieu appartiennent à la grande Église, la mère des abominations, la putain terrestre. »

Bref ils commencent à lui faire comprendre qu'il est l'élu chargé par Dieu et Jésus-Christ de restaurer le royaume divin sur Terre. Nous sommes en 1820 au nord de l'État de New York, le jeune homme s'appelle Joseph Smith et a 25 ans. L'Église de Mormon est en train de naître. Moroni apparaît plusieurs fois à Joseph et lui annonce que deux des douze tribus d'Israël sont parties cinq siècles avant Jésus-Christ vers le Nouveau Monde. Là, elles se sont acclimatées et sont devenues des tribus amérindiennes. Après avoir quitté la Terre Sainte une fois son ministère terminé, Jésus est venu en Amérique pour rendre visite à ces deux tribus quelque peu isolées, leur a apporté la bonne parole et est parti pour Hawaï. Moroni ne précise pas si Jésus y fit du surf. Les tribus chrétiennes furent petit à petit massacrées par les tribus païennes du Nouveau Monde jusqu'à ce qu'au V[e] siècle, lui, Moroni, simple homme, fils de Mormon, descendant de Moïse et prophète à part entière, seul survivant des deux tribus d'Israël, enterra l'Évangile écrit par son père et ses pères avant lui sur la venue du Christ en Amérique. Il lui raconte qu'une fois l'Évangile mis à l'abri, il est mort, épuisé, mais s'est incarné en ange car sa vie avait été pure. Désormais il revient sur Terre

en tant qu'ange pour indiquer à l'élu, Joseph, que l'heure est venue de déterrer l'Évangile de son père, le Livre de Mormon, inscrit sur des feuilles d'or. Le petit Joseph s'empresse de déterrer le livre d'or que Mormon et Moroni avait enfoui la veille sur une colline pas loin de chez leur élu. Celui-ci n'en peut plus de joie mais déchante un peu en voyant que le livre est écrit en une langue qu'il ne comprend pas. Moroni passe donc deux ans à le lui traduire dans le secret de sa maison. Mormon et Moroni se relayent en secret pour cette opération assez fastidieuse. Au cours de ces deux années Joseph, qui n'a pas de métier, devient charlatan et arnaqueur, vendant à plus crédules que lui des pierres à trésor capables de localiser les fortunes enterrées par les Indiens d'Amérique. Bien évidemment il se fait prendre et est condamné pour escroquerie. Les deux anges sont furieux mais, trop investis dans le projet, décident de poursuivre malgré tout avec Joseph. Ils prennent quand même la résolution de mieux le surveiller à l'avenir. En 1830, Joseph est prêt : il a non seulement traduit le livre mais également bien assimilé toute la doctrine de la nouvelle Église. Il se met à convertir autour de lui non sans succès ; l'Église de Jésus-Christ des Saints des Derniers Jours est née. Nos deux anges fêtent cela en se biturant gravement dans les bois. Grâce au pouvoir de télépathie de Mormon, Joseph reçoit régulièrement des révélations, ce qui va s'avérer très utile pour la gestion de l'Église. Moroni, conscient que Mormon et lui ne pourront pas apparaître au grand jour devant trop de témoins afin d'éviter que les forces du Mal mais aussi celles du Bien n'enquêtent, devient sous l'identité de Oliver Cowdery un très bon ami et le deuxième fidèle de Joseph, le premier étant son frère. Mormon reste quant à lui en retrait. Pendant la période de traduction, Joseph Smith montre avec fierté le livre écrit par les anges à des témoins dont quelques-uns, suffisamment réceptifs à ses délires, acceptent de certifier par écrit avoir vu ce curieux livre d'or aux caractères incompréhensibles. Moroni inspire Joseph grâce à un nouveau message télépathique et le voilà partant avec ses deux disciples sur les bords d'une rivière paisible. Là, Mormon apparaît et se fait passer pour Jean le Baptiste revenu du Paradis pour redonner le sacrement du vrai baptême aux hommes, le baptême chrétien étant jugé pervers et obsolète. Mormon baptise donc Joseph et ses deux amis, comme il le fit prétendument pour Jésus en son temps et explique alors au nouveau messie qu'il est le premier nouveau prêtre de la vraie religion de Jésus-Christ. S'ensuit tout un verbiage ésotérique du cru de Moroni que Joseph digère du mieux qu'il peut et qui parle de l'organisation précise du clergé de la nouvelle Église. Une fois officiellement baptisé et ordonné prêtre et ayant terminé la traduction de son nouvel Évangile, Joseph se lance à corps perdu dans le prêche et la conversion de fidèles. Moroni, ne voulant pas que les forces du Bien se rendent compte du soutien qu'il lui apporte, reprend le nouvel Évangile, appelé Livre de Mormon, du nom du soi-disant père de Moroni et dernier messie de Jésus-Christ avant Joseph Smith. Grâce à de subtils miracles accomplis par Moroni discrètement, à la fougue de Joseph qui, contrairement à la plupart de ses concurrents croit réellement à ce qu'il dit, grâce aussi à l'efficacité du message marketing délivré, la petite Église s'installe et prospère pour devenir, dans les années 1830, un culte dépassant les frontières de l'État de New York.

« Je vais maintenant vous donner une description de la manière par laquelle le Livre de Mormon fut traduit. Joseph Smith devait placer la pierre de voyant dans un chapeau, puis il plaçait son visage dans ledit chapeau de façon à exclure la lumière. Dans l'obscurité, la lumière spirituelle pouvait briller. Un morceau de ce qui ressemblait à un parchemin apparaissait et, dessus, la traduction. Une phrase apparaissait à la fois et, en-dessous, la traduction anglaise. Frère Joseph lisait alors le texte en anglais à Oliver Cowdery qui était le principal secrétaire et lorsque cela était écrit, on répétait le texte au frère Joseph afin de vérifier si cela était correct. La phrase disparaissait ensuite et une autre prenait sa place. Ainsi le Livre de Mormon était traduit par le don et la puissance de Dieu et non par le pouvoir de l'homme. »

David Whitmer, témoin du Livre de Mormon.

Les forces du Bien ainsi que celles du Mal envoient des enquêteurs vérifier que tout est normal et qu'il s'agit juste de la folie habituelle des hommes. Grâce aux précautions prises par Moroni, ils s'en repartent chez eux rassurés. Les années passent, et malheureusement un travers jusque-là insoupçonné de Joseph commence à poser problème. Le jeune homme, qui n'est plus tout jeune, a une libido pour le moins tourmentée et totalement incompatible avec les mœurs de l'époque. Il est bien sûr marié mais commence à trouver qu'une seule femme ne suffit pas à satisfaire ses pulsions. Il en touche deux mots en prière à Moroni qui décide de joindre l'utile à l'agréable. Il envoie, comme il le fait régulièrement, une inspiration divine à Joseph Smith lui indiquant qu'à l'instar des patriarches bibliques, les vrais chrétiens, auto-proclamés mormons ou plus modestement « saints », peuvent et même doivent être polygames, ce qu'il nomme pudiquement « mariage pluriel » comme la gauche du même nom. Moroni résout ainsi deux problèmes : l'insatiable appétit sexuel de Joseph qui commençait à nuire à sa réputation et le sous-effectif de ses fidèles. En les rendant polygames, il attire de riches hommes désireux de jouer les pachas. Ceux-ci pourront donc avoir nettement plus d'enfants que les couples monogames. Et comme les femmes à cette époque bénie font ce qu'on leur dit, le nombre de fidèles augmente mathématiquement. Cela fonctionne très bien, trop bien pour Joseph qui épouse à tour de bras sans toujours prévenir sa femme, mais pas assez vite pour Moroni et Mormon. Les deux anges savent pertinemment que, bien qu'immortels, le temps leur est compté car les forces du Mal, ou pire, celles du Bien, vont forcément un jour ou l'autre découvrir que ce petit culte bizarroïde est bien trop organisé et puissant pour ne pas être soutenu par un camp ou par un autre, voire infiltré par des psys. Il faut donc faire vite, très vite, d'autant que l'instauration d'une théocratie dans un État comme celui de New York s'annonce plus dure que prévu. Malgré l'envoi assez réussi de missionnaires en Europe et les essais relativement fructueux de convertir les Amérindiens, les effectifs ne décollent pas assez vite selon le business-plan de Moroni. C'est pourquoi, toujours dans le cadre d'une campagne marketing globale et bien organisée, il s'arrange pour faire lyncher Joseph Smith lors d'un prêche dans une petite ville plutôt hostile. Les deux anges se débarrassent de leur pion qui, sous l'influence conjuguée de son psychisme vacillant et des trop nombreuses apparitions et révélations qu'il a reçues, commence à divaguer et fait des déclarations non voulues par les deux anges, la plus délirante étant sa révélation sur les habitants de la Lune qu'il est censé

NO VOICES IN THE SKY

aller évangéliser une fois qu'il aura converti les terriens. L'Église de Jésus-Christ des Saints des Derniers Jours s'offre son premier martyr, et pas n'importe lequel, le fondateur et prophète Joseph Smith, celui qui avait été nommé nouveau messie de Jésus-Christ par Jésus lui-même. À partir de là, les affaires s'accélèrent. Moroni et Mormon ayant repéré depuis longtemps un disciple péchu et sans scrupules, ils le balancent à la tête de l'Église et le dirigent plus étroitement que Joseph, dont les frasques sexuelles et les délires mystiques avaient tendance à desservir la cause et à lui faire dire parfois n'importe quoi. Brigham Young est donc nommé nouveau prophète de l'Église des Saints des Derniers Jours. Moroni le manipule comme son prédécesseur et le fait surfer sur la vague de sympathie immense que le martyr du prophète a occasionnée. Conscient que les forces du Bien et du Mal se rapprochent et que les terres plutôt civilisées des États-Unis sont peu propices à l'établissement d'une théocratie, Moroni décide d'envoyer tout son petit monde loin à l'ouest, dans les terres sauvages du Grand Ouest. La vaste migration est soigneusement planifiée et préparée pendant deux longues années, Mormon allant même repérer le site de l'établissement de Zion, la nouvelle Jérusalem, future capitale du royaume de Dieu. Bref, soutenus et protégés par Mormon et Moroni, les saints se mettent en route et, après un voyage de plusieurs mois, installent leur communauté dans un coin paumé et désertique du continent, au bord d'un grand lac salé, pour fonder Salt Lake City.

March or croak, march or croak
All your lives a cosmic joke
Fill your days with piss and smoke
The wolf waits at your door.

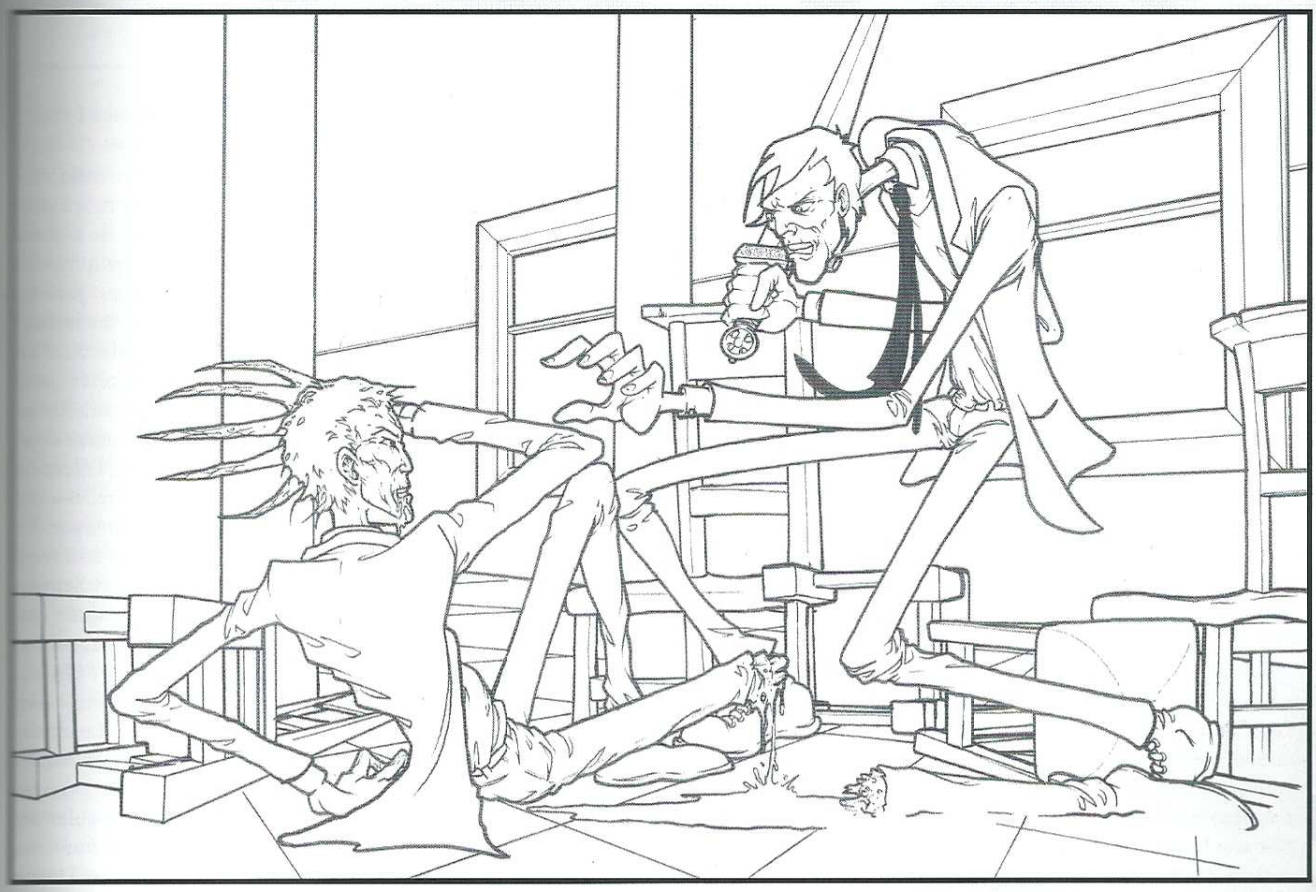
Motörhead

En 1848, la théocratie du Deseret, possédée et dirigée par l'Église des Saints des Derniers Jours, est proclamée par un Brigham Young totalement euphorique d'avoir réussi ce que son prédécesseur avait raté. La première théocratie moderne est née. Elle est dirigée par l'Église et devient immédiatement un État totalitaire. Tous les aspects de la vie familiale, religieuse, politique et sociale sont régentés et gouvernés par l'Église. Celle-ci est dirigée par un président, prophète et voyant, assisté de deux vice-présidents, conseillés par un Quorum des Douze Apôtres et une assemblée des Septante. La grande nouveauté de l'Église par rapport aux autres branches de la chrétienté est de prétendre que la Bible n'est pas complète et que Dieu continue de parler au travers de révélations à son prophète sur Terre, le président de l'Église. Les USA ont autre chose à faire en 1848 que de s'occuper de ce groupe de fanatiques mystiques qui ont décidé de s'enterrer dans un coin paumé et aride des terres sauvages. Mais l'aide de Moroni, de Mormon et l'extraordinaire solidarité des saints leur permettent non seulement de survivre mais de transformer en quelques années ce coin de désert sans vie en une colonie prospère et tout à fait agréable à vivre, agréable tant que l'on est un intégriste religieux. En 1852, Brigham Young se sent suffisamment à l'aise dans sa petite théocratie du Deseret pour annoncer officiellement à la face du monde que la polygamie est une des bases de la nouvelle religion chrétienne. Moroni et Mormon se rendent vite compte que ce qui au départ n'avait été fait que pour dissimuler l'érotomanie de Joseph et pour faire grandir les effectifs se révèle un terrible coup anti-marketing. Les mormons sont stigmatisés et la polygamie est même présentée par les élites intellectuelles du nord du pays comme le deuxième barbarisme du continent après l'esclavage. Si l'on ajoute que le Livre de Mormon déclare officiellement maudits et indignes les Noirs et leur interdit l'appartenance à l'Église de Dieu sous prétexte qu'ils descendent de Caïn, ils apparaissent clairement comme de monstrueux réactionnaires illuminés. Toujours afin d'accélérer le mouvement et d'augmenter le nombre de fidèles ainsi que la puissance de l'Utah, Moroni et Mormon se mettent en quête d'un moyen d'apporter la prospérité à leur peuple. Mormon part en Californie pour faire fortune. Il y réussit au-delà de ses espérances puisqu'il découvre grâce à ses pouvoirs les gisements d'or de la Sierra Nevada. La fortune qu'il accumule aide son Église mais c'est surtout l'argent apporté par les dizaines de milliers de colons obligés de passer dans le Deseret pour se rendre en Californie qui va sortir définitivement de l'ornière la théocratie. La guerre de sécession ne touche pas les mormons, pas plus d'ailleurs que tout ce qui concerne leurs contemporains. Ils vivent et s'enrichissent dans leur petit royaume, sans que personne ne les dérange. Bref, la théocratie prospère et le rêve de Moroni se réalise enfin. Lui et Mormon se mettent clairement en retrait, se contentant de donner de temps en temps des petites révélations à leur prophète mais laissant l'Église se gérer elle-même grâce à son implacable organisation. Des représentants du Paradis et de l'Enfer enquêtent sur place afin de comprendre de quoi il retourne et repartent sans preuve mais avec la désagréable impression de s'être fait entuber. Brigham Young mène tout son petit monde d'une main de fer et n'hésite pas à recourir à la violence pour se faire obéir. Un grand nombre de gens commencent à en avoir marre de l'aspect dictatorial de l'Église et décident de partir vers la Californie y fonder un vrai royaume de Dieu. Brigham le leur interdit mais, devant leur détermination, les laisse partir, non sans les avoir excommuniés. Puis il ordonne à sa milice de les massacrer dans les montagnes en faisant croire qu'ils ont été tués par des Indiens. Cela mettra un terme à toute opposition à l'Église sur son territoire.

« Pourquoi tant d'habitants de la Terre ont-ils reçu la malédiction d'avoir la peau noire ? C'est la conséquence de leurs pères qui ont rejeté le pouvoir de la Sainte–Prêtrise et les lois de Dieu. Ils mourront et attendront jusqu'à ce que tous les autres enfants aient reçu leur bénédiction dans la Sainte-Prêtrise, alors seulement la malédiction sera levée de la postérité de Caïn et ils s'élèveront et possèderont la prêtrise. »

Brigham Young,
prophète de l'Église des Saints des Derniers Jours

Une fois la guerre de sécession terminée et les États rebelles absorbés, les USA continuent leur inexorable poussée vers l'ouest et finissent par se heurter aux mormons qui occupent un vaste territoire. Ce choc terrestre est le parallèle d'un autre choc qui a lieu au Paradis. Après enquête, le Paradis a compris que cette secte a trop bien réussi pour ne pas être aidée par le Bien, le Mal, ou la troisième force. Yves, qui est nettement moins con que la moyenne, sait que Mormon est un de ses anges, renégat de surcroît. Il en touche deux mots à Laurent et lui laisse entendre qu'un accord à l'amiable est possible. Après tout, les mormons sont ces chrétiens et ne sont pas plus intolérants,



misogynes, homophobes, racistes et antisémites que la plupart de leurs confrères des autres branches. Sharah, le grade 3 de Laurent responsable du nord des USA, vient donc négocier avec Moroni et Mormon pendant que des représentants du gouvernement fédéral viennent parlementer avec les autorités terrestres du territoire du Deseret. Moroni, lâché par son archange qui, il est vrai, ne lui avait pas formellement dit de créer sa propre religion, est ulcéré. De rage et de dépit, il contacte Semper Fidelis et déclare que comme le Deseret est raciste, non abolitionniste et donc pro-sudiste, il doit négocier avec la Confédération et pas avec l'Union. Les deux grades 3 de Laurent qui se haïssent depuis la guerre civile en viennent presque aux mains. Sharah, dégoûté, demande le soutien et l'arbitrage de Laurent qui l'a chargé officiellement de ramener les mormons dans la chrétienté. Laurent, tiraillé entre sa parole, son rôle d'archange mais également son intégrisme, son racisme et une certaine sympathie pour les réalisations des sudistes et des mormons, ne répond pas, considérant que deux grands garçons grades 3 travaillant pour le même archange ne peuvent que s'entendre. Bref, il botte en touche avec une lâcheté assez étonnante mais compréhensible quand on connaît ses problèmes de conscience. Les deux grades 3, plus Moroni qui est également grade 3, bien que non affecté à un secteur particulier mais de fait en charge du Deseret, doivent s'entendre, contraints et forcés par leur archange. Semper Fidelis consent à ce que le Deseret rejoigne la fédération en tant qu'État, mais il obtient qu'il soit rattaché à la Confédération, donc sous Semper Fidelis, plutôt qu'à l'Union. En échange de quoi l'Église est laissée tranquille et reconnue par les forces du Bien. Sharah accepte, non sans mal, mais obtient que les mormons renoncent officiellement à la polygamie et que Moroni soit arrêté et jugé pour insubordination et escroquerie à la fausse Bible. Semper Fidelis et Moroni obtiennent que les USA se libéralisent moins et promettent de revenir à un fondamentalisme plus propice aux esprits étroits et fanatiques. En 1894, après des années de tractations paradisiaques et terrestres, le territoire indépendant du Deseret est amputé d'une partie de sa surface, notamment au nord, et devient l'État de l'Utah, rejoignant officiellement les États-Unis d'Amérique. Wilford Woodruff, le successeur de Brigham Young à la tête de l'Église, annonce qu'il a eu une révélation, mettant fin à la polygamie. Cette déclaration ne sera jamais suivie d'effet réel puisqu'une partie non négligeable des mormons continue la polygamie, bien que discrètement et officieusement. Moroni passe en conseil de discipline mais n'est que dégradé et mis au placard. Semper Fidelis se réjouit, Sharah commence à douter de son supérieur. Mormon a disparu de la circulation, Yves l'ayant envoyé au purgatoire afin d'expier ses péchés. Il y est toujours. Et l'Église continue de prospérer tranquillement, désormais entièrement aux mains des humains. La hiérarchie de l'Église a compris à cause des fuites lors des négociations que les forces du Bien et du Mal agissent sur Terre et que Moroni existe réellement et s'est incarné. Étant « aware » et alliés aux forces du Bien, suite à l'accord de 1894, ils entreprennent, comme l'Église catholique, de mêler allégrement pipeau mystique et doctrines foireuses afin de justifier les changements imposés par la politique. Le meilleur exemple en était bien évidemment l'affaire de la polygamie, arrêtée suite à une « révélation » alors que c'est

le résultat des négociations. Les années passent et l'Église devient riche et puissante mais perd son statut de théocratie. La lutte pour les droits civiques est, comme pour tout le reste de la Confédération, une terrible épreuve, l'Église mormone étant ouvertement raciste et interdisant aux Noirs de devenir membres. Elle obtient un sursis en laissant l'Utah voter une loi autorisant les Noirs à voter, mais une action en justice menée par des partisans de l'égalité raciale les amène jusqu'à la Cour Suprême. Devant l'imminence du verdict obligeant l'Église à changer sa doctrine, le président et prophète de l'époque reçoit une révélation indiquant que même les Noirs peuvent être sauvés et donc devenir mormons. Cette révélation arrive juste avant le jugement de la Cour Suprême qui devient donc caduc. Nous sommes en 1978. Lorsqu'il apprend que Semper Fidelis monte son opération JR, Laurent le laisse faire et lui fait savoir discrètement que Moroni est en résidence surveillée mais pas si surveillée que cela et que s'il s'échappait, il ne serait pas très activement poursuivi. Semper Fidelis prend donc contact avec Moroni et lui explique son grand plan. Celui-ci y voit une occasion de redonner à son Église sa splendeur passée. Il accepte donc de revenir sur sa terre promise, tout en annonçant vouloir faire ses affaires seul, sans liens directs avec Semper Fidelis. Il quitte sa résidence surveillée avec la complicité passive de ses gardiens et s'incarne carrément dans le corps d'un des douze apôtres de l'Église mormone. Il est donc au cœur de l'Église, constate assez vite que les décennies de gestion purement humaine l'ont fait dévier de sa trajectoire et décide de reprendre clairement les choses en main. Comme au bon vieux temps, il utilise son pouvoir de télépathie pour influencer et éclairer les membres de l'Église et surtout le Quorum des Douze Apôtres. Il fait modifier les modalités de succession du prophète : ce ne sera plus l'ancienneté mais une élection par les pairs qui déterminera le successeur. Dès que Semper Fidelis lui annonce que l'opération JR commence, il assassine discrètement le prophète, âgé de plus de 90 ans. L'enquête rapide conclut à une mort naturelle malgré les circonstances bizarres. Là encore des messages divins envoyés aux policiers, tous mormons, aident à étouffer l'affaire. La « campagne électorale » commence. Les joueurs débarquent en plein milieu de celle-ci alors que l'Église est en deuil et toute bouleversée par les changements impulsés par Moroni. Bien sûr Moroni cherche à se faire élire et à prendre définitivement la direction de l'Église. Si jamais il ne se fait pas élire, il projette de se révéler et de prendre le pouvoir en tant qu'ange fondateur. Il préférerait ne pas avoir à utiliser cette carte mais il ne veut pour rien au monde laisser son Église, la seule, la vraie, sombrer aux mains des libéraux.

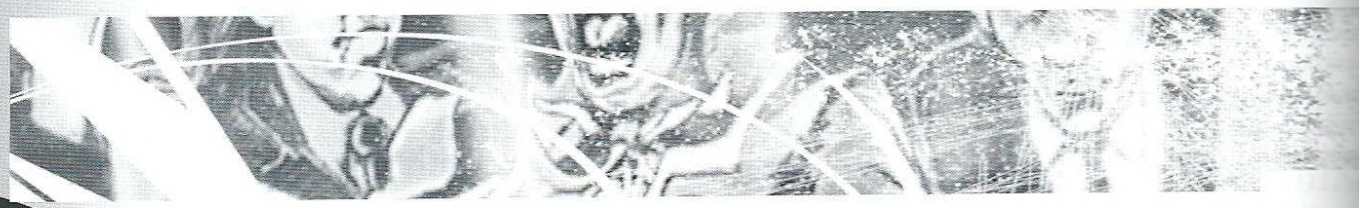
« Caïn a sacrifié son frère. Caïn aurait dû être tué et cela aurait mis fin à cette lignée d'êtres humains. Cela ne pouvait arriver et le Seigneur a placé une marque sur lui, un nez épaté et une peau noire. »

Brigham Young, prophète de l'Église des Saints des Derniers Jours

On Your Feet or On Your Knees

Le scénario se passe donc entièrement dans la belle ville de Salt Lake City, nouvelle Jérusalem selon les mormons. Toute la ville, ainsi que l'État, sont sous le choc de la mort brutale, que d'aucuns disent mystérieuse, du prophète et des soucis occasionnés par sa succession. Les joueurs devraient vraisemblablement arriver à SLC sur les indications plus ou moins volontaires de Semper Fidelis ou d'un de ses amis. À partir de là, ils devront enquêter pour essayer d'empêcher Moroni de prendre le pouvoir. Ils ne peuvent pas faire appel au clergé mormon qui refuse de se mêler aux forces du Bien et est trop occupé avec l'élection du nouveau prophète. Sharah est le seul qui puisse les aider mais uniquement de manière indirecte, car envoyer des agents ou intervenir sur le territoire de la Confédération serait une violation grave du statu quo entre lui et Semper Fidelis. Évidemment, si les joueurs font remarquer que Semper Fidelis ne s'est pas privé d'envoyer des agents et d'organiser un attentat en pleine capitale de l'Union, Sharah sera plus disposé à leur envoyer du matériel, des renseignements voire même des soldats de Dieu. Le scénario est une sorte de huis-clos en ville, dans les hautes sphères mormones. Moroni veut reprendre le pouvoir mais veut le faire discrètement, sans trop bousculer les choses, l'assassinat du prophète ayant déjà été un peu « too much ». Le souci est que dans le Quorum des Douze Apôtres on trouve un démon de Scox, et un psy. Ils ne se connaissent pas mais sont tous les deux là pour espionner l'Église voire l'influencer. Moroni se doute qu'un ou plusieurs membres du groupe des apôtres ont des pouvoirs et sont plus qu'humains mais il ne sait pas qui. Il espère benoîtement qu'il s'agit d'un ange infiltré, un espion de Dominique au sein de l'Église. Il se trompe gravement et cette erreur va lui coûter cher.

Moroni veut se faire élire prophète afin de reprendre en main l'Église et la lancer dans une croisade messianique. Son plan est sur le long terme, son but ultime étant de prendre le pouvoir sur Terre via l'Église mormone. Pour lui, si l'Église mormone peut reprendre le pouvoir en Utah, elle pourra convaincre le reste des USA de lui céder le pouvoir et une fois à la tête de la première puissance militaire sur Terre, Moroni compte se lancer à la conquête du monde. Cela peut sembler fou, mais d'une part établir l'Église mormone paraissait tout aussi fou il y a deux siècles et d'autre part il a l'éternité devant lui et rien à perdre. Mais tout cela est pour dans quelques siècles, pour le moment il doit se faire élire.



Les fabuleux voyages du petit Mathias T.

Salt Lake City

La Nouvelle Jérusalem ne correspond pas du tout aux canons des villes nord-américaines. Coincée entre des montagnes enneigées huit mois de l'année et un désert aride et blanc, la ville est très contrastée. Bâtie selon la quadrillage des « blocks » américains, elle diffère de ses consœurs par l'absence de downtown, de centre-ville proprement dit. Le centre historique et géographique de la ville est occupé par l'énorme complexe du temple, le Vatican des mormons. Étalé sur plus de deux blocks, il contient le seul véritable gratte-ciel de la ville, les bureaux de l'Église. Le temple proprement dit, ouvrage néo-gothique pas dénué de charme, en est bien évidemment l'épicentre mais, étant interdit aux non mormons, il perd beaucoup de son charme. Le quartier du temple est non seulement le QG de l'Église mais également sa meilleure vitrine. L'accès en est totalement libre et des dizaines de jeunes missionnaires, surtout des filles assez avenantes mais habillées de manière austère, accueillent les visiteurs avec le sourire, prêtes à « partager leurs croyances » comme une superbe Danoise a eu le bon goût de me le dire avec un sourire à damner un saint. La plupart des bâtiments sont fermés au public non mormon mais ceux qui sont ouverts sont entièrement destinés à améliorer l'image de l'Église et à convaincre les non croyants à la fois du caractère non sectaire de celle-ci et de la véracité de ses doctrines. Le musée de la foi est un savoureux mélange de kitsch post-hippy et de nouvelles technologies. Les enseignements les plus délirants de l'Église sont représentés sous forme de films de série B ou de sortes de dioramas grandeur nature avec mannequins en costume. On peut donc admirer Jésus en Amérique, la traversée de l'Atlantique par les tribus perdues d'Israël, l'enterrement du livre d'or par Moroni ou encore Joseph Smith traduisant le livre d'or. Un film à grand spectacle sur le fameux trek mormon en 1847 vient clôturer la visite de ce Mormon Land. Le merchandising est bien sûr absent afin de montrer le caractère désintéressé de l'institution et il est tout à fait possible de repartir avec toutes les publications de l'Église sans débourser un sou. La quasi-totalité de la ville appartenant directement ou indirectement à l'Église, elle a pu imposer sa conception de l'urbanisme, qui est très loin de l'ultra-libéralisme à la new-yorkaise. Ici les avenues sont larges, les bâtiments bas et, chose exceptionnelle aux USA, par respect envers les Pères Fondateurs, leurs vieilles maisons de bois occupent toujours une partie du centre-ville. Un tramway gratuit, chose également inimaginable partout ailleurs aux USA, dessert tout le centre-ville, depuis la gare ferroviaire, abandonnée malgré le fait qu'elle fut le théâtre de la jonction des lignes pacifiques et atlantiques, jusqu'à l'université Brigham Young, nichée au fond de la vallée. La présence des montagnes et du désert donne au paysage un sentiment irréel très appréciable. Le lac salé est une gigantesque mare saumâtre de quelques mètres de profondeur, impropre à tout y compris à la navigation et s'étalant sur des centaines de kilomètres carrés. L'ambiance en ville est également unique. Depuis les jeux olympiques d'hiver, la ville a été bouleversée car l'afflux d'une population non mormone, attirée par cette mégapole propre, prospère et ayant le taux de criminalité le plus bas des USA a totalement modifié le rapport de forces et la manière de vivre. Les mormons sont toujours 90% de la population de l'État mais ne sont plus qu'à peine 50% dans Salt Lake City même. Les lois ont donc été modifiées afin d'accueillir cette population nettement moins austère que les locaux. L'alcool a été autorisé mais sévèrement taxé et très contrôlé, ainsi que les films à caractère pornographique ce qui, pour les mormons, inclut 9 semaines et demi. Bref, désormais se côtoient sans se mélanger deux populations, les non mormons, surnommés « les gentils », et les mormons, surnommés LDS (pour Latter Days Saints). L'appât du gain et le sens des affaires typiquement protestants et américains font que les deux communautés, bien que se méprisant, font affaire l'une avec l'autre et se mélangent pour le business lors des heures de bureau. Mais, le soir venu, chacun vit dans sa moitié de ville. Les bars, enfin je veux dire les clubs privés dans lesquels on doit s'inscrire pour pouvoir consommer de l'alcool, sont les lieux de rendez-vous sociaux des gentils, les LDS se regroupant quant à eux dans leurs paroisses et autres organisations caritatives. Le reste de la ville est plat, discret et plutôt austère, la censure gouvernementale et religieuse étant subtile mais efficace. Le tout donne l'impression d'une Amérique bizarrement irréelle, trop propre, sans habitants de couleur, sans détritus par terre, sans tag sur les murs, sans publicités montrant un bout de fesse, bref une sorte de Disneyland pour puritains.

Dancing On Your Grave

Les différents belligérants de cette affaire sont les suivants :

Les deux vice-présidents

✝ Thomas S. Monson, 86 ans, 172 cm, 62 kilos, cheveux blancs, yeux bleus

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	1	1+	2+	2	3

« La sagesse ne vient qu'avec les années. Exclusivement. »

Talents

Discussion 3, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 3+), Métier (vice-président mormon) 1+, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Être convaincu de la supercherie de l'Église des Saints des Derniers Jours 2+, Soupçonner tout le monde 2, Vouloir détruire l'Église des Saints des Derniers Jours 2.

Combat

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Étant le plus âgé des vice-présidents, Thomas s'attendait à devenir automatiquement nouveau prophète. Sa déception a été grande, aussi grande que celle qu'il a eue le jour où il s'est rendu compte que Joseph Smith était un imposteur et le Livre de Mormon une supercherie. Cette révélation lui est apparue « divinement » lors d'une prière et depuis il ne cesse de collecter les preuves des aberrations et contradictions des doctrines mormones. Bien entendu il fait cela en secret mais il espère de la sorte

sauver son âme. Très impressionné par cette expérience mystique qu'il a reçue en plein temple, il a un peu du mal à ne pas se prendre pour le nouveau messie, le vrai prophète qui chassera les marchands du temple et qui restaurera l'Église de Dieu, la vraie. La tâche lui semble assez complexe surtout à son âge ; aussi est-il totalement indécis et même assez paniqué par ce qui se passe. Il pense avoir un rôle biblique à jouer mais n'a ni l'énergie ni la volonté nécessaires pour mener cela à bien. Il est convaincu que la mort du prophète Kindsey est un meurtre mais il n'ose pas non plus créer de scandale. En fait il ne fait rien mais n'en pense pas moins et surtout, il veut que rien ne change. Si jamais il est élu, il annoncera officiellement la supercherie de l'Église, causant la mort de celle-ci, mais cela n'est pas près d'arriver tant il est passif.

✝ James E. Faust, 78 ans, 181 cm, blond aux yeux verts

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

« Je ne dis rien mais je n'en pense pas moins, frère. »

Talents

Discussion 3, Baratin 2, Savoir occulte 0+ (Église des Saints des Derniers Jours 1), Métier (vice-président mormon) 1+, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXI^e siècle 3), Paraître concerné en ne faisant rien 2, Se contenter de ce qu'il a 2+.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

James est un véritable apparatchik mormon. Issu d'une des plus anciennes et plus riches familles de l'Utah, il n'a eu aucun effort à faire pour se hisser au sommet à la force du poignet et avec une hypocrisie consommée. Sa place de vice-président lui convient très bien car elle lui permet d'avoir du pouvoir sans trop de responsabilités et sans être sous les feux de la rampe. Très mauvais prêtre, il connaît à peine les textes sacrés et les doctrines mormones et trouve les séances mystiques et autres messes de communion totalement grotesques. Il évite donc de faire la moindre déclaration doctrinale, prétextant laisser l'inspiration divine au prophète. La mort de Kindsey l'emmerde profondément car il espérait mourir avant celui-ci et ainsi ne pas avoir à faire d'efforts supplémentaires. La nécessité de remplacer le prophète est un irritant particulièrement fort qui a tendance à sérieusement l'agacer. Il ne veut pas devenir prophète mais se garde bien de le dire et espère que le Quorum va trouver un remplaçant pas trop réformateur. Dans les réunions il est comme dans les messes, silencieux avec un air inspiré et le flou dans le regard qu'on ne trouve plus que chez les yogis hindous. C'est sa manière à lui de paraître intéressé et inspiré par Dieu.

Les douze apôtres

✝ Moroni, alias Boyd K. Packer, 61 ans, 172 cm, 65 kilos, blond aux yeux bleus

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	6	5	7	7+	5

« Il est grand temps pour notre Église de renaître de ses cendres et de retrouver la pureté des origines. »
Laurent grade 3, officiellement prisonnier et dégradé en grade 0 mais gardant ses pouvoirs

Talents

Combat 4 (épées 10), Défense 9, Discrétion 7, Discussion 6, Aisance sociale 5, Athlétisme 7, Culture générale 2 (vie des USA au XIX^e siècle et Confédération de Laurent 5), Savoir occulte 3 (Église des Saints des Derniers Jours 10+), Intimidation 8, Langue bidon du Livre de Mormon, Savoir militaire 1 (tactique en bataille rangée du Moyen-Âge 6), Survie 2 (montagne 6), Français, Allemand.

Pouvoirs

Juste lame 8, Télépathie 7, Armure corporelle (argent) 5, Bénédiction (fertilité) 2, Chant angélique 2, Invisibilité 2, Caméléon 2, Polymorphie 2, Peur 3, Supériorité martiale 6, Vitesse 4, Illusions 1, Vol 3.

Combat

56 PP, 13 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38
Épée bâtarde du Moyen-Âge ancienne (précision +6, puissance +8).

Dégoûté de ce qu'il a trouvé au sein de l'Église, Moroni va reprendre les choses en main. N'ayant plus Mormon à ses cotés pour lui souffler les éléments de doctrine et lui conseiller la marche à suivre, il est un peu perdu. Il sait ce qu'il veut mais il ne sait pas trop comment l'obtenir. Il soupçonne Dominique d'avoir noyauté sa sublime Église et veut démasquer la taupe. Son fanatisme et son impatience après plus d'un siècle au placard le font agir parfois avec précipitation. Il a eu du mal à se couler dans la personnalité de son hôte humain tant sa propre personnalité est forte. Certaines personnes, dont Tom Perry, ont remarqué ce changement bizarre.

✝ Viatix, alias L. Tom Perry, 67 ans, 168 cm, 82 kilos, brun aux yeux noirs

Scox de grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	5	5	6+	3	4

« Selon le Livre de Mormon, chapitre Nephi, Verset 49-3, il est clair et indiscutable que l'attitude de notre frère est contraire aux enseignements de notre Seigneur Tout-Puissant. »

Talents

Baratin 5, Corps à corps 4, Défense 3, Discrétion 3, Séduction 5, Discussion 5, Aisance sociale 4, Savoir occulte 3 (témoins de Jéhovah 5), Métier (prêtre témoin de Jéhovah) 3, Métier (apôtre mormon) 3.

Pouvoirs

Illusions 3, Télépathie 5, Possession 3, Hurlement démoniaque 2, Malédiction (folie) 2, Peur 2, Télékinésie 3, Membre exotique (griffes).

Combat

22 PP, 9 PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20

Démon manipulateur élevé à l'école des témoins de Jéhovah, il est le premier à avoir réussi à infiltrer durablement et aussi profondément les mormons. Il en est très fier et espère bien arriver à totalement noyauter l'Église et la mettre au service du Mal. Elle possède à ses yeux un très grand potentiel et il voit parfaitement tout ce qu'il pourrait faire en détournant les cérémonies mystiques et les délires néo-maçonniques de l'Église. Il est en place depuis maintenant 27 ans, lorsqu'il s'est incarné dans L. Tom Perry qui venait de succomber dans un peep-show de Las Vegas alors qu'il prétendait être en voyage d'étude. Il a gravi extrêmement rapidement la hiérarchie mormone grâce à ses talents, l'utilisation parcimonieuse de ses pouvoirs et sa grande psychologie. Il s'est toujours arrangé pour n'officier que dans les temples nouvellement créés. Il a compris que la mort du prophète était tout sauf naturelle et il compte bien en tirer parti. Il pense tellement de mal des humains qu'il croit que c'est un des collègues du prophète qui a fait voter la loi avant de le tuer. Il est à mille lieues d'imaginer qu'il s'agit de Moroni, le vrai, le pur, le dur. Il est à noter qu'en raison de leur âge très récent et du caractère très schismatique de la religion mormone, les temples mormons ne sont pas des lieux sacrés au regard du Grand Jeu. Si Moroni reprend le pouvoir et consacre du temps à améliorer le plus vieux temple, celui de Temple Square, peut-être deviendra-t-il dans quelques décennies une véritable maison de Dieu ; en attendant, les règles du culte mormon sont par trop étrangères aux cultes chrétiens normaux pour pouvoir sacraliser leurs temples.

✝ David B. Haight, 58 ans, 153 cm, 48 kilos, brun aux yeux marrons

Psy

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	3	3+	3+	3

« L'homme est réellement un Dieu en devenir. La foi peut réellement faire des miracles. En priant, on devient conscient des autres, de Dieu, on sent sa présence, on sent la présence de nos frères. C'est miraculeux !! »

Talents

Baratin 3, Discussion 3, Défense 2, Aisance sociale 4, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 3), Métier (apôtre mormon) 3, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Tchèque.

Talents / Pouvoirs psioniques

Pouvoirs psychiques 3 / Télépathie 3, Pouvoirs offensifs 2 / Lire les pensées 2, Pouvoirs martiaux 2 / Détection des ennemis 2.

Combat

8 PP, 5 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

David est un psy indépendant, absolument pas « aware » et ignorant tout du Grand Jeu et de l'existence même d'autres psys. Depuis sa puberté (ton corps change, ce n'est pas sale) il a des pouvoirs étranges, un peu comme dans les films de SF dont il raffole. Né au fin fond du Middle West, dans le Wisconsin, il a testé toutes les spiritualités, toutes les gogologies, et presque toutes les religions afin de comprendre ce qu'il avait. Aucune ne lui a donné de réponse satisfaisante et, après s'être fait maintes fois arnaquer, il a trouvé la lumière et la foi chez les mormons. En effet, ce sont les premiers qui allient une rigueur morale et religieuse réelle avec une doctrine qui explique et encourage les voix dans la tête. De plus, leur conviction que Dieu est un homme exalté et que l'homme est un Dieu en devenir, est une aubaine pour David qui se voit par là même un peu plus exalté que les autres. Il a donc gravi les échelons assez rapidement, grâce à une utilisation honnête de ses dons. Depuis qu'il s'est converti il n'a jamais caché qu'il entendait des voix et qu'il savait ce que les gens pensent, mais tous les mormons ont trouvé cela non seulement normal mais de surcroît un signe de foi et d'exaltation assez rare. David est donc un des plus jeunes apôtres et il fait son travail avec foi et rigueur. Il est convaincu d'avoir été choisi par Dieu et d'être un bon mormon. Il ne se doute absolument pas de la véritable origine de ses pouvoirs ni même que des non mormons puissent les avoir. À force de croire qu'il est un homme exalté, il a un blocage psychologique qui l'empêche d'utiliser ses pouvoirs en dehors de la prière ou d'un temple mormon. Très pieux, authentiquement croyant, pratiquant mais ouvert, il est de loin une des personnes les plus sympathiques du Quorum. Totalement honnête et de bonne foi, il est convaincu qu'il doit, de par ses pouvoirs qui émanent de sa foi plus importante, être le prochain prophète.

✝ Neal A. Maxwell, 81 ans, 181 cm, 78 kilos, blond aux yeux verts

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	1+	2	3	2+	1+

« Allons mon petit, viens prendre les bonbons dans la poche de papy. »

Talents

Discussion 2, Baratin 1, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 2), Métier (apôtre mormon) 2, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle et films pornos trash 2+), Torture 3, Viol 3+, Séduction 3+, Hobby (photo) 2, Hobby (vidéo) 2, Russe.

Combat

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Neal est un maniaque sexuel qui a trouvé dans la religion mormone une occasion d'assouvir ses pulsions malsaines. Né à Rhodes Island dans une famille baptiste très austère, il a été violé dès son plus jeune âge par son père. Arrivé à l'âge adulte, il a bien entendu fui sa maison et a fait le tapin à New York. En traînant dans les bas-fonds de cette mégapole il a été recueilli par les missions caritatives mormones qui l'ont aidé, l'ont sorti de la fange dans laquelle il croupissait et lui ont redonné une foi et un idéal. Sa rédemption fut et reste sincère et il est un des plus beaux exemples de sauvetage social de l'Église. Cependant, quelques années après le mariage, il a commencé, usant de l'autorité de prêtre que tout mormon de sexe masculin possède, à abuser de sa femme de manière assez peu en phase avec la morale mormone. Celle-ci étant arrivée vierge au mariage, ne connaissant rien au sexe et ne pouvant en causer avec aucune de ses amies ou voisines, elle subit en imaginant que ces sévices sont normaux. Désirant toujours plus de sexe et surtout de perversion, Neal s'est rapproché des intégristes mormons qui pratiquent discrètement, mais avec l'assentiment tacite du clergé, le mariage pluriel, c'est-à-dire la polygamie. Il a donc au fil des années épousé 17 jeunes filles toutes aussi vierges et innocentes que la première et il les torture et les avilie de la même manière. Aucune n'ose se rebeller, pensant que leur enfer personnel est une épreuve imposée par le Seigneur pour atteindre le Paradis céleste. Neal ne fait rien pour les dissuader de cette conviction. Son andropause l'a obligé à renoncer à certains plaisirs sexuels et à se rabattre sur un plus grand nombre d'appareils pour soutenir ses perversions. Grâce à ses mariages, il a le soutien de la branche la plus réactionnaire de l'Église, ce qui lui a permis de gravir les échelons et de rentrer au Quorum. Il ne souhaite pas devenir prophète car sa notoriété sortirait du cadre strict de l'Église pour s'étendre aux gentils et il serait obligé de renoncer à ses mariages pour éviter le scandale. Il est donc un des non-candidats affiché et son autorité morale due à son statut quasi officiel de représentant des purs et des durs le transforme en soutien indispensable pour tout candidat au poste de prophète.

✝ Russell M. Nelson, 79 ans, 173 cm, 86 kilos, chauve aux yeux gris

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	2	1+	3

« Je n'en suis pas sûr, je veux dire, je sais que Dieu m'a dit de ne plus manger de glace Haagen Daasz, mais est-ce vraiment Dieu qui m'a dit cela ? Je veux dire par là, s'occupe-t-il de détails aussi triviaux ? »

Talents

Discussion 3, Baratin 2, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 3), Métier (apôtre mormon) 3, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Entendre des voix 2+, Changer d'avis subitement 2+, Portugais.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Russel est un vieillard heureux, mystique, auquel les troubles psychologiques procurent un air d'imbécile heureux et un mysticisme supérieur à la moyenne mormone, ce qui n'est pas peu dire. Schizophrène depuis des années, il entend réellement des voix mais issues de son subconscient uniquement. Ses crises mystiques lui valent une aura de saint exalté auprès de pas mal de membres de l'Église et le mépris de beaucoup d'autres. Dès qu'on lui pose une question un peu compliquée ou qu'on lui demande son avis, il se concentre et demande la réponse au Seigneur. C'est très agaçant et surtout cela le rend aussi imprévisible qu'instable car il est capable de changer d'avis à chaque fois qu'on lui pose la même question. Concernant l'élection et son éventuelle candidature au poste de prophète, son avis est, comme d'habitude, changeant.

✝ Dallin H. Oaks, 91 ans, 176 cm, 56 kilos, chauve aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	1+	1	1	1

« Ageughh…. »

Talents

Baver 3+, Faire pipi sous lui 1, Ânonner 2.

Combat

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

Vieux gâteux totalement aux fraises, Dallin est en chaise roulante et fait sous lui. À l'instar du pape, son regard est très souvent moins vif que celui d'un topinambour, mais il lui arrive parfois de revenir à la surface. Il ânonne alors quelques phrases confuses en bavant. Étant le doyen du Quorum, il pourrait être le nouveau prophète mais son état ne lui permet pas d'occuper cette position. C'est d'ailleurs l'argument que Moroni a utilisé pour faire voter un changement de statut et annuler la pratique du remplacement par le doyen. La majorité du Quorum a voté pour le changement mais en grande partie par intérêt personnel car c'était pour chacun une occasion de devenir prophète à la place du prophète. Dallin bien sûr n'a pas eu son mot à dire. Lorsqu'il était encore en vie, Dallin était un orateur assez talentueux et un sympathique bon vivant, ce qui est rare chez les mormons.

✝ M. Russell Ballard, 88 ans, 162 cm, 81 kilos, châtain clair aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	1+	2	3	3	2

« De grands pouvoirs demandent de grandes responsabilités. Vous en jugez-vous digne ? »

Talents

Discussion 3, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 3), Métier (apôtre mormon) 3+, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 3), Prêcher avec conviction 3, Allemand.

Combat

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

Russel est bien conservé pour son âge et il y voit une preuve de la bénédiction de Dieu. Intensément mormon, issu d'une vieille famille très croyante, il est pleinement épanoui dans son rôle d'apôtre. Il se croit réellement un des représentants de Dieu sur Terre et cela le remplit d'un contentement que vient fort heureusement nuancer une profonde humilité. Pour lui, plus on est près du Seigneur et plus on doit être exemplaire ET humble. Il est donc l'un des éléments les plus modérateurs du Quorum, honnêtement dévoué à l'avancement de l'Église et à la propagation de ce qu'il croit sincèrement être la seule vraie religion. Concernant la succession du prophète, il rêve d'être l'élu mais sa modestie personnelle l'empêche de se déclarer. Extrêmement moral et honnête, il sera le plus choqué en cas de déballage public ou de scandale sur la moralité d'un membre de l'Église en général et du Quorum en particulier.

✝ Joseph B. Wirthlin, 67 ans, 173 cm, 88 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	3+	1	3

« ... »

Talents

Discussion 1, Savoir occulte 1 (Église des Saints des Derniers Jours 3+), Métier (apôtre mormon) 3+, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Ne pas choisir 3, Français.

Combat

5 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Joseph est un indécis, un représentant de la majorité silencieuse que seules les circonstances ont amené à ce poste important. Conscient de ses limites et de la chance hors du commun qui lui a permis d'arriver jusque là, il emploie toute son énergie à ne pas montrer ses faiblesses. Il donne donc rarement son avis et seulement quand on lui demande spécifiquement, et dans ce cas il se débrouille pour suivre la majorité ou la plus grande gueule. Il est peu aimé par ses pairs car il a montré depuis des années que l'on ne pouvait pas compter sur lui et que sa parole ne valait rien. Concernant le remplacement du prophète, il attend que tout le monde se décide pour aller dans le sens du vent.

✝ Richard G. Scott, 58 ans, 171 cm, 81 kilos, blond aux yeux verts

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

« Ce type est tout à fait limité, pas comme vous mon ami. Il est clair que vous et moi sommes du même monde, mais lui ? Comment est-il arrivé jusque là d'ailleurs ? »

Talents

Discussion 3+, Baratin 3, Savoir occulte 0+ (Église des Saints des Derniers Jours 1+), Métier (apôtre mormon) 1, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Aisance sociale 3+, Vomir sur les gens 2, Faire des sous-entendus mesquins 3+, Écraser les autres 2, Séduction 2+, Espagnol, Humilier les gens 2, Flagorner 3+.

Combat

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

Richard n'a qu'un seul but : progresser hiérarchiquement en écrasant les autres. Il espère donc beaucoup de la crise actuelle et se voit déjà au sommet du clergé. Une fois prophète, il ne lui restera plus qu'à prendre la place de Dieu, ce dont il se croit capable. Sous des dehors courtois, polis voire obséquieux, il cache bien un manque absolu de morale. Sa grande lâcheté l'empêche toutefois de commettre les ignominies que son intelligence mesquine lui fait élaborer. C'est donc un aigri, un manipulateur pervers qui se complait à abuser les autres car il pense que cela le grandit. Farouchement opposé à toute autre candidature que la sienne, il pense pour acquis qu'il est le seul candidat possible, un peu à la Jospin en avril 2002. Seul son incommensurable manque de talent et de qualités l'empêche de réaliser qu'il a déjà largement dépassé son seuil d'incompétence. Avec Jeffrey Holland il entretient une relation sado-masochiste purement psychologique. Il adore l'humilier en public avant de le féliciter en privé.

✝ Robert D. Hales, 83 ans, 176 cm, 78 kilos, chauve aux yeux verts

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1+	2+	3+	2	2

« J'en ai peut-être plus pour longtemps, mais vous allez en regretter chaque minute. »

Talents

Discussion 3, Savoir occulte 1+ (Église des Saints des Derniers Jours 3), Métier (apôtre mormon) 3+, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Avoir le cancer de la prostate 3+, Perdre ses cheveux 3+, Faire chier le monde 2+, En vouloir au monde entier 2.

Combat

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

En phase terminale de cancer, Robert se verrait bien prophète car il imagine que Dieu ne laisserait pas mourir son représentant sur Terre aussi facilement. Il est extrêmement affaibli mais parvient encore à marcher seul et peut assister aux réunions bien qu'accompagné d'une infirmière et d'une potence à intraveineuse. Il ressemble à un zombie aux yeux fiévreux et, malgré son état, il est étonnamment énergique. Il refuse de mourir avant d'avoir au moins essayé de devenir prophète. C'est pourquoi il demande en permanence à ses collègues de faire accélérer les choses.

✝ Jeffrey R. Holland, 71 ans, 167 cm, 75 kilos, blond aux yeux bleus

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	3+	2	1+	1+

« Je crois que Richard G. Scott est vraiment le prophète qu'il nous faut. C'est tellement évident que je me demande comment on peut même se poser la question, vous ne trouvez pas ? »

Talents

Discussion 2, Baratin 3+, Savoir occulte 0+ (Église des Saints des Derniers Jours 1), Métier (apôtre mormon) 1, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle et films de peplum 2+), Médire 2, Soutenir Richard G. Scott 2, Se faire humilier par Richard G. Scott 3+, Hobby (sado-masochisme) 2, Aisance sociale 2+, Savoir d'espion 1 (espionnage culturel 3+), Arabe.

Combat

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

Jeffrey est, et a toujours été, le bras droit et le souffre-douleur de Richard G. Scott, à qui il doit toute sa carrière. Très peu sûr de lui, il a perpétuellement besoin de Richard pour parvenir à s'imposer. Leur relation, quoique platonique, est totalement malsaine et sexuelle, à tel point que Jeffrey, qui n'est pas marié, chose rare chez un mormon, pratique intensément l'onanisme en fantasmant sur son bourreau. Bien évidemment il est l'allié le plus sûr de Richard au sein du Quorum et fera tout pour que son maître soit prophète.

✝ Henry B. Eyring, 64 ans, 172 cm, 73 kilos, blond aux yeux bleus

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2+	3+	2	3

« Pouvez-vous me répéter votre argumentation ? Je crains de ne pas très bien comprendre l'articulation de votre exposé. En quoi Richard G. Scott est-il compétent ? »

Talents

Discussion 3+, Savoir occulte 1+ (Église des Saints des Derniers Jours 3+), Métier (apôtre mormon) 3, Culture générale 1 (vie dans l'Utah au XXIe siècle 2), Aisance sociale 2+, Démonter l'argumentation de quelqu'un 3+, Se prendre la tête sur un problème 2+, Hobby (chasse) 2, Allemand.

Combat

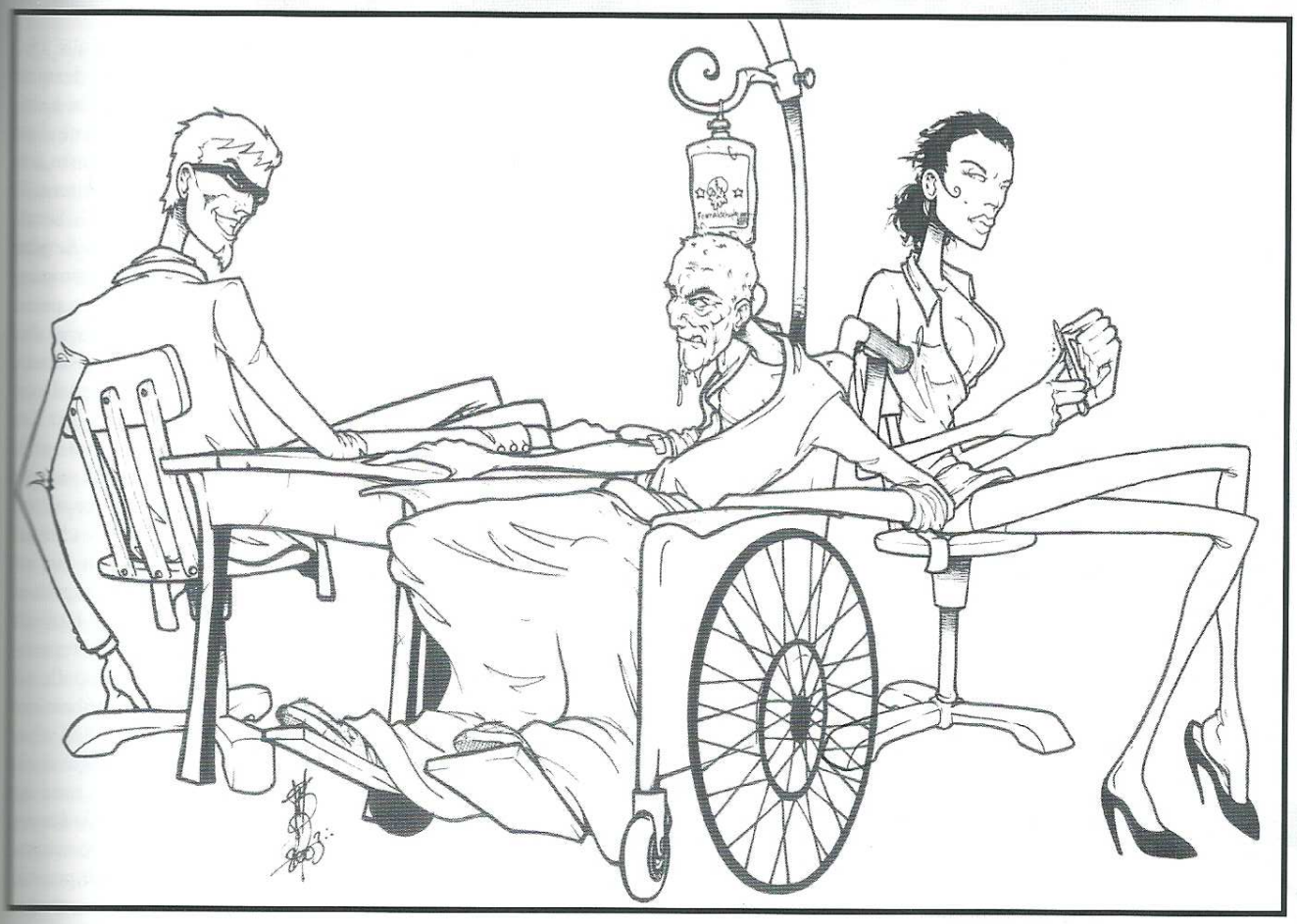
5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Henry est un apôtre consciencieux, croyant, totalement convaincu de la justesse de sa mission mais également des responsabilités qu'elle engendre. Pour lui, les apôtres ont la très lourde tâche de conseiller le prophète tout en étant des hommes donc des êtres faillibles. Il pèse et repèse chaque décision en essayant de n'avoir aucun a priori, aucune idée préconçue. Bien évidemment il reste totalement imprégné par sa religion qu'il vit intensément mais c'est sans doute l'esprit le plus ouvert du Quorum. Il est prêt à devenir prophète mais uniquement s'il sent qu'il peut apporter quelque chose à l'Église.

Another Perfect Day

Voici la chronologie par défaut de ce qui va secouer l'Église mormone dès le début de l'opération JR par Moroni. Les joueurs, on l'espère, devraient changer le cours de l'histoire.

J : Très tôt le matin, le Quorum se réunit dans le temple afin de prier pour recevoir l'inspiration divine. Moroni décide de passer à l'attaque et envoie des messages subliminaux à Russel Nelson afin de provoquer une transe et de lui faire dire que le prophète doit être élu rapidement. Pour la première fois de sa vie, Russel entend de vraies voix dans sa tête et cela le surprend énormément car ce n'est pas la même voix que d'habitude. Il se met à répéter ce que lui dicte Moroni à savoir : « En vérité en vérité je vous le dis, il ne peut s'écouler plus d'un demi-mois lunaire avant qu'un nouveau prophète ne soit désigné sur cette Terre. Amen ». David panique en découvrant que pour la première fois les voix parlent à quelqu'un d'autre que lui. Il devient extrêmement tendu et bombarde Russel de questions pour tester la véracité de ses voix. Russel, un peu dépassé, répond mais s'embrouille un peu. David utilise son pouvoir pour lire les pensées de Russel et vérifier « de visu » la véracité de ses dires. Moroni et Tom se rendent compte de l'utilisation du pouvoir par David mais les deux pensent que David est un ennemi venu espionner soit un ange soit un démon. Ils ne font aucune remarque et, trop occupés à épier David, ne remarquent pas l'un et l'autre leur comportement un peu bizarre. Profitant de cette révélation, Richard propose de donner une date butoir et assez proche pour la désignation du successeur du prophète. Tout le monde tombe assez vite d'accord sur le principe mais le Quorum met trois bonnes heures avant de trouver une date, à savoir dans une semaine pile, pour d'obscures raison bibli-co-mystiques dont tout le monde se fout. À la sortie de la congrégation, Tom, convaincu qu'un ange est infiltré au Quorum, appelle ses collègues de Las Vegas pour qu'ils lui envoient du renfort. En milieu d'après-midi, une équipe de démons s'envole depuis Denver et atterrit à SLC dans la nuit.



Les démons s'installent dans l'hôtel Wigham, au centre-ville juste à côté de Temple Square. Dans la nuit, Tom va leur rendre visite dans une de leurs chambres et leur explique le topo. Leur mission est de trouver l'ange et de le mettre discrètement hors circuit.

J+1 : Les démons commencent leur visite de SLC, en ordre dispersé afin de repérer le terrain. Ils vont et viennent chacun de son côté comme de simples touristes américains. Ils ne se parlent pas lorsqu'ils se croisent et cherchent à la fois à repérer le terrain et à recenser toutes présences angéliques dans l'entourage du temple. Pendant ce temps, les manœuvres battent leur plein au Quorum. Les apôtres sont tous dans le vaste gratte-ciel de l'Église, la plupart du temps dans leur bureau, et se rendent visite les uns les autres en vue de l'élection. Les plus actifs sont Thomas, Moroni, Tom, David, Richard G. Scott, Robert et Jeffrey, tous candidats déclarés, sauf Jeffrey. Chaque candidat a sa méthode de campagne. Thomas cherche à convaincre qu'en tant que premier vice-président il doit, comme pour la présidence des USA, succéder au prophète. C'est son unique argument et il emporte quelques succès. Moroni se bat sur le côté doctrinal et traditionnel, montrant à quel point il connaît bien l'Église et qu'il est de fait le meilleur candidat. Les apôtres ayant la foi sont assez sensibles à ses arguments et à sa connaissance encyclopédique de l'Église. Tom joue en psychologie. Il cherche à faire pression subtilement sur chaque personne en lui faisant comprendre que son plus grand intérêt reste de le voir, lui, élu. Il n'utilise pas ses pouvoirs depuis qu'il sait qu'un ange est dans le coin. Néanmoins, son charisme naturel ajouté à sa très grande psychologie l'aident grandement. Il laisse même entendre à Neal qu'il a intérêt à voter pour lui s'il ne veut pas que certains secrets soient révélés. Il a en effet compris par son comportement que Neal est un maniaque sexuel, mais il n'a aucune preuve et ne connaît pas l'étendue de sa perversité. Richard G. Scott se la joue comme d'habitude, politique et lèche-cul, maniant avec talent la langue de bois, la flatterie, l'hypocrisie et la menace voilée. Il est joyeusement secondé par son bras droit servile, Jeffrey, qui utilise la même tactique que son maître. Enfin, Robert joue sur la pitié et l'innocuité de sa candidature. Trop faible pour bouger beaucoup, il reçoit les apôtres depuis la chaise médicalisée de son bureau et leur fait comprendre avec cette hypocrisie typiquement mormone, pleine de sous-entendus et d'ellipses, que l'élire est le meilleur choix car il ne durera pas longtemps et que donc cela fera une sorte de trêve qui donnera l'occasion de mieux choisir son successeur. Certains membres sont assez d'accord avec cette demi-mesure.

J+2 : Moroni veut s'assurer que David n'est pas un démon mais, comme il le pense, un ange infiltré, sans doute de Dominique. Après avoir passé pas mal de temps au téléphone avec Semper Fidelis pour que celui-ci l'assure qu'aucun ange de la Confédération n'est infiltré à SLC, il décide d'en avoir le cœur net. L'être est soit un ange de l'Union, soit un démon. Il fait donc organiser une journée œcuménique dans la cathédrale catholique de SLC. La plupart des membres du Quorum viennent, pensant qu'il s'agit d'une manœuvre faisant partie de

NO VOICES IN THE SKY

la campagne électorale et qu'ils ont par conséquent intérêt à y assister. Bien évidemment Tom ne vient pas, arguant avoir du travail mais surtout laissant entendre qu'aller chez les papistes en période de crise majeure de l'Église est tout à fait discutable. Afin de ne pas se faire trop remarquer, il a réussi à rallier à lui Joseph Wirthlin et Henry Eyring qui ne se rendent pas à la cathédrale catholique. Dallin ne vient pas non plus car son fauteuil roulant ne peut pénétrer facilement dans l'enceinte catholique et Robert préfère rester près de ses infirmières dans son bureau plutôt que de se taper le cul sur un prie-dieu merdique dans une nef glacée à écouter des conneries en latin. Moroni note scrupuleusement qui ne vient pas et découvre avec étonnement que Tom est là. Décidé à balayer ses doutes, il envoie des visions à l'évêque, au beau milieu de la messe, lorsque celui-ci passe avec ses enfants de cœur au milieu des fidèles. L'évêque croit recevoir un commandement de Dieu et se jette sur David en hurlant « Vade retro satanas ». Puis, voyant le peu d'effet réel de son attaque, il l'asperge d'eau bénite au milieu d'une mêlée confuse et choquée. Les fidèles catholiques fuient en hurlant ou se mettent à prier pour le salut de leur âme pendant que les membres du Quorum s'en vont outrés de cette agression. Les apôtres quittent donc la cathédrale et rentrent à pied dans le gratte-ciel de l'Église situé à quelques centaines de mètres. Ils sont tous choqués et Moroni se fait vertement critiquer pour son initiative malheureuse de journée œcuménique. Il se rend compte qu'il a perdu un peu de crédit auprès de ses pairs et qu'il s'est trompé sur David. Il est donc convaincu qu'il a affaire à un ange infiltré. Sans doute un salopard de l'Union. Une fois ses collègues revenus, Tom comprend que tout cela était un piège pour David mais que le piégeur croit que David est un démon. Il en déduit que le piégeur est sans doute un ange et qu'il s'agit certainement de Boyd Packer, l'organisateur de la journée. Il comprend aussi qu'il n'est pas soupçonné mais que l'étau se resserre. Il appelle ses collègues en ville et leur demande d'accélérer le mouvement et surtout de surveiller Boyd Packer qui est sans doute un ange. Les démons arpentent la ville à la recherche de mecs louches ressemblant à des anges en mission. Les joueurs vont avoir beaucoup de mal pour ne pas se faire remarquer. Le soir venu, les démons pénètrent par effraction dans l'appartement de l'évêque catholique et le torturent pour qu'il dise qui lui a demandé d'attaquer David. Ils comprennent que c'est un ange avec des pouvoirs télépathiques mais ne peuvent déterminer qui. Ils emmènent le corps de l'évêque et vont le jeter dans le Grand Lac Salé après l'avoir lesté de béton. Ils appellent Tom et lui expliquent, celui-ci enrage de ne pas être certain mais penche de plus en plus pour Boyd Packer, l'organisateur de la journée. David quant à lui ne comprend rien mais pense que c'est une épreuve de Dieu destinée à lui montrer clairement qu'il est l'élu et surtout que les papistes sont bien, comme le disait Joseph Smith, l'Église de Satan.

J+3 : Le Quorum se réunit dans la grande salle de conseil du gratte-ciel pour débriefer ce qui s'est passé la veille. Moroni se fait vertement critiquer pour son initiative malheureuse. David en rajoute des tonnes en expliquant, de manière tout à fait sincère, que cette agression montre bien que les papistes démoniaques ne veulent pas qu'il soit élu et que par conséquent il doit l'être. La plupart des membres du Quorum approuvent, même si beaucoup sont verts de rage de l'avantage stratégique que vient de prendre David. Afin d'enfoncer le clou, ce dernier, un peu euphorique, envoie des messages subliminaux à différents apôtres parmi les moins enthousiastes. Comme il ne peut utiliser ses pouvoirs qu'en priant, il joint le geste à la parole et la plupart des membres du Quorum l'imitent. Il utilise Télépathie sur Robert, Jeffrey et Richard G. Scott. Moroni et Tom s'en rendent compte mais une fois de plus en arrivent à de mauvaises conclusions. Moroni est convaincu que David est un ange de l'Union alors que Tom pense qu'il est un ange tout court. Moroni essaye d'envoyer des contre-messages à Robert et Richard G. Scott. Robert, affaibli par son cancer et sa chimio, résiste assez mal aux pressions psychiques contradictoires engendrées par les messages. Il a donc une crise que tout le monde met sur le compte de son état physique général. David se rend compte que quelqu'un d'autre utilise de la télépathie et entre même en contact mental avec lui. Il est aussi surpris que choqué mais n'arrive pas à identifier le coupable. Cela lui fait un choc de penser que quelqu'un d'autre peut lire les esprits et les influencer. La séance est levée suite à la crise de Robert. Les conciliabules et autres manœuvres florentines reprennent de plus belle. Tom met sur pied un plan. Il appelle ses démons et le leur explique. Ils s'exécutent et cambriolent discrètement la maison de David pour lui voler des vêtements et quelques cartes de crédit. Pendant le reste de la journée, David réfléchit à cette révélation et se rend au temple pour entendre ce que Dieu veut lui dire là-dessus. Après une après-midi de prière, il rentre chez lui, convaincu que c'est une épreuve de plus envoyée par Dieu pour le faire douter mais qu'il est bien l'élu. Pendant ce temps, Thomas déclare forfait et annonce qu'il soutient David. Les suffrages semblent donc pencher pour ce dernier et tout le monde conspue et vilipende Moroni pour sa regrettable journée œcuménique. Le prêtre le plus gradé de la cathédrale catholique signale à la police la disparition de l'évêque. Celle-ci étant contrôlée par l'Église mormone, elle ne se donne pas beaucoup de mal pour chercher mais prend bonne note. Les apôtres se réjouissent de cette vengeance divine. Moroni est quant à lui plus pragmatique et appelle Semper Fidelis pour lui signaler que sur le territoire de la Confédération, un évêque a disparu, sans doute kidnappé par des anges de l'Union. Fou de rage, Semper Fidelis dépêche une vingtaine de petits gars à lui afin d'aider Moroni. Ils escortent deux marshals fédéraux appartenant à la Confédération. La nuit, Ve'eem lo ach'shav se métamorphose en David et se rend dans le Nevada pour jouer au casino, se bourrer la gueule et terminer avec des putes. Il s'arrange bien sûr pour être arrêté par les flics et pour que les médias locaux qui détestent les mormons le photographient torpillé, plein de vomi, entre deux putes. Comme le pouvoir ne dure pas longtemps, il ne se métamorphose que lorsque les journalistes sont là. Après une nuit au poste, il paye sa caution et disparaît. Pendant ce temps, ses deux collègues surveillent David et s'assurent qu'il ne sort pas de chez lui. Sa femme et ses sept enfants sont témoins qu'il a passé toute la nuit chez lui mais le scandale est tout de même là.

J+4 : Dès midi, le Quorum se réunit en séance officielle et extraordinaire pour statuer sur les écarts de conduite de David. Il comparaît devant ses pairs et fait témoigner sa famille, en

vain. Le rapport de police du Nevada, les photos et les articles de presse, tout l'accable et le complot se referme sur lui. Tom en profite même pour retourner l'affaire de l'église contre David, laissant entendre qu'il a acheté l'évêque catholique pour faire cette attaque puis l'a fait disparaître grâce à des complices au sein de la mafia du Nevada. David se démène comme un beau diable, sûr de son bon droit et essaye du mieux qu'il peut de prouver qu'il était chez lui. Malheureusement le temps lui manque et comme ce n'est pas un véritable procès mais un simple conseil de discipline, il ne peut se défendre correctement. Richard G. Scott trouve la solution à cette parodie de justice en suggérant que le « procès » de David soit reporté après la désignation du prophète, étape beaucoup plus cruciale dans la vie de l'Église. Il propose même que l'Église montre sa solidarité avec David en faisant une déclaration de soutien. David est soulagé mais comprend qu'il ne sera sans doute pas élu. Les autres candidats jubilent de voir le favori mis de fait au placard. L'après-midi se passe à rédiger la déclaration de soutien puis à la présenter à la presse. Elle est jésuitique, soutenant par défaut David mais sans toutefois l'innocenter. Ce dernier sort donc relativement blanchi par l'Église mormone, en attendant la décision de la justice du Nevada. Les deux marshals enquêtent dans toute la ville et découvrent, en interrogeant quelques-uns de ses petits-enfants, les travers de la vie de Neal Maxwell. Ils préviennent Moroni qui en prend bonne note. En fin d'après-midi, tous les apôtres et un grand nombre de fidèles assistent dans le temple à l'enterrement du prophète mort la semaine précédente. La cérémonie est magistrale et sobre. La mise en terre a lieu au crépuscule, autour d'une foule recueillie.

J+5 : Tom soupçonne toujours Boyd Packer d'être un ange mais n'ose l'attaquer de front. Moroni est satisfait que David, qu'il pense être un ange de l'Union, soit éliminé de la course. Par contre, plus il réfléchit et plus il trouve que la mise en scène dans le Nevada pue le démon. Il en conclut qu'un démon est toujours à l'œuvre dans le Quorum ou à proximité, mais il ne voit pas quoi faire. Au QG de l'Église les tractations reprennent. Tom, Richard G. Scott, Robert et Moroni sont toujours sur les rangs pour être prophète. David l'est également mais plus personne ne veut le recevoir plus de quelques minutes et tout le monde le déclare hors course. Richard G. Scott qui voit la victoire se rapprocher décide d'attaquer plus fermement. Avec son immonde complice Jeffrey, il font la tournée des apôtres, flattent, manipulent et sous-entendent, bref font leur petit bonhomme de chemin mesquin. Moroni est toujours mal vu suite à l'affaire de la cathédrale et n'arrive pas à se défaire de ce handicap. Il décide de passer à la vitesse supérieure, un peu à la Richard G. Scott. Il fait lui aussi la tournée des bureaux dans le même état d'esprit que Richard G. Scott. Il en profite pour faire chanter Neal en lui laissant entendre que des marshals ont découvert ses petits travers. Neal panique mais assure Moroni de son soutien absolu lors du vote. Moroni est content mais une voix de plus ne suffira pas. Aussi ordonne-t-il à Neal de faire la tournée des apôtres un peu à la Jeffrey, mais à son profit personnel, expliquant le bien-fondé de la candidature de Moroni. Neal est tellement convaincant qu'il apporte une aide réelle à Moroni. Tom comprend qu'un accord louche a été passé entre Neal et Moroni et décide d'agir, mais de manière nettement plus démoniaque afin de s'assurer la victoire aux élections. Il demande à ses compères d'agir, ce qu'ils font. Le soir venu, ils interceptent et assomment l'infirmière qui vient relever sa consœur au chevet de Robert D. Hales. Ve'eem lo ach'shav se métamorphose en elle et prend son poste après avoir salué la collègue qu'elle remplace. Au bout d'une heure, elle fait une jolie bulle d'air dans l'intraveineuse de Robert qui meurt dans d'atroces souffrances. Les démons amènent alors l'infirmière inconsciente et la replacent dans son fauteuil de garde. Puis ils s'en vont non sans lui avoir fait fumer une jolie pipe de crack, histoire de la foutre dans la mouise et de justifier son erreur médicale. Ils fouillent ensuite discrètement la maison de Neal pendant que tout le monde dort et découvrent son donjon avec ses instruments et ses photos. Ils s'emparent de certains tirages et de quelques gadgets.

J+6 : Avant la réunion du Quorum, Tom va voir Neal et lui remet les photos et trois des vibromasseurs que ses collègues ont dérobés chez lui durant la nuit. Il demande qui le faisait chanter jusque-là et apprend sans surprise que c'est Boyd Packer. Tom le remercie et lui dit que désormais il travaille pour lui et non pour Boyd. Neal, totalement dépassé par les événements et de peur d'être dénoncé par Tom ou par Boyd Packer, se rend sur la terrasse du 25e étage du gratte-ciel et se jette dans le vide. Le Quorum se réunit malgré les deux tragiques accidents afin de décider comment la désignation aura lieu. Les débats sont assez tendus en raison de la pression croissante, des deux « accidents » mortels, et du fait que chaque candidat essaye de faire passer la méthode qui lui convient le mieux. Au bout de quelques heures houleuses, un consensus semble se dégager sur le choix par vote avec une voix par personne et scrutin à un tour. David comprend qu'eu égard à l'ostracisme dont il est victime, il n'a aucune chance d'être élu. Il décide donc de frapper un grand coup et utilise ses pouvoirs en plein Quorum, profitant du bordel ambiant et des débats très animés. Il envoie une suggestion mentale aux deux vice-présidents, Thomas et James, leur disant que le Seigneur choisira lui-même son prophète grâce à un miracle et qu'il est tout à fait présomptueux pour eux tous d'imaginer avoir le droit de choisir qui représentera le Seigneur tout-puissant sur Terre. Le Quorum crie au miracle et approuve à l'unanimité cette résolution. Richard G. Scott est vert de rage car il se doute qu'il n'y aura pas de miracle pour lui. Lâche et fourbe comme il est, il décide de passer la nuit en prière avant le grand jour, afin d'être celui choisi par Dieu. Tom est satisfait mais craint que Boyd Packer, qu'il soupçonne toujours d'être un ange, un vrai, n'utilise ses pouvoirs pour faire un miracle. En conséquence, il demande à ses démons d'aller péter la tête à Boyd durant la nuit et de prendre sa place lors de la cérémonie. Le soir venu, les trois démons pénètrent de force dans la vaste maison de Boyd Packer et entreprennent de massacrer tout le monde, la femme et les sept enfants présents. Boyd n'est pas là, discutant avec les soldats de Dieu et les marshals afin de trouver qui est responsable de tout cela. Il leur demande d'aller secouer David qu'il prend pour un ange de l'Union. Les marshals vont nuitamment dans la maison de David mais celui-ci est parti, ayant préféré se mettre à l'abri. Les envoyés de la Confédération font donc chou blanc mais décident d'interroger la femme et les enfants de David afin de savoir où il se cache. Ils interrompent l'interrogatoire lorsqu'ils reçoivent un coup de fil de Moroni qui, rentrant chez

lui, a repéré que quelque chose d'anormal s'était produit. Caché dans sa voiture à quelques centaines de mètres de chez lui, il surveille sa maison et appelle des renforts. Les soldats de Dieu, les marshals et Moroni ceinturent la vaste demeure sur les bords du lac et donnent l'assaut, relativement discrètement. Le combat est court mais sanglant et les trois démons regagnent l'Enfer sous forme de nuages souffreteux non sans tuer un marshal et douze soldats de Dieu. Devant le carnage, Moroni décide se faire passer pour une victime complète. Il ordonne aux soldats de Dieu et au marshal restant d'aller trouver quatre ou cinq jeunes Afro-Américains, de préférence rappeurs, et de les ramener discrètement. Puis les jeunes sont tués à coups de fusil à pompe par Moroni, et leurs cadavres arrangés dans toute la maison ainsi que ceux de la famille de Moroni. Les cadavres des soldats de Dieu et du marshal sont enterrés dans les étendues salées en bordure du lac, là où personne ne les retrouvera. Puis, une fois la mise en scène au point, Moroni prend une voix effrayée et appelle la police de SLC. Les soldats de Dieu survivants et le dernier marshal sont alors sur la route de l'Alabama et tentent de se faire oublier. La police arrive peu avant l'aube et découvre le charnier. La respectabilité de Moroni, ses talents d'acteurs ajoutés au racisme ambiant, font que la thèse des gangsters chargés de crack et massacrant une famille d'honnêtes mormons passe très bien. Les journaux de SLC, totalement manipulés par l'Église mormone, montent l'affaire en épingle et Moroni passe pour un héros de l'autodéfense. L'enquête s'annonce dès le départ bâclée et totalement orientée.

J+7 : Le Quorum se réunit vers 10 heures pour une grande prière exceptionnelle dans le temple. Tout le monde attend le miracle qui ne vient pas. Les deux vice-présidents et les survivants du Quorum demandent avec ferveur que Dieu leur envoie une révélation. David utilise alors ses pouvoirs pour envoyer à tout le monde un message télépathique disant qu'il est le prophète. Furieux de s'être laissés dépasser, Tom et Moroni décident d'agir. Tom se lève le premier, déclare être un ange et accuse David d'être l'agent de Satan. Il utilise ses pouvoirs d'illusion pour apparaître entouré d'un halo de lumière. Moroni se lève juste après et déclare être Moroni, l'ange fondateur. Puis il fait apparaître son épée bénie et attaque Tom en hurlant en angélique. Le combat est court et violent et Tom succombe dans un grand nuage de souffre non sans avoir utilisé pour se défendre son pouvoir de hurlement démoniaque, glaçant le sang de l'assistance. Moroni s'approche alors de David et lui fait avouer qu'il a des pouvoirs anormaux qu'il utilise à ses fins personnelles. Puis, après l'avoir absous pour ses péchés, il le décapite. Enfin, il déclare reprendre l'Église en main et dissout le Quorum. Il ordonne alors aux apôtres et aux vice-présidents de lui jurer fidélité et de ne pas révéler l'annonce de son retour en dehors des hautes sphères du clergé. Puis, satisfait de son show, il se rend dans les bureaux de l'Église et commence le long travail pour restaurer la théocratie en Utah. D'abord l'Utah, demain le monde ! C'est le pire qui puisse arriver dans ce scénario. Échec total pour les joueurs.

« Je suis le seul homme qui ait été capable de tenir une Église unie depuis l'époque d'Adam… Ni Paul, ni Jean, ni Pierre, NI JÉSUS n'ont pu le faire. JE ME GLORIFIE qu'aucun homme n'ait pu accomplir un travail comme moi. Les disciples de JÉSUS se sont écartés de lui mais les Saints des derniers jours ne m'ont pas encore abandonné. »

Joseph Smith

Pour ne pas en arriver là, ils doivent empêcher Moroni de se révéler ou de faire le kéké devant ses ouailles. Cela ne sera vraiment pas facile, mais avec l'aide des catholiques de SLC et de Sharah ce devrait être possible. À eux de court-circuiter Moroni. La chronologie détaille suffisamment les différentes actions des PNJ, mais il est évident que les joueurs vont modifier ce joyeux déroulement. Ce qui importe, c'est que le maître de jeu comprenne les motivations des différents protagonistes et qu'il improvise en conséquence les inévitables changements au fil de l'eau. Concernant une éventuelle enquête que pourraient faire des joueurs un tant soit peu dégourdis, voici, en plus des indices trouvables décrits dans la chronologie, quelques précisions et autres variations sur le même thème.

La plupart des apôtres et autres vice-présidents vivent dans de vastes maisons de plein pied, établies sur les collines au bord du Grand Lac Salé. Elles sont espacées les unes des autres, d'aspect modeste malgré leur taille et la richesse de leurs équipements et de leur confort. Elles sont peu protégées et n'ont pour la plupart pas de systèmes d'alarme car d'une part les notables mormons ne font pas montre de leur fortune chez eux pour des raisons religieuses, et d'autre part le taux de criminalité de l'Utah est le plus faible des USA. La population est donc peu craintive et relativement insouciante. Leur attitude change dès qu'une personne de couleur est à proximité. Le racisme intrinsèque à l'Église ainsi que le bourrage de crânes médiatique des télévisions et journaux américains, expliquant à longueur de temps que les Chicanos et les Noirs sont les responsables de la criminalité, a particulièrement bien porté au sein de la population blanche et réactionnaire de l'Utah. Donc, si les joueurs sont blancs et bien portants, ils n'auront pas trop de mal pour se déplacer en ville discrètement et même pour cambrioler les maisons. Tous les apôtres et vice-présidents sont mariés et ont une pléthore d'enfants et même parfois de petits-enfants. Aussi les villas sont-elles toujours occupées, ou presque. Les enfants mormons partant de la maison très tard et certains vivant sous le toit de leurs parents même une fois mariés, les villas ressemblent parfois à de véritables colonies de vacances.

Les seules exceptions sont Robert D. Hales, veuf et trop malade pour vivre avec qui que ce soit d'autre que les infirmières qui le gardent jour et nuit, Jeffrey qui est exceptionnellement célibataire, et Dallin Oaks, trop gâteux pour sortir de son bureau médicalisé. La fouille de certaines des maisons ou l'interrogation de certaines familles peut apporter des informations utiles.

Thomas cache dans le coffre-fort de sa maison toutes ses notes et découvertes sur l'escroquerie mormone. Il y a non seulement des éléments extérieurs, mais des écrits de sa propre main, son journal de recherche qui ne laisse aucun doute sur ses convictions concernant l'Église mormone et ce qu'il compte faire pour révéler au monde la supercherie.

Neal a chez lui un véritable donjon sado-maso et l'interrogation de ses femmes, ses enfants et même certains de ses petits-enfants ne laisse aucun doute sur la perversité de sa vie sexuelle. Des cassettes vidéos et des photos prises par des

appareils automatiques laissent encore moins d'ambiguïtés sur l'étendue de ses excès.

Russel ne cache rien mais sa femme peut parler longuement et facilement des délires de son mari et des différents messages qu'il reçoit du Seigneur. Elle est plus que fatiguée par ses perpétuels changements d'opinion suite à ces messages.

Tom possède dans son coffre-fort son agenda de démon, à savoir une bête agenda sur laquelle sont écrits en code les numéros de téléphone de ses contacts, de ses supérieurs et de l'équipe d'intervention.

Jeffrey possède chez lui du matériel porno masochiste qu'il utilise de temps en temps en pensant à son mentor et bourreau. Tout cela est soigneusement caché dans un coffre-fort.

Toute la famille de David sait pertinemment qu'il entend des voix car il s'en vante et trouve que c'est un signe de foi ; ils n'en parlent pas aux étrangers mais s'en gargarisent auprès de leur voisinage afin de se faire mousser.

Les voisins de Russel sont tous au courant de sa nullité mais seuls les non mormons osent le dire ouvertement, les autres ne voulant pas dénigrer un apôtre de leur Église. Si les joueurs interrogent le voisinage, ils n'auront donc aucun mal à entendre des dizaines d'anecdotes sur les bourdes permanentes, le manque de charisme et les décisions totalement stupides de Russel.

Richard G. Scott est détesté jusque dans sa famille et il n'est pas très difficile de faire parler les gens sur le sujet pour peu qu'on laisse entendre que cela pourrait lui nuire. Même sa femme le méprise et elle en parlera plus difficilement mais plus longuement si on la convainc de le faire. Jeffrey en prendra également pour son grade et, en fait, il est plus difficile de trouver des gens qui n'ont pas envie de lui casser du sucre sur le dos que des gens qui ne disent rien.

Concernant la mort du prophète, la version officielle est la suivante : à 93 ans, Gordon B. Hinckley est mort chez lui d'une crise cardiaque, dans son lit. En vérité, le soir du crime, Moroni est venu rendre visite en ami au prophète. Sa femme et son secrétaire particulier, Simon Nattanun, étaient là et tout le monde a papoté normalement de doctrine, de Dieu, de la vie, de l'amour, des vaches. Puis vers 22h, le prophète est allé se coucher en raison de son grand âge. Moroni a continué à discuter avec le secrétaire qui loge sur place dans l'une des ailes de la maison. Vers 22h30 il s'est absenté pour aller aux toilettes, a utilisé Invisibilité pour revenir des toilettes, passer devant le secrétaire, monter l'escalier dans la chambre du prophète qui dort seul et l'étouffer avec son oreiller. Il est ensuite redescendu tranquillement, est retourné aux toilettes, en est ressorti et a repris la conversation avec le secrétaire. Vers 23h30, il a quitté la propriété et est rentré chez lui. Tout ceci est contenu dans le rapport de police, avec les témoignages des trois témoins de la soirée. Moroni a utilisé ses talents télépathiques et son prestige d'apôtre pour éviter les questions trop

sensibles, étouffer les soupçons du secrétaire et éviter une autopsie qui serait trop gênante. Si les joueurs vont à la morgue avant l'enterrement du prophète et réussissent, on ne sait comment, à étudier le cadavre, ils trouveront des traces de housse d'oreiller dans la bouche du prophète ainsi que de légères ecchymoses sur son visage (Moroni ne connaît pas sa force). Des joueurs pleins d'à-propos pourraient se demander où se trouve le fameux Mormon, l'ange d'Yves à l'origine de la doctrine de l'Église mormone. Il n'a pas eu le traitement de faveur que Laurent a réservé à Moroni et il est au purgatoire pour quelques siècles. Si les joueurs en touchent deux mots à Régine, elle transmettra à ses supérieurs qui se feront une joie de demander à Yves l'autorisation d'interroger Mormon. Le témoignage sera alors ajouté au dossier à charge.

Lost In The Ozone

Sans entrer dans les détails, il est impératif pour la bonne maîtrise du scénario de détailler plus concrètement l'Église des Saints des Derniers Jours. Elle est dirigée par un président appelé prophète et voyant qui est secondé par deux vice-présidents. À eux trois ils forment l'exécutif de l'église. Le monde a été divisé en douze régions, dirigées chacune par un apôtre. Ces douze apôtres forment le Quorum des Douze Apôtres, l'équivalent du gouvernement. Chaque région est divisée en Pieux, dirigés par un évêque. Les évêques des 70 Pieux constituent le groupe des Septante, une sorte de conseil législatif de l'Église. Au niveau local, chaque paroisse est dirigée par un prêtre. Une des particularités de l'Église est que tout homme est ordonné prêtre entre 12 et 19 ans. De plus, à 18 ans, chaque prêtre doit partir aux frais de ses parents en mission pendant deux ans. Il se rend dans une région en général assez éloignée de chez lui, souvent un pays étranger, et y prêche la bonne parole. Ce sont ces missionnaires que l'on aperçoit parfois dans les grandes villes, tous blancs et bien portants, habillés en premiers de la classe, leur Livre de Mormon à la main. Les missions sont prises très au sérieux et permettent à l'Église de gagner 300 000 nouveaux adeptes par an. À l'heure actuelle, l'Église compte plus de 10 millions de fidèles à travers le monde dont l'énorme majorité en Utah et aux alentours. Chaque année 50 000 jeunes, pour la plupart des hommes, s'en vont à travers le monde recruter de nouveaux adeptes. L'Église mormone a également la spécificité d'être extrêmement mystique, beaucoup plus que l'Église catholique mais également que la plupart des branches chrétiennes. Selon la doctrine de l'Église, son président est le prophète de Dieu sur Terre et il reçoit des révélations lors de prières, mais il n'est pas le seul et en fait tout vrai chrétien peut, s'il est assez pur, poser des questions à Dieu et recevoir une réponse. Et les mormons le font. Il n'est donc pas inhabituel lors d'une conversation avec un mormon de l'entendre dire : « Je ne sais pas si je vais faire telle chose, je vais demander à Dieu et il me dira ». De plus, les mormons sont convaincus d'être les seuls à avoir reçu la prêtrise de Dieu et donc la possibilité de baptiser les gens. Or les gens qui sont morts entre la mort de Jésus-Christ et le retour du vrai baptême via Jean le Baptiste en 1830 n'ont pas été baptisés et n'ont donc pas la possibilité d'aller au Paradis. Pour pallier cette lacune, les mormons offrent donc la possibilité aux morts de se faire baptiser post-mortem. Ceci explique leur obsession pathologique pour retrouver les arbres généalogiques et baptiser tout le monde. En faisant cela ils offrent aux morts la possibilité d'atteindre le Paradis. En plus de la polygamie qui est une très jolie originalité mormone, on trouve le mariage éternel et le polythéisme. Les mormons pensent que de la même façon qu'ils sont les seuls à avoir le vrai baptême, ils sont les seuls à avoir le vrai mariage. De plus, tout couple marié chez les mormons le sera éternellement et non « jusqu'à ce que la mort sépare les époux » comme chez les catholiques. En clair, lorsqu'on se marie au temple mormon c'est pour toujours, heureusement que l'on peut se marier avec plusieurs femmes ! Bien qu'officiellement abolie,

Dans la série Régis est un con

– Mais alors chef, c'est une secte les mormons ?

– Merci Régis pour cette question éminemment pertinente. Si l'on s'en tient au rapport parlementaire sur les sectes établi en France dans les années 90, les mormons ne sont pas une secte. Si on regarde la définition d'une secte donnée par le même rapport, on se rend compte que les mormons en ont quelques caractéristiques mais pas toutes. Certes ils pratiquent l'impôt religieux obligatoire mais de manière modérée (10%) et moins bestialement que l'Église catholique à la grande époque. Ils endoctrinent mais ne font pas de lavage de cerveau, n'interdisent pas à leurs membres de voir les non mormons et n'exigent pas de couper les ponts avec leur famille, bien au contraire. Leurs doctrines sont assez étonnantes pour des protestants et très mystiques mais, exceptés le racisme, la misogynie et la polygamie, toutes réfutées officiellement mais encore bien ancrées dans les mœurs, elles ne sont pas vraiment dangereuses. De plus l'Église ne pratique pas plus la déstabilisation mentale que les pressions psychologiques lourdes. Certes, tout fautif ou personne qui commence à douter est mis au ban du groupe, mais il est en fait plus rapidement exclu que pressuré pour revenir dans le droit chemin. Les ex-mormons sont nombreux, et si beaucoup sont amers aucun n'a été ruiné, psychologiquement détruit ou socialement anéanti. Enfin, malgré l'importance donnée au prophète vivant et président de l'Église, il ne saurait être véritablement comparé à un gourou. Par ailleurs l'Église, extrêmement riche, fait preuve d'une étonnante transparence financière, publiant ses comptes et se soumettant bi-annuellement à un audit financier effectué par une société extérieure et indépendante. On ne saurait donc parler de secte mais il est certain que le caractère mystique extrêmement fort des cérémonies ainsi que les liens puissants forgés au sein de l'Église peuvent conduire à une dérive sectaire. Par contre l'Église est clairement une institution religieuse raciste, homophobe, réactionnaire, très proche des milieux de la droite dure, violemment opposée à la contraception, à l'avortement et à la libéralisation des mœurs et des idées. Mais elle n'est pas pire en cela que l'Église apostolique catholique et romaine dont la conception de la liberté et de la démocratie est, dirons-nous, quelque peu surannée.

la polygamie est toujours tolérée et pratiquée par les mormons, bien que discrètement. En ce qui concerne le polythéisme, il n'est pas professé ouvertement mais uniquement expliqué aux membres importants et sous le sceau du secret. Selon la doctrine mormone secrète, Dieu est un homme exalté et tout homme peut suivre son chemin. Le but de tout homme est de se marier éternellement avec plusieurs femmes et, une fois au Paradis, devenir Dieu et créer son propre univers qu'il peuplera avec ses enfants spirituels qu'il aura avec ses femmes. En clair, nous vivons dans un univers parallèle créé par un homme ayant atteint le statut de Dieu et, si nous suivons ses commandements secrets, nous pouvons également devenir Dieu et créer notre propre univers. On peut se demander si les réalisateurs de *Matrix* ne sont pas mormons. Plus prosaïquement, les mormons sont contre le café, le thé, l'alcool, le tabac, le sexe avant le mariage, l'adultère (mais, répétons-le, on peut avoir plusieurs femmes si on est discret), l'avortement, l'homosexualité, la contraception, la liberté de pensée, l'évolutionnisme, la libéralisation sexuelle mais sont pour l'ordre, le droit du plus fort, l'évangélisation autoritaire, le créationnisme, les sciences non soumises à l'Église, le jeûne pour se sanctifier, la charité chrétienne, l'aide aux pauvres, l'aide au tiers-monde, Georges Bush, la NRA, le respect des lois et de la Constitution américaine.

Dead Men Tell No Tales

« Je combats les erreurs des siècles, je rencontre la violence des émeutes, je tiens tête aux procédés illégaux de l'autorité exécutive, je tranche le nœud gordien des puissances et je résous les problèmes mathématiques des universités avec la vérité du diamant et Dieu est à mon côté droit. »

Joseph Smith

Les 20 soldats de Dieu californiens

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

« Surfin'USA !»

Talents

Surfer 2, Bronzer 2, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 3, Séduction 3+, Athlétisme 2, Rouler des mécaniques en calbut de bain et chemise hawaïenne 2, Culture générale 1 (vie de surfer de la Côte Ouest 2), Savoir occulte 1 (l'Union de Laurent 2+), Espagnol, Savoir militaire 1 (tactique 2), Se mettre du gel 2, Tir 1+ (armes de poing 3).

Pouvoirs

Anaérobiose 1, Vitesse 2.

Combat

5 PP, 5 PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18

Pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Beaux gosses, bronzés, résolument cools, le holster négligemment passé sous la chemise hawaïenne, les renforts envoyés par Sharah détonnent à Salt Lake City. Combattants motivés, protestants ouverts et décontractés, ils ont la souplesse des Californiens mêlée à l'efficacité américaine, ce qui les rend tout à fait bons. Capables de prendre des initiatives, ils peuvent dérouter des anges habitués à des soldats de Dieu à l'ancienne. Ils respectent les anges et la hiérarchie mais considèrent que le respect doit être réciproque.

Walther MacDougall et William Golding, 37 et 42 ans

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2	3	2+	2	2

« Bonjour, nous sommes les marshals MacDougall et Golding, pouvons-nous entrer et vous poser quelques questions s'il vous plaît ? »

Talents

Baratin 1, Corps à corps 2+, Défense 3, Enquête 3, Fouille 2+, Intrusion 2+, Métier (marshal fédéral) 2, Athlétisme 2, Culture générale 1 (droit fédéral américain et vie aux USA au troisième millénaire 2+), Savoir occulte 1 (la Confédération de Laurent 2), Être raciste sans en donner l'air 2, Intimidation 2+, Savoir occulte 1 (KKK 2), Tir 2 (armes d'épaule 3).

Pouvoirs

Peur 1.

Combat

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

Revolver de cowboy (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne), fusil à pompe (précision –2, puissance +5, portée moyenne).
Serviteurs de Dieu de la Confédération, ils sont également marshals fédéraux ce qui est extrêmement pratique pour enquêter dans tous les États. Très pros et calmes, ils se savent dans leur bon droit. Honnêtes pères de famille, ils servent Dieu, la Confédération et les États-Unis d'Amérique. Souvent escortés par des soldats de Dieu, ils se sentent en sécurité et savent même se battre seuls.

Les 20 soldats de Dieu d'Alabama

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	2+	1+	2	2

« Lee s'est rendu, nous pas ! »

Talents

Corps à corps 2+, Combat 1 (contondantes 2+), Défense 2+, Fouille 2, Tir 1 (armes d'épaule 2), Athlétisme 2+, Culture générale 1 (vie du sud des USA 2), Savoir occulte 1 (KKK et Confédération de Laurent 2), Savoir militaire 1 (tactique 2), Hobby (lynchage) 2+, Regarder le super-bowl en rotant de la Bud 2+.

Pouvoirs

Augmentation de force 2, Peur 1.

Combat

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

Barre de fer (précision –1, puissance +2), Fusil à pompe (précision –2, puissance +5, portée moyenne).

Bœufs sponsorisés, ces Dixiemen sont un groupe d'intervention au service de Semper Fidelis. Grande gueules, malpolis, roulant des mécaniques dans leurs T-shirts sudistes, insultant le Nord, ils ne sont pas discrets et s'en foutent. Surarmés, brutaux et assez limités dans leurs options, ils obéissent relativement bien tant que cela va dans le sens de leurs convictions. Moroni va donc avoir quelques difficultés à les faire intervenir en plein SLC.

Les démons de la force d'intervention

✝ U'kshe, alias Gerry Carjaval, 22 ans, 162 cm, 51 kilos, brun aux yeux noirs

Baal grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	6	6+	3	2	4

« On improvise, on s'adapte, on domine. »

Talents

Baratin 3, Corps à corps 10+, Défense 8, Combat 3 (haches 8), Discrétion 5, Discussion 5, Enquête 5, Fouille 6, Intrusion 6, Tir 3 (armes de guerre 7), Acrobatie 8, Hobby (collection de cartes de joueurs de base-ball) 3, Athlétisme 6, Intimidation 4, Savoir d'espion 2 (se déguiser 5), Savoir militaire 2 (tactique 6), Culture générale 2 (vie aux USA au troisième millénaire 5), Savoir occulte 2 (le Grand Jeu aux USA 4).

Pouvoirs

Art de combat 6, Armure corporelle (chitine) 4, Douleur 4, Éventration 3, Supériorité martiale 3, Vitesse 3 , Membre exotique (griffes).

Combat

48 PP, 9 PF, BL 8/BG 17/BF 25/MS 34

Hache de pompier (précision +0, puissance +3, inadaptée à la parade), Lance-roquettes maudit ancien et rapide (précision –1, puissance +19, pénétration importante, portée moyenne, attaque multiple).

Chef de ce petit groupe d'intervention assez brutal, il est ce que l'on peut appeler un professionnel. Il ne laisse rien au hasard et ne va jamais sur une mission sans savoir exactement ce que l'on attend de lui. Il pense, réfléchit et planifie tout, préférant un mauvais plan à l'improvisation. Lorsqu'une situation le dépasse ou qu'un plan ne se déroule pas sans accroc, il a tendance à lâcher sa tête et à essayer de passer en force. Cette « tactique » ne peut fonctionner que dans pays aussi ultra-violent et cruel que les USA. Très à cheval sur la discipline, il a un petit peu de mal avec ses deux derniers partenaires, les 28 précédents étant morts au combat, mais cela ne le préoccupe pas trop. Lorsqu'un de ses subordonnés l'agace, il attend, il finira bien par mourir assez vite. Adepte du déguisement adapté à la situation, il n'a pas de look particulier. Lors de son séjour à SLC, il s'habillera en missionnaire mormon, avec badge à son nom, tronche de premier de la classe et cravate assortie.

✝ Ve'eem lo ach'shav, alias David Deitzer, 58 ans, 167 cm, 62 kilos, poivre et sel aux yeux bleus

Hornet grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6	5	4	3	2+	4

« Allons bon, un ange, nous voilà bien ! Jésus Marie Joseph, qu'allons-nous faire ? Nous battre je crains ! »

Talents

Culture générale 1 (vie au XIX^{e} siècle 3), Savoir occulte 1 (le Grand Jeu aux USA 3), Hobby (thé) 4, Paraître hors du coup 4, Baratin 3, Corps à corps 4, Défense 5, Discussion 4, Anglais du XIX^{e} siècle 5, Enquête 4, Savoir militaire 2 (commander une escouade de zombies 4).

Pouvoirs

Polymorphie 3, Nécrose 2, Larves sous-cutanées 3, Résurrection macabre 4, Armure corporelle (chitine) 4, Augmentation de force 4, Éventration 4, Ténèbres sataniques 3, Malédiction (maladie) 2, Peur 3.

Combat

25 PP, 7 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32

Ve'eem lo ach'shav est totalement hors d'âge, suranné, hors du coup. Incarné depuis plus d'un siècle, il semble ne pas avoir évolué et tout dans ses habits, son langage et ses raisonnements rappelle la fin du XIX^{e} siècle. Très Côte Est, il est classe sans ostentation, courtois et poli même avec ses ennemis et ne s'au-

torise qu'un seul péché, le thé à la bergamote. Même pendant les combats il maintient une sportivité très britannique qui n'est pas sans rappeler les matchs de cricket en Inde. Heureusement ses zombies et autres morts-vivants n'ont pas ses scrupules. C'est le plus ancien partenaire vivant d'U'kshe et il n'en n'est pas peu fier. Il a en vu défiler des bleus et il a pris l'habitude de ne pas se lier à eux. Ses rapports avec son chef sont, comme avec le reste du monde, cordiaux mais assez froids. Ils ne se comprennent pas mais en fait personne ne comprend Ve'eem lo ach'shav.

✝ Les 9 zombies

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	1	2	1	1	3

« Bonjour tante Alice ! »

Talents

Athlétisme 2, Corps à corps 3+, Intimidation 2.

Pouvoirs

Anaérobiose, Apparence horrifique 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (ongles d'acier), Régénération 1.

Combat

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

Dissimulés dans le van de leur maître, ils sont calmes, obéissants et cherchent réellement leur tante Alice.

✝ Métatron, Colleen Dunn, 21 ans, 182 cm, 88 kilos, blond aux yeux marrons

Furfur grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5+	4	3	2	3	3

« Search, seek and destroy ! »

Talents

Art 1 (chant 1+), Culture générale 1 (hardcore américain 3), Savoir occulte 1 (le Grand Jeu 2), Combat 2+ (armes improvisées 7), Défense 2, Acrobatie 5, Athlétisme 4, Hobby (slam diving) 4, Parler en argot sans articuler et en mangeant ses cheveux 5, Survie 1 (concerts 4).

Pouvoirs

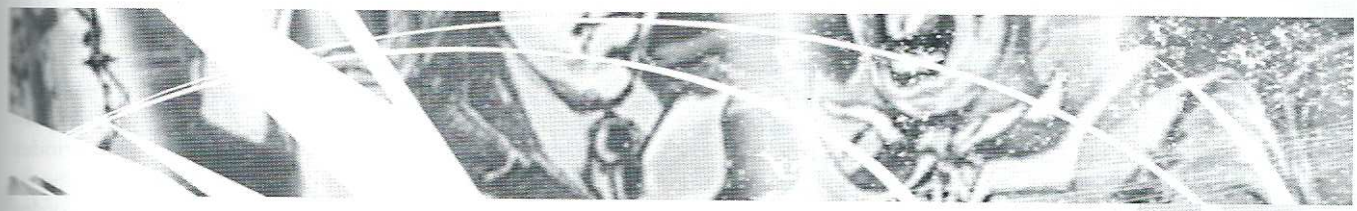
Suicide 2, Hurlement démoniaque 2, Onde de choc 2, Absorption de violence 2, Esquive acrobatique 2.

Combat

15 PP, 7 PF, BL 7/BG 15/BF 22/MS 30

Guitare électrique maudite mineure (précision +1, puissance +4, inadaptée à la parade).

Engagé guignol dans cette équipe, Métatron est un sympathique garçon quelque peu limité mais ô combien enthousiaste. Pour lui tout se termine par une chanson et il n'aime rien tant que se battre en hurlant du Napalm Death ou du Mekong Delta. Fan de hardcore, il a beaucoup de mal à quitter son uniforme de métalleux même pour les besoins du service. Son séjour à SLC est pour lui comme une mission en Enfer, enfin au Paradis, tant il vomit le style de vie cul serré et puritain de cette communauté.



LÉNINE, RELÈVE-TOI ILS SONT DEVENUS FOUS

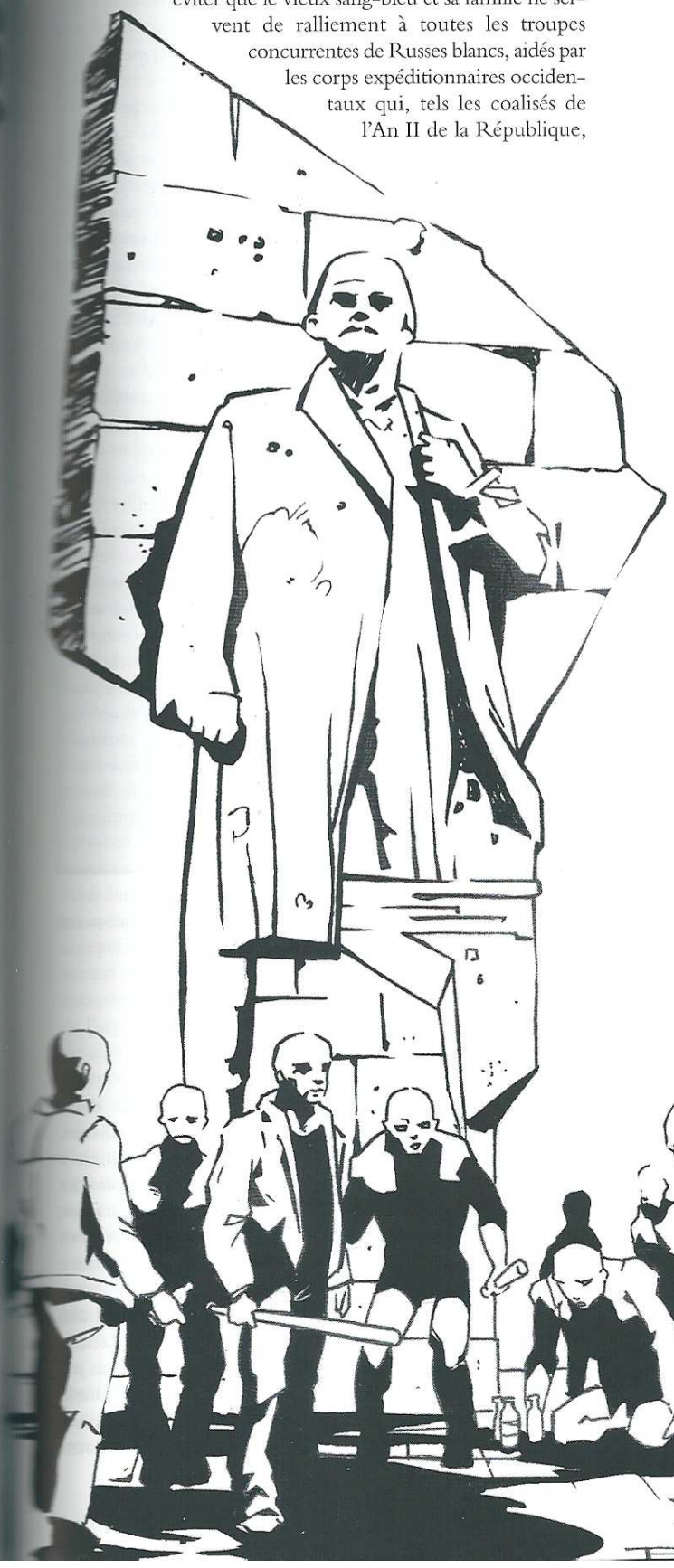
Des bords de la Volga au delta du Niemen,
Le temps s'est écoulé il a passé pour rien.
Puisqu' aucun dieu du ciel ne s'intéresse à nous,
Lénine, relève-toi, ils sont devenus fous.

Michel Sardou

La java de Broadway

Miroslav Makarovski, alias Strachnov, est un ange de Georges, un de ceux qui n'ont jamais accepté la mise au placard de leur archange et sont restés sur Terre. Il est officiellement au service de Laurent mais comme beaucoup d'anges de Georges, surtout en Russie, il reste attaché à son archange, spirituellement du moins. Pour ces grognards du Paradis, Georges a été mis sur la touche par les enculés de bureaucrates mais il n'a pas démérité. Leur honneur s'appelant fidélité, ils ont obéi à la dernière volonté de leur général en chef, le maréchal des forces du Paradis, le fléau du petit peuple, le Gengis Khan chrétien, et ont accepté de ne pas se rebeller, d'obéir, encore et toujours. Le discours d'adieu de Georges, en présence de Dominique et Laurent, fut un modèle de rhétorique militaire claire et nette. Georges annonçait que l'état-major lui ayant retiré sa confiance, il devait démissionner. Il insistait sur le rôle du soldat, devant obéir au chef sans jamais se poser de questions. Pour Georges, la morale, les problèmes de conscience, les crimes de guerre n'existent pas, ou plutôt sont des inventions des civils. Un soldat ne pense pas, ne cogite pas, il obéit. Ce n'est pas à lui de décider ce qui est bon ou mauvais, si un massacre est justifié ou pas, il doit exécuter, sans hésiter, sans réfléchir, sans juger. Si un soldat juge, il cesse d'être un soldat et devient un civil, la pire chose qui puisse lui arriver. Dominique buvait du petit lait en voyant la soumission de Georges et de ses hommes, ces pauvres crétins embrigadés que l'on pouvait envoyer se faire tuer sans hésitation, des vrais pions à déplacer sur l'échiquier du Grand Jeu. Tout à sa joie d'apprécier sa victoire, Dominique ne comprit pas que Georges laissait entendre deux choses entre les lignes de son discours. La première, il ne disait pas « adieu », il disait « au revoir », faisant clairement comprendre qu'il reviendrait et que l'éternité est longue pour les anges, surtout vers la fin. Mais il annonçait également qu'en démissionnant il cessait d'être un soldat et tombait dans la fange du statut civil, obtenant en contrepartie le droit, et même le devoir, de penser, de réfléchir et de juger. En clair, son discours à double sens disait à ses fidèles d'obéir fanatiquement à Laurent, car en lui obéissant ils continuaient son œuvre, mais aussi que lui-même allait désormais avoir le droit de juger, de magouiller, de penser, de comploter, bref de préparer son retour ! C'est donc le cœur lourd mais chargé d'espoir que l'élite des armées du Seigneur, un genou à terre, cria de toutes ses forces son plus profond respect envers celui qui était et qui serait toujours l'archange Georges, le Rommel du Paradis, le Napoléon des cieux, l'Alexandre angélique. Laurent n'a donc eu aucune difficulté à prendre les choses en main et à s'imposer, ses troupes réparant ses erreurs et le soutenant contre vents et marées. Pour les armées de Georges, exceller au service de Laurent était un hommage à leur fondateur. Laurent, trop heureux de sa promotion, enivré par son succès à la tête des armées divines et obsédé par sa lutte contre l'Islam, ne se douta jamais de rien. Il ne comprit jamais que la grande majorité de ses anges ne le servaient que pour mieux servir Georges. Au fil des siècles, une part de plus en plus importante des anges de Laurent se détacha cependant de l'ancien chef, surtout à cause des amnésies provoquées par les réincarnations, ce qui accrût la fidélité sincère à Laurent. Afin de lutter contre ce qu'ils appellent une trahison, les plus activistes des anges de Georges créèrent une série de cercles militaires, d'associations de vétérans comme il en existe beaucoup et que les militaires affectionnent tant. Ces groupes leur permettent de se tenir à l'écart des civils même durant les périodes pendant lesquelles ils ne sont plus dans la vie militaire. Une de ces associations est l'Ordre de Saint-Georges. C'est un ordre méritoire et chevaleresque datant de l'ancien régime russe et destiné à accueillir les militaires nobles ou anoblis ayant particulièrement bien agi pour le Tsar et la Sainte Russie. Interdit à la révolution d'octobre comme tous les vestiges surannés du tsarisme, il a survécu de manière officieuse, surtout au sein de l'armée et notamment des régiments de Cosaques, les plus réactionnaires des troupes russes. Il était, et est encore, une sorte d'amicale virile et réactionnaire, regroupant des nostalgiques de l'ordre ancien, des pogroms, des purges, des charges contre les Tatars, des pillages en Ukraine, des viols en Pologne. Le KGB le surveillait de près mais, depuis la mort de Staline, lui a foutu la paix, ne serait-ce que parce que ses membres étaient plus pour la grandeur de la Russie que contre le communisme. À la chute du mur et de l'URSS, ce genre de vieilleries est revenu à plein régime, de même que la religion et l'admiration béate des foules

pour les tarés des Romanov. Le délire a culminé avec le rapatriement des dépouilles du dernier hémophile fin de race et de sa famille, justement exécutés par les bolcheviques peu de temps après la révolution, au cours de la guerre civile pour éviter que le vieux sang-bleu et sa famille ne servent de ralliement à toutes les troupes concurrentes de Russes blancs, aidés par les corps expéditionnaires occidentaux qui, tels les coalisés de l'An II de la République, essayaient de mater dans le sang le délire de liberté de ce peuple ayant vécu plus de mille ans d'esclavage.



Désormais l'Ordre de Saint-Georges est légal et officiel et regroupe toujours des militaires, actifs ou passifs (au niveau du service pas sexuellement) mais accueille aussi quelques résidus de noblesse mal finis, des vieilles branches vermoulues désireuses de retrouver leurs vastes domaines injustement spoliés par les rouges. Cela arrange bien ses membres les plus importants et ses véritables dirigeants, les anges de Georges, qui peuvent ainsi se noyer dans la masse, recueillir des fonds, exercer une influence politique et se rapprocher du clergé orthodoxe. Strachnov est le plus haut membre angélique de l'Ordre même s'il reste habilement dans l'ombre et n'est que le secrétaire du chapitre moscovite. Mais il est également le chef du groupuscule réactionnaire Nouvelle Russie, un des innombrables petits partis politiques nés de la difficile transition démocratique dans l'ancien bloc soviétique. Ce groupuscule, qui n'a aucun député mais beaucoup d'appuis politiques, se veut le gardien de l'orthodoxie grand-russe, chargé de rendre à la Sainte Russie sa splendeur d'antan, à savoir ses anciennes frontières et son statut de grande puissance. Son discours est suffisamment apolitique pour plaire à tous les nostalgiques, y compris les staliniens du Parti Communiste Russe, fervents partisans de l'impérialisme militaire. Il utilise comme bras armé un groupuscule encore plus microscopique appelé Mémoire, composé de skins, losers et autres jeunes tarés déboussolés, avides d'ordre et de haine. Le chef en est Dimitri Polzoski, un soldat de Dieu servant Strachnov.

Les bals populaires

C'est lors de ses nombreux voyages que Strachnov a rencontré Semper Fidelis et Francesco. Autour d'un bon verre, ils se sont ouverts sur leurs regrets, leur désir de totalitarisme et leur amour de l'ordre. Francesco et Semper ont alors mis Strachnov dans le secret du renouveau chrétien et de l'opération JR. Totalement emballé par celle-ci, Strachnov se décide à taper très fort, à la russe, et de faire un remake des « Dix jours qui ébranlèrent le monde ». Il propose à Vladimir Termienko, une des étoiles montantes du PCR, de s'allier avec lui pour ressusciter Lénine et prendre ainsi le pouvoir. Il oublie de préciser qu'une fois le pays aux mains du PCR, il fera dire à Lénine que le Tsar et la foi orthodoxe sont les seules voies de salut pour la Russie et qu'il réhabilitera la monarchie absolue, celle où le Tsar est également le chef de l'Église, donc le commandeur des croyants. Il se rend en France auprès de son ami Francesco qui, sur conseil personnel d'Emmanuel, lui présente Pallard. Ce dernier se met en quête d'un démon capable de participer au projet. Il prend ainsi contact avec Katioucha, qui sait réanimer un cadavre et surtout de le contrôler. Pour Strachnov, malgré la haine que l'Enfer lui inspire, s'allier à un démon est acceptable si le jeu en vaut la chandelle. Le plan est donc de profiter

LÉNINE, RELÈVE-TOI, ILS SONT DEVENUS FOUS

Les fabuleux voyages du petit Mathias T.

Moscou est une ville qui ne ressemble pas aux cités occidentales sans être non plus vraiment orientale. La première chose qui frappe est l'impression qu'on la connaît déjà. La Place Rouge, le Kremlin, la Moskova, les petites sœurs de Staline, tous ces monuments nous sont connus pour avoir été vus et revus dans des films, des photos, des reportages etc. Et pourtant Moscou ne ressemble pas à la Moscou que l'on imagine, celle fantasmée par les Occidentaux au temps de la guerre froide. Certes les monuments les plus connus sont tels qu'on les imagine, encore que la Place Rouge soit à la fois plus impressionnante et plus petite que prévu, mais le reste de la ville nous est totalement étranger car il ne nous a jamais été montré. Moscou est plate, gigantesque, terne et très aérée. Les avenues sont absolument gigantesques et le peu de voitures les rend encore plus grandes. Bâtie en étoile autour du Kremlin et de la Place Rouge, la ville rayonne le long de ces autoroutes urbaines que sont les Prospiekts, les perspectives, tracées au cordeau par un Staline à côté duquel Haussmann passe pour un doux rêveur. L'homme n'a pas sa place dans Moscou, pas plus qu'il ne l'avait sous la Russie des tsars ou dans le système concentrationnaire stalinien. Tout est fait pour et par l'État sans considération pour les intérêts de quelques personnes. L'architecture est un mélange de purs chefs-d'œuvre uniques comme le Kremlin, la Place Rouge, les basiliques, le Bolchoï, de monstruosités inhumaines érigées par la mégalomanie d'un dictateur sanguinaire, les hôtels de la Place Rouge, la Lubianka, mais aussi de très jolies contrefaçons des gratte-ciel new-yorkais du début du XX^e siècle, les petites sœurs de Staline. Tout cela concourt à une atmosphère unique, irréelle, dans laquelle s'entrechoquent l'envie irréfrénable de se rapprocher de l'Occident et de sa richesse et celle de rester Russe, fidèle à ce peuple fier et farouche, à la culture brillante, qui n'a jamais cédé devant aucun envahisseur et qui a conquis à coups de sabre le plus grand pays du monde sur des terres riches mais hostiles. Le poids de l'Histoire, dont les symboles qu'ils soient orthodoxes, tsaristes, soviétiques ou modernes jalonnent chaque rue, chaque bâtiment, fait peser sur les épaules des visiteurs et des habitants une chape de plomb qui semble accabler tout le monde. C'est sans doute ce poids, ajouté à la froideur naturelle des Slaves et aux problèmes économiques aigus que traversent les populations, qui rend les gens si agressifs et si fermés dans la rue. Paris est le « village dans les nuages » à côté de l'ambiance du métro moscovite. Parlons-en justement du métro, ce super RER, vitrine du socialisme au même titre que Gagarine ou la bombe H. Il est absolument parfait et prouve clairement aux ultra-libéraux occidentaux et autres fans de Thatcher et de sa privatisation suicidaire des trains britanniques, qu'un service public peut être largement plus efficace qu'une société privée dont les intérêts sont soi-disant de servir au mieux ses clients. Les stations sont des abris antinucléaires bâtis à plus de 50 mètres de profondeur et la descente dans les entrailles de la terre le long des escalators staliniens dans ces tunnels décorés des ors soviétiques est une expérience intense. Au bout de chaque quai se trouvent d'énormes portes anti-atomiques de plus d'un mètre d'épaisseur. Une fois passé celles-ci on découvre les quais, véritables salles de bal érigées à la gloire du rêve socialiste. Les lustres en cristal rivalisent avec les bustes d'inspiration antique et il ne manque que le parquet et les lourds rideaux de brocart pour se croire dans un palais du peuple. Et en plus de cela, il est propre, rapide et ponctuel avec pas moins d'un train toutes les cinq minutes un jour férié à 5h du matin. Le bonheur vous dis-je ! Pour revenir à la surface, Moscou est, on ne le répètera jamais assez, aérée et ouverte. Construite au milieu d'une plaine, elle est plate, presque morne et les bâtiments cohabitent sans se toucher, comme les Russes eux-mêmes qui gardent une grande distance entre eux et vis-à-vis des étrangers. Marcher dans les rues est une grande expérience car la ville est si vaste et si peu dense que parcourir vingt numéros d'une rue peut parfois prendre plus d'une heure. En clair, Moscou n'est pas une ville occidentale surchargée et opulente, pas plus qu'une ville orientale, surchargée et pauvre, c'est une ville russe, ouverte et pauvre, une sorte de grande banlieue à perte de vue, où alternent les barres d'immeubles staliniens, qui font ressembler la cité des 4 000 de La Courneuve à un jardin pour enfants, et de grands espaces en ruine ou en jachère. Un avant-goût du socialisme raté.

d'une fête « spontanée » organisée par le PCR sur la Place Rouge pour réveiller Lénine et lui faire prendre le pouvoir devant les foules ébahies et en quête de guide et de spiritualité. Tout cela doit bien sûr être coordonné avec une insurrection armée orchestrée par les groupuscules réactionnaires et le PCR.

Un petit hic dans ce très joli tableau est que Pallard est soupçonné par l'Enfer d'être un enculé et ce d'autant plus que Medes, un des bras droit de Mathias, s'est arrangé pour le dénoncer auprès de l'Enfer. Il est donc très surveillé et lorsqu'il contacte Katioucha, celui-ci prévient immédiatement sa hiérarchie, en l'occurrence Hornet. Le nouveau prince-démon des morts venant juste de prendre ses fonctions et n'appréciant pas vraiment ses nouveaux collègues, il ne prévient personne, surtout pas Andromalius. Si l'on rajoute que, sans rapport direct, Iossef Djoukov, le sorcier prévu par Katioucha pour posséder Lénine, est aux mains des anges de Mathias qui le font chanter, on obtient un sacré bordel... Il préfère ne pas envoyer d'équipe d'anges de Mathias car ce serait rajouter au bordel à venir et surtout cela serait repéré par les Emmanuel et par conséquent inutile. Il peut donc éventuellement demander aux joueurs de faire donnant-donnant. Il leur dit ce qu'il sait, ils sont ses envoyés officieux, un vrai accord win-win comme disent les commerciaux de chez Rank Xerox.

En chantant

Ce scénario peut se dérouler grossièrement de deux manières différentes. Soit les joueurs ont appris ailleurs, notamment en Floride, que quelque chose se tramait à Moscou et ils arrivent avant la bataille, soit ils arrivent après. La deuxième solution n'est vraiment pas la meilleure et devrait en fait être peu ou pas utilisée. Si vos joueurs ont tout raté et n'ont rien vu venir à Moscou, ils n'auront quasiment aucune chance de rattraper le truc en raison du blocus et des problèmes internes à la Russie que va occasionner le soulèvement. Il sera presque impossible de se rendre à Moscou une fois Lénine réveillé et que la guerre civile battra son plein. Un maître de jeu compréhensif et ne voulant pas gâcher un des scénarios de la campagne qu'il a achetée si cher aura à cœur de rentabiliser toutes les pages et donc de donner des indices à ses joueurs

pour qu'ils arrivent avant le soulèvement ou bien d'accepter qu'ils puissent gagner Moscou malgré le blocus. Comme Medes est au courant que quelque chose se prépare en Russie grâce aux informations de Iossef, il peut éventuellement, selon le degré de sympathie qu'il a envers les joueurs, leur indiquer l'affaire et ainsi rattraper des joueurs ayant un peu merdé.

Les lacs du Connemara

En fonction de la manière par laquelle ils sont amenés à Moscou, les joueurs auront différents renseignements, principalement des adresses de personnes liées au complot. Il n'y a pas de chronologie dans le scénario car il n'y a qu'un seul véritable événement : le réveil de Lénine. S'il est arrivé ou s'il arrive, le déroulement de la campagne en sera radicalement modifié et les joueurs auront beaucoup de mal avec leurs faibles moyens à pouvoir changer le cours de l'Histoire. La Russie s'enfoncera dans le chaos pendant des mois, si ce n'est des années et cette campagne aura pris fin bien avant que la situation ne se soit stabilisée à Moscou.

Le siège de Nouvelle Russie

Un simple appartement, certes de huit pièces, dans la grande banlieue de Moscou, abrite le siège de ce groupe qui cultive le goût du secret. La porte est blindée et deux à trois miliciens de Mémoire sont présents en permanence afin d'assurer la sécurité. Une vingtaine de militants se relayent pour occuper en permanence le local, discuter, recevoir les visiteurs, répondre au téléphone, aller coller des affiches etc. La vodka coule à flot et le samovar ne refroidit pas. Miroslav vit là lorsqu'il ne voyage pas dans sa grosse Mercedes aux vitres teintées afin de mettre au point le coup d'État. Il ne reçoit aucun membre important du complot dans ce local qu'il juge peu sûr et surtout peu adapté au rôle qu'il entend jouer dans la Russie. Seuls les militants de base, au courant de très peu de choses, et les membres de Mémoire, trop cons pour comprendre, sont acceptés dans l'appartement. Aucun visiteur n'est toléré, sous aucun prétexte. Au milieu du foutoir indescriptible et des antiquités tsaristes et soviétiques, on peut trouver des armes, de l'argent et deux ordinateurs contenant pas mal de numéros de téléphone mais peu d'informations car Strachnov est assez paranoïaque. Les informations écrites en russe dans les ordinateurs au clavier cyrillique (un vrai bonheur) sont les coordonnées de beaucoup de pontes du PCR, de l'armée et du KGB, ainsi que de tous les complices du putsch à venir. On trouve également les détails de ce qu'ils sont censés faire pour aider au coup d'État. Cette liste ne constitue pas véritablement une preuve pour un État de droit mais le FBI et le FSB s'en contenteront aisément eu égard au peu de considération que leurs gouvernements ont pour les libertés publiques dans leur lutte contre l'axe du Mal. Si la liste tombe entre les mains du gouvernement russe et qu'il a le temps avant le jour J, il pourra arrêter ou mettre sous surveillance suffisamment de membres importants du complot pour l'empêcher de réussir. Ce serait une très grande victoire pour les joueurs. Edom connaît suffisamment de monde au gouvernement et dans le clergé orthodoxe pour faire passer la liste aux bonnes personnes dans un délai très court. Seuls Strachnov et Dimitri sont vraiment au courant des détails du complot, encore que ce dernier le soit de manière très parcellaire. Si Strachnov est arrêté avant le jour J, celui-ci n'aura pas lieu car il est le coordinateur du grand tout et il doit impérativement être présent. Par contre, afin d'éviter justement le moindre impondérable, il est toujours entouré d'une trentaine de militants de Mémoire, tous soldats de Dieu surarmés. De plus, conscient de son importance, il n'hésitera pas à fuir un combat en passant par le trou aménagé à cet effet dans le plafond de son bureau et qui mène dans l'appartement du dessus, loué également par Nova Russkia mais qui est désert. S'il fuit, il cherchera à détruire les ordinateurs d'une grenade bien placée, n'hésitant pas à sacrifier des hommes dans l'opération.

Le parc Gorky

C'est dans ce parc paysager au centre de Moscou que se réunissent les membres de Mémoire. Ils squattent les plates-bandes en été et les buvettes ou les tunnels piétons en hiver. Leur adresse officielle est celle d'une buvette abandonnée dans laquelle ils se réunissent et font du feu, dans une ambiance de film post-apocalyptique. Ils sont environ une centaine en tout, répartis en plusieurs groupes, se tapant des bières et chassant le touriste. La milice leur fout la paix tant qu'ils n'abusent pas, restent sous contrôle et versent des pots-de-vin. C'est dans cette bande de rebuts du système soviétique que se dissimulent les soldats de Dieu au service de Strachnov. Ils ont pris le même accoutrement et sensiblement la même attitude que les skins qui les entourent et se fondent ainsi dans la masse. Dimitri s'arrange d'ailleurs pour traiter tout le monde à la même enseigne, ce qui donne une cohésion au groupe et améliore grandement sa couverture. De loin, ils ressemblent vraiment à une bande de skins soviéto-fascistes, ignares et manipulés par moins con qu'eux au nom de la grandeur passée de la Russie. Dimitri est très souvent avec eux, partageant les mêmes passe-temps, sauf lorsqu'il accompagne Strachnov dans ses rendez-vous, ce qui est de plus en plus courant. Il connaît plutôt bien le complot dans ses grandes lignes et a, lors de ses déplacements avec Strachnov, rencontré un nombre important de hauts dignitaires plus ou moins complices. Malheureusement il n'assistait jamais aux discussions entre Strachnov et ses « amis » et il ignore donc lesquels ont accepté de participer et lesquels ont refusé. Il a quelques soupçons sur certains, mais sa liste personnelle est un peu trop grande au regard de la réalité et si les joueurs s'y fient et la confient telle quelle au gouvernement russe, de nombreux innocents seront soupçonnés et arrêtés. Cela étant, c'est traditionnel en Russie et relativement courant sous nos latitudes. Il ignore les détails mais sait que Lénine va se réveiller lors de la fête nationale grâce à un rituel satanique. Cela le dégoûte mais, en bon soldat, il obéit. Néanmoins c'est la première chose qu'il dira s'il est interrogé virilement. Cela le fait tellement vomir qu'il doit le dire à quelqu'un. Il connaît d'ailleurs le nom et les coordonnées de Iossef, le sorcier chargé de la cérémonie. Lors du putsch, lui et l'élite de ses hommes sont censés se tenir près du Goum, sur la Place Rouge, pendant le réveil de Lénine. Sur la vingtaine de bœufs les plus tarés de la bande, on peut trouver

LÉNINE, RELÈVE-TOI, ILS SONT DEVENUS FOUS

différents éléments tendant à prouver qu'ils se sont rendus aux USA récemment (moins d'un an) pour environ trois mois. Ils y sont tous passés par groupes de cinq et ont transité à chaque fois par Miami. S'ils sont légèrement bousculés, ils avoueront s'être rendus dans le camp Okefenoke, en Géorgie, afin d'y subir un entraînement commando avec leurs amis fascistes. Ils y ont rencontré Stonewall Jackson, Môssieur Medlocke et tous ses amis.

La Lubianka

Situé à quelques centaines de mètres de la Place Rouge, ce bâtiment austère et imposant, devant lequel rouille une statue en bronze de Dzerjinski, le fondateur du GPU, est le siège du FSB, anciennement KGB, qui a remplacé le GPU. Bref, c'est le siège des services secrets russes depuis la révolution d'Octobre, l'endroit où ont été organisées la disparition de dizaines de milliers de personnes et la répression de masse de populations entières. C'est dans ce ministère absolument pharaonique que travaille Edom, l'ange de Mathias en charge de la Russie. Il occupe un rôle assez obscur au sein de la division des douanes mais c'est bien sûr une couverture pour son rôle d'agent secret. C'est un agent du contre-espionnage mais aussi un ange de Mathias assez pervers. Il ne sait pas très bien qui il déteste le plus entre son nouvel et son ancien archange. Il les vomit tous les deux et pense qu'il devrait être à leur place. Il sera le contact donné par Medes en Russie. Il peut faire avancer beaucoup de choses car en tant que membre assez important du FSB, l'ex-KGB, il a l'oreille de grands pontes du gouvernement et de la sécurité du pays. Si les joueurs arrivent avec des preuves ou des soupçons raisonnables concernant le putsch, il se montrera assez mitigé mais sera en fait grandement intéressé. Son but est de tirer les vers du nez des joueurs tout en leur répétant que c'est sans doute bidon ou une fausse alerte puis de porter toutes les informations à ses chefs et d'en tirer tous les bénéfices. Il niera bien sûr avoir vu les joueurs et avoir reçu quoi que ce soit d'eux. Même s'ils se font entuber de la sorte, les joueurs auront la satisfaction d'empêcher le coup d'État s'ils préviennent Edom suffisamment tôt et de manière convaincante.

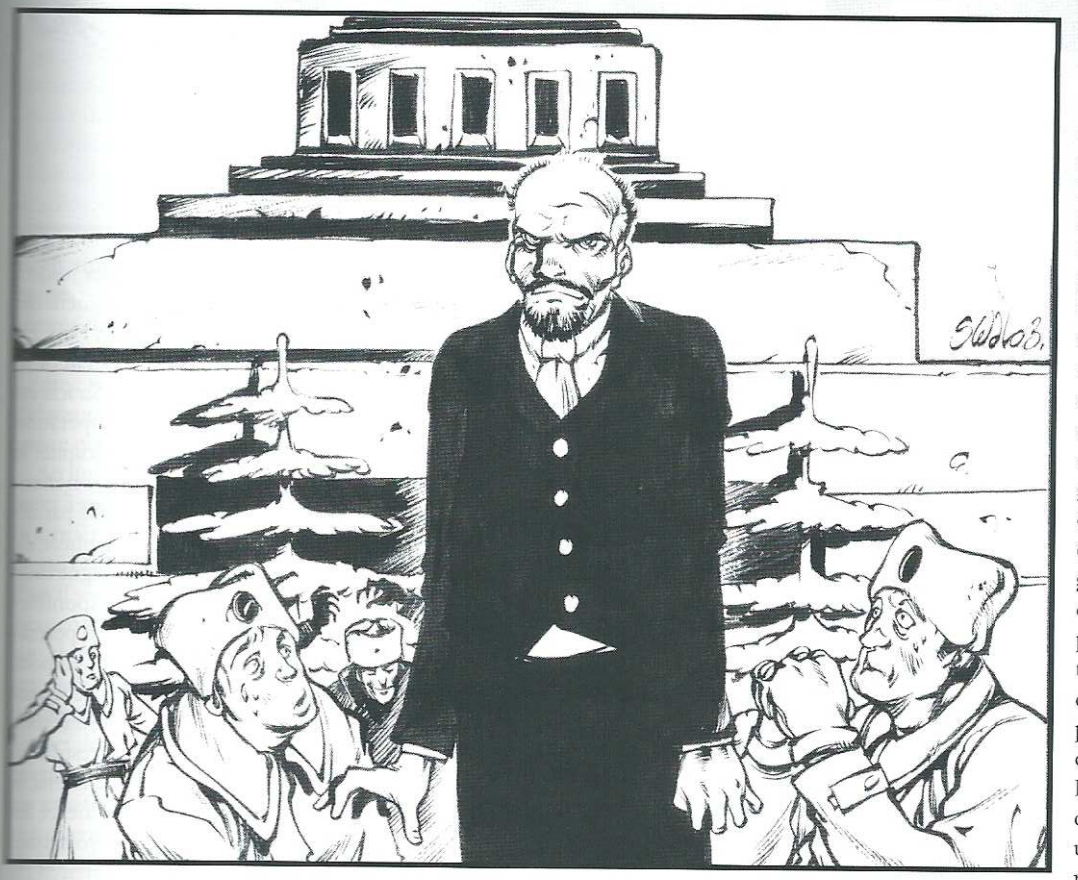
L'épicerie de Iossef

Iossef Djoukov est un sorcier géorgien, grand admirateur d'Hornet et qui n'a pas encore bien réalisé que son ancien collègue était devenu prince-démon. Sur les conseils de son vieil ami, il a rencontré un certain Katioucha, un homme de bien, sataniste convaincu dans son bar à putes, le Milady. Celui-ci lui a rendu de menus services en échange d'invocations et autres petites méchancetés sans gravité. En fait, Katioucha, démon d'Hornet, a reçu l'ordre de son nouveau prince-démon de recenser et de copiner avec tous les sorciers de son secteur. Hornet pense en effet que les sorciers peuvent être de précieux alliés de l'Enfer pour peu qu'on sache les encadrer. Lorsqu'il a été contacté par Pallard, qui se prétend démon, pour trouver un moyen de ressusciter un mort en Russie, Katioucha a non seulement prévenu ses supérieurs, mais a choisi d'envoyer un pion jetable, Iossef.

Celui-ci tient une petite épicerie le long de la Prospiekt Myra, la perspective de la paix. Il y vend de la nourriture, des ustensiles divers et variés mais exerce aussi une activité de marabout pour les vieilles matriochkas superstitieuses du quartier. Il se fait appeler Docteur Iossef et force son accent géorgien lorsqu'il officie, ce qui ajoute encore au respect qu'il impose. Il ne connaît pas grand-chose du complot si ce n'est que le jour de la fête nationale il doit être sur son 31 et se présenter avec une carte de membre d'honneur du PCR que Katioucha lui a remise auprès des gardes de la Place Rouge afin de pénétrer dans le mausolée de Lénine. On lui a demandé d'amener tout son matériel mais il ne sait pas du tout ce qu'il doit faire. Il se doute qu'il s'agit d'une abomination sur la momie de Lénine mais il n'ose se défiler tant Katioucha a insisté. De plus, il connaît suffisamment le style des gros bras du PCR pour savoir que s'il dit non ou s'enfuit il sera rattrapé et torturé. D'ailleurs depuis plusieurs jours, une étrange voiture de la milice est garée devant son échoppe et le suit le soir lorsqu'il rentre chez lui à pied. Si les joueurs sont peu discrets, ils seront interceptés par les quatre membres du service d'ordre du PCR qui sont chargés de veiller à l'intégrité physique de Iossef mais également à ce que personne ne le dérange. Le combat sera rapide et sanglant, les miliciens ayant ordre de tout faire pour protéger leur « ami ». S'ils sont interrogés, ils ne pourront donner que peu d'informations mis à part qu'ils ont été choisis parmi l'élite des Komsomols, les Jeunesses Communistes, pour effectuer une mission en provenance directe de Vladimir Termienko, un des secrétaires du PCR. Ils sont très flattés de cet honneur et mourront pour cette mission.

La cathédrale St Pierre et St Paul

Cette cathédrale orthodoxe située à deux pas de la Place Rouge et du Kremlin a été entièrement refaite en béton sur l'emplacement de son original, dynamité par Staline pour construire à la place un palais des soviets à côté duquel les réalisations qu'Albert Speer avait prévues pour la nouvelle Berlin eurent ressemblé à des jouets. Magnifiquement située au cœur de la capitale, elle est devenue le véritable QG des anges de l'Ordre de Saint-Georges. La cinquantaine d'anges appartenant à l'Ordre et devant intervenir lors du putsch loge dans le quartier et ils effectuent les derniers préparatifs en attendant la cérémonie et le réveil de Lénine. Ils se camouflent en se mêlant à tous les nobliaux abâtardis qu'ils ont convoqués sous prétexte d'une réunion exceptionnelle de l'Ordre, baptisée pompeusement l'Ordre de Saint-Georges ou la Mémoire de la Russie. Les initiés comprendront. Cette réunion, ce Klonklave à la Russe, sert à la fois à camoufler leurs activités mais également à avoir une bonne partie de la haute noblesse russe présente près du Kremlin pour acclamer le changement de régime lorsque Lénine passera le pouvoir au Tsar. Le clergé a bien vu que quelque chose de bizarre se tramait mais Strachnov s'est arrangé pour que cela ne sorte pas du clergé orthodoxe. Le Paradis n'est donc pas au courant. Les joueurs peuvent aisément voir d'étranges allées et venues d'hommes et femmes de tout style qui disparaissent derrière l'iconostase, pourtant interdite aux visiteurs. Cela n'est pas sans évoquer ce qui peut se passer à Notre-Dame. Les anges de l'Ordre



sont très fermés et ne parleront à personne de ce qui se trame, surtout pas à des catholiques occidentaux. Néanmoins, les joueurs devraient pouvoir subtilement en faire parler un ou deux, surtout s'ils le font boire. Ils savent que l'opération a lieu le jour de la fête nationale et qu'il s'agit d'un grand coup qui redonnera la puissance à leur Ordre, à Georges et à la Russie. C'est en effet ainsi que Strachnov a présenté la situation, ce qui n'est pas tout à fait faux.

Le Palais du Peuple

C'est dans ce bâtiment stalinien à souhait que se trouve l'état-major du coup d'État, côté PCR. Ce sont eux qui fournissent 95% des hommes, de la logistique et qui, excepté le réveil proprement dit, font tout le boulot. Seule une structure aussi développée que le PCR peut tenter un putsch d'une telle envergure, à savoir prendre le pouvoir dans plus d'une centaine de villes en s'emparant des commissariats, des casernes, des stations de radio, des bâtiments officiels. Bref, il est hors de question de laisser quoi que ce soit au hasard et de refaire la même erreur qu'en 1991, lors du putsch raté. Le PCR en a tiré les leçons et sait qu'à l'efficacité de la prise des positions stratégiques il doit allier une opération marketing forte afin de vendre l'opération. Et ce coup, c'est le réveil de Lénine. L'atmosphère du QG est donc celui d'une ruche mais uniquement dans les trois étages dans lesquels se prépare le putsch. Tous les membres du complot sont sévèrement contrôlés par le service d'ordre du PCR, tous d'anciens cadres du KGB et dont la plupart sont toujours membres actifs du FSB, son successeur. Grâce à leur professionnalisme et leur longue expérience du secret, très peu d'informations ont filtré et le FSB, s'il se doute que quelque chose se prépare, ne pense à rien de cette magnitude. Les membres de l'Ordre de Saint-Georges et du PCR travaillant dans l'armée, au gouvernement et au FSB, ils se sont arrangés pour qu'aucune de ces institutions ne réagisse aux signaux avant-coureurs qu'ils ne peuvent manquer de recevoir eu égard au gigantisme de l'opération en préparation. Ils sont en cela bien aidés par la désorganisation du pays et par le cloisonnement de ses composantes, héritage de la dictature stalinienne. Pénétrer dans le Palais du Peuple est plus que facile puisqu'il est ouvert au public et que le PCR a compris depuis quelques années que dans une démocratie, ou un régime qui prétend l'être, la communication et la fausse transparence étaient très importantes pour gagner le pouvoir. Il a aussi gardé de ses années de plomb le goût du secret et du centralisme démocratique. L'accès aux étages du complot est sévèrement gardé mais, en raison du grand nombre de personnes qui s'y rendent en permanence, il est possible de récupérer des cartes du parti sur un ou plusieurs membres que l'on aura préalablement suivis. Une fois dans le saint des saints, il est assez facile, en se baladant d'un air grave sans bâiller aux corneilles et pour peu que l'on parle russe, d'apprendre tous les détails du complot qui se trame dans une ambiance fébrile et assez lourde. Les conversations sont à voix haute mais les années soviétiques ont donné l'habitude d'un langage alambiqué plein de sous-entendus ; nul doute tout de même que les joueurs devraient apprendre plein de choses. Certains bureaux sont ouverts et tous les dossiers ne sont pas scrupuleusement rangés, surtout la nuit et pendant les nombreuses pauses et réunions de cellules. Il est fort possible d'en dérober un ou plusieurs ou mieux, comme dans les films d'espionnage des années 60, en photographier un, non pas sur micro-film mais sur appareil numérique. On n'arrête pas le progrès.

Le Milady

Ce bar à putes, également boîte de nuit et restaurant, est un des nombreux établissements du même genre qui ont fleuri après la chute du mur, tels des roses immondes sur le fumier de la décadence russe. C'est le repaire de Katioucha, là où il vit et travaille. Il en est le gérant, le barman, et y dirige à la fois un réseau de blanchiment d'argent sale et un trafic de putes et de cadavres,

LÉNINE, RELÈVE-TOI, ILS SONT DEVENUS FOUS

les unes devenant assez vite les autres. Il y reçoit souvent des collègues, des connaissances de la mafia mais aussi des sorciers depuis que son supérieur le lui a demandé. Il est en effet chargé de recenser, approcher et recruter tous les sorciers de la région de Moscou dans le cadre de la prise de pouvoir d'Hornet. Obéissant et trouvant les sorciers amusants, surtout les nécrophiles, il s'est mis à la tâche avec ardeur. La boîte est gardée par plusieurs tueurs de la mafia ainsi qu'une trentaine de putes zombies dont une bonne partie des organes ont été vendus. De temps en temps, Katioucha organise des soirées nécros avec ses nouveaux amis sorciers. Les putes zombifiées sont alors sorties du frigo, rhabillées, maquillées et on envoie les slows. Cela dégénère assez vite en partouze générale. Installé dans le rez-de-chaussée et le sous-sol d'un gigantesque HLM russe, il ne paye pas de mine depuis l'extérieur et il faut être un habitué pour en trouver l'entrée. Mais les 500 mètres carrés sur trois niveaux, dont deux accessibles au public, sont un labyrinthe d'alcôves, de bars, de pistes de danse, de backrooms, de salles de projection de snuff-movies, de temples satanistes et de réserve à zombies. L'atmosphère y est feutrée, sombre, moite et pour le moins bizarre. Plus on s'enfonce dans les entrailles de l'établissement, plus les plaisirs offerts sont malsains. La milice ne descend jamais et reçoit des pots-de-vin en conséquence. Le pseudo-restaurant du rez-de-chaussée est un haut lieu de négociations mafieuses de la capitale, l'endroit où l'on conclut des accords à la vodka avant de les fêter un peu plus bas. Le service d'ordre est assez discret car les clients assurent eux-mêmes la sécurité. Tous ou presque sont armés et chaque groupe comporte au moins un ou deux gardes du corps surarmés. Le tout crée une sorte d'équilibre de la terreur qui n'est pas sans rappeler la guerre froide. En cas de réels problèmes, Katioucha envoie une ou plusieurs de ses putes zombies calmer l'importun. Les méthodes employées vont de la simple intimidation, la pute s'ouvre le crâne devant le plaisantin ou s'enfonce une cuillère dans l'œil, jusqu'à la spécialité locale, la pipe aux boyaux sur laquelle nous ne donnerons aucun détail. Il connaît bien sûr Pallard et sait les doutes qui pèsent sur lui mais s'en fout, ce n'est pas son boulot de juger ses collègues. Il connaît également très bien Iossef qu'il apprécie beaucoup en tant que sorcier. Il ignore tout de l'affaire JR mais sent que le réveil d'une momie est un coup fumeux sans se rendre compte de l'énormité de la chose. Il ne comprend pas ce que le Paradis fait à s'acoquiner avec des démons surtout pour des trucs aussi crades, mais cela lui fait plutôt plaisir. De toutes façons il a envoyé plusieurs rapports sur la question à ses chefs. Hornet suit cela de loin ; étant nouveau en Enfer et ayant peu de contacts avec ses collègues, cela reste chez lui et ne va pas jusqu'à Andromalius et encore moins au Conseil des princes-démons.

La maladie d'amour

Si les joueurs ratent le début du scénario et n'empêchent pas le putsch, ou s'ils ne sont pas à Moscou le jour J, ils vont avoir beaucoup de mal à rattraper le coup. Il est clair que si l'insurrection commence, le Grand Jeu sera rudement mis à mal. Néanmoins il est quand même possible de limiter les dégâts. Il faut pour cela frapper à la tête et en l'occurrence descendre soit Iossef soit Strachnov. Ces deux affreux sont toujours ensemble au Kremlin, contrôlant Lénine pour l'un, négociant avec les staliniens pour l'autre. Accéder jusqu'à eux n'est bien évidemment pas aisé, d'autant qu'ils craignent des représailles voire un assaut des commandos loyalistes du FSB. En clair, la ruse est le meilleur moyen. Une bonne idée serait de se faire passer pour des membres de l'opération JR dont Strachnov ne connaît pas, loin s'en faut, tous les membres. L'opération devra allier ruse et action virile car il s'agit en fait de décapiter le mouvement en mettant hors d'état de nuire Lénine et son mentor. L'infiltration au sein d'un Kremlin survolté, surveillé par des foultitudes de gardes, de militants, dans une atmosphère de révolution et de bordel devra être un grand moment digne de la révolution d'Octobre. Des plans du Kremlin sont disponibles sur Internet et dans les livres d'histoire. Lénine « vit » en permanence dans son bureau historique, laissé tel quel depuis sa mort. Iossef est tout le temps près de lui, ainsi qu'une dizaine de soldats de Dieu de Mémoire, déguisés en gardes du Kremlin. Strachnov va et vient en fonction des besoins de la cause mais il reste toujours dans le bâtiment de Lénine, négociant avec les staliniens, le gouvernement légitime et discutant avec l'aristocratie et les membres de l'Ordre de Saint-Georges. Quoi qu'il en soit, voici ce qui va, grosso modo, se passer si les joueurs ne font rien :

Toi, Vladimir Ilitch, si tu es le prophète,
Vient nous parler encore en plein cœur de Moscou
Et répands la nouvelle à travers la planète :
Amis du genre humain, ils sont devenus fous.

Le jour de la fête « spontanée », Iossef et des membres du FSB chargés de la sécurité de la manifestation pénètrent dans le mausolée de Lénine et réveillent la momie. Celle-ci, contrôlée par Iossef, se rend au-dessus du mausolée inoccupé et sourit à la foule. Puis, prenant un porte-voix, elle adresse au monde un vibrant message : « Je suis de retour, Russie relève-toi ! ». Après cela c'est le chaos. Le PCR prend le pouvoir en s'emparant avec pas mal de succès des points stratégiques de la Russie : médias, casernes, aéroports, postes frontières, bases de missiles nucléaires, ports militaires, bref tout ce qui assure la main-mise sur le pays. Les observateurs étrangers sont incrédules et personne dans un premier temps ne croit réellement que Lénine est revenu. C'est uniquement lorsque celui-ci montre ses cicatrices et surtout que des journalistes approchent le mausolée que l'incroyable commence à être crédible. Lénine est porté par une foule enthousiaste, opportunément organisée par le PCR, jusqu'au Kremlin où il adresse un vibrant message à la nation, diffusé dans le monde entier. Le discours ne plaît pas vraiment aux communistes car il est presque apolitique et surtout un peu trop nationaliste. Au soir du premier jour, la Russie semble bizarrement prise en main par le PCR. Le Soviet suprême est reformé et se réunit dans le Palais du Peuple. Pendant ce temps, Lénine, entouré de Iossef, de Strachnov et de toute l'aristocratie de l'Ordre de Saint-Georges se réunit au Kremlin. Les anges et soldats de Dieu de l'Ordre, aidés de militants de Nouvelle Russie, s'emparent du Kremlin et en contrôlent totalement l'accès. Dans la nuit, une délégation du PCR vient rendre hommage au père de la révolution. Ils repartent nettement moins enthousiastes qu'à l'aller car ils commencent à réaliser que Lénine est une sorte de marionnette aux mains de l'Ordre de Saint-Georges.

DEVENUS FOUS

Jour après jour la situation se radicalise, environ 75% des objectifs du putsch ont été atteints mais bizarrement le gouvernement tient toujours et surtout des divisions d'élite, placées autour de la capitale, empêchent la jonction entre Lénine, l'état-major du PCR et leurs sympathisants du reste de la Russie. Des combats parfois violents ont lieu dans certaines villes entre rebelles et loyalistes. Des militants en armes du PCR sont repoussés violemment par les loyalistes qui encerclent la capitale. Les stations de radio et de télé de la capitale restent aux mains du gouvernement mais celles des autres grandes villes tombent quasiment toutes aux mains de rebelles. La population russe, résignée comme d'habitude, ne sait pas trop que penser. Le réveil de Lénine semble terrifier la minorité et faire frémir la majorité. Néanmoins, globalement, ce sont les militaires et les forces de police qui vont déterminer le succès ou l'échec du « réveil ».

Au bout de plus de trois semaines de négociations, de combats âpres à travers la Russie, Strachnov fait dire par Lénine qu'il a vu la lumière et que seule l'Église orthodoxe, la seule vraie Église depuis la chute de Rome, doit prendre le pouvoir en Russie. Puis il se tire une balle dans la tête, ce qui a pour effet de projeter beaucoup de coton formolé autour de lui. La population russe est alors en transe. Son héros indéboulonné la somme de rejoindre l'Église tant adulée. Les foules envahissent les rues, se rendent dans les cathédrales et prient en demandant que le Tsar, le chef de l'Église orthodoxe, monte sur le trône. La plupart des membres du PCR refusent catégoriquement ce retournement de situation et s'allient avec les loyalistes pour une guerre civile qui durera quelques mois pour finalement aboutir à une victoire de la mafia et des loyalistes mais non sans plonger le pays dans un chaos dont il mettra des années à se remettre. Strachnov et les restes de l'aristocratie seront pour la plupart tués lors de la guerre civile afin d'éviter tout retour du Tsar.

Afrique Adieu

✝ Strachnov, alias Miroslav Makarovski, 48 ans, 192 cm, 97 kilos, blond aux yeux gris

Georges grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	6	4	7	6	7

« Seigneur protégez la Sainte Russie, son Tsar et son peuple qui, tout au long des épreuves que vous lui avez imposées au cours du siècle dernier n'a jamais cessé de vous aimer, de vous adorer, et qui a œuvré inlassablement pour que Moscou reste, maintenant et à jamais, la troisième Rome. Amen ! »

Talents

Corps à corps 6, Combat 3 (épées 9), Défense 7, Discrétion 4, Discussion 5, Enquête 4, Fouille 4, Tir 2 (armes d'épaule 4), Aisance sociale 5, Athlétisme 7, Culture générale 2+ (vie des Cosaques et histoire de la Russie de l'an 800 à nos jours 6), Haine des communistes 4, Savoir occulte 3 (Ordre de Saint-Georges 8), Savoir occulte 2 (opération JR 4), Anglais, Géorgien, Savoir occulte 2 (Église orthodoxe russe 5), Art 2 (chants grégoriens 5), Savoir militaire 2 (commandement de compagnie mécanisée et de Cosaques 5), Équitation 4, Survie 3 (toundra 6).

Pouvoirs

Colère divine 6, Détection du danger 2, Esquive acrobatique 4, Lueur insoutenable 4, Némésis 4, Régénération 5, Sens surdéveloppés, Supériorité martiale 3, Voix impérieuse 4.

Combat

49 PP, 12 PF, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32
Kalachnikov (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue), sabre court de cosaque béni et ancien (précision +6, puissance +8).

Ange de Georges parmi les plus fidèles des fidèles, il est sur Terre depuis plus de 1 500 ans, ayant traversé les âges et l'histoire troublée de la Russie sans trop de problèmes. Rusé, calme et réfléchi malgré son fanatisme, il est un des plus grands représentants de son archange sur Terre. Il est en disponibilité et donc officiellement au service d'aucun archange. Son but ultime est bien sûr de rendre à Moscou la place légitime qui lui revient au sein de la chrétienté, c'est-à-dire prendre la succession de Rome. Pour lui, la Russie doit redevenir une théocratie avec le Tsar en autocrate absolu et maître de la Sainte Église orthodoxe. Les catholiques n'auront alors qu'à bien se tenir. Les communistes sont son pire cauchemar mais il est bien trop réaliste et pragmatique pour ne pas s'allier avec eux pour parvenir à ses fins.

✝ Vladimir Termienko, 48 ans, 172 cm, 82 kilos, blond roux aux yeux verts

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2	2+	3	2

« Camarade ! La dictature du prolétariat est l'unique chance de sauver ce pays et ce qui reste de son héritage socialiste. Les oligarques petits bourgeois alliés aux forces contre-révolutionnaires ont porté un coup extrêmement grave à la révolution, mais ce coup n'est pas mortel. Le peuple est toujours derrière nous et avec son aide, pour lui et grâce à lui, nous vaincrons et rétablirons le paradis des travailleurs sur Terre. »

Talents

Discussion 3, Baratin 2, Culture générale 2 (marxisme-léninisme 3), Séduction 2, Aisance sociale 2, Hobby (jeu vidéo) 2, Savoir occulte 1 (histoire secrète du stalinisme 2), Savoir d'espion 1 (espionnage style guerre froide 2), Métier (cadre du PCUS) 3+, Tir 1 (armes de poing 2).

Combat

4 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12
Pistolet russe (précision –3, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Petit-fils d'apparatchik, fils d'apparatchik, apparatchik lui-même, Vladimir allie la sincérité d'un engagement communiste plein et

LÉNINE, RELÈVE-TOI, ILS SONT DEVENUS FOUS

entier à l'hypocrisie des manœuvres d'appareil que vingt ans de militantisme lui ont enseignée. Il est convaincu que le communisme est l'avenir de l'homme même s'il a pu se rendre compte au premier plan que le stalinisme en était certainement le système politique le plus éloigné, malgré les apparences. Il veut donc que le PCR reprenne le pouvoir avant de se réformer pour ne pas refaire les mêmes erreurs que celles faites après le mort du guide, Lénine. Moderne, bien au fait de la société actuelle, parlant anglais couramment, cultivé et ayant effectué ses études dans les meilleures écoles russes, Dimitri est à l'opposé des vieux fossiles grabataires qui ahanaient benoîtement sur le mausolée lors des premiers mai apocalyptiques de l'ancien régime. Il se veut in et branché et cherche à prouver à ses auditeurs que le communisme, loin d'être has been, est toujours l'avenir de l'homme. Le plan consistant à réveiller Lénine lui apparaît comme une sorte de grand film hollywoodien avec des effets spéciaux ad hoc, capable de frapper les consciences et de faire l'Histoire, un peu comme les faux reportages que les Américains montent pour justifier leurs guerres. Il ne réalise pas très bien comment Strachnov et ses amis vont simuler le réveil de Lénine et il n'a plus vraiment le temps de s'en occuper tant il est pris au Palais du Peuple par le projet de coup d'État. S'il est approché, il sera affable et amène, surtout face à des étrangers cultivés, encore plus devant des journalistes. Malgré sa fatigue visible, il déploiera des trésors d'énergie et de sympathie pour convaincre ses auditeurs de la justesse de son parti. Il n'est pas assez bête pour parler du projet mais il laisse filtrer quelques allusions sur la clique de mafieux et de profiteurs, les bandes de nouveaux Russes qui profitent de l'héritage communiste en se gavant et qui ne vont pas rester longtemps impunis.

Si on le secoue très fort, il avouera tout de suite, ayant eu trop l'occasion dans sa jeunesse de voir l'efficacité des tortures et l'inanité de toute résistance. Il connaît une grande partie des détails de l'opération au niveau militaire, politique et médiatique et pourra donner beaucoup de noms. Par contre, il ignore comment Strachnov compte précisément relever Lénine, mais ce n'est qu'un détail.

✝ Dimitri Polzoski, 48 ans, 176 cm, 82 kilos, blond aux yeux bleus

Soldat de Dieu

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

« Mon Père, priez pour moi pauvre pécheur car le Malin m'a tenté. »

Talents

Savoir occulte 1 (Ordre de Saint-Georges et opération JR 2+), Corps à corps 2, Défense 3+, Combat 1 (épées 3+), Tir 1+ (armes d'épaule 3+), Culture générale 1 (Église orthodoxe russe 2+), Ukrainien, Hobby (pogrom) 2, Athlétisme 2+, Savoir militaire 1 (tactique moderne russe 2), Intimidation 2+.

Pouvoirs

Arme exaltée 2, Volonté supra-normale 1+.

Combat

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

Sabre cosaque (précision +0, puissance +2).

Honnête et droit, Dimitri est dans une position délicate. Il obéit à son supérieur mais il se rend bien compte que celui-ci est en train de faire quelque chose de mal selon les critères chrétiens. Ne sachant que faire, il s'en est ouvert auprès de son pope, en confession. Ce dernier étant « aware » il n'a pas osé aller à l'encontre d'un ange, surtout d'une telle importance. Il a donc demandé à Dimitri d'obéir et de continuer à se confesser. Dimitri vit mal cette situation et se venge en tapant sur tout ce qui bouge. Si jamais il a une excuse pour vider son sac à propos de toute l'affaire Lénine, il n'hésitera pas. S'il est interrogé sur ce qui se trame à Moscou, il crachera tout ce qu'il sait, c'est-à-dire à peu près tout. Il se sentira bien mieux après.

✝ Les mafiosi russes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2	3	1+	2	1+

« Niet ! »

Talents

Savoir criminel 1 (trafic en tout genre 2), Corps à corps 2, Tir 1 (armes d'épaule 2), Fouille 2+, Culture générale 1+ (milieux mafieux en Russie 2+), Torture 2, Trinquer 2, Tir 1+ (armes de poing 2), Défense 2, Intimidation 3.

Combat

4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Kalachnikov (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue), pistolet russe (précision –3, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Brutes sanguinaires et sans aucune morale, ce sont des tueurs, des assassins, des trafiquants de chair humaine sans foi ni loi. Ils vivent en marge de la société, profitant du flou artistique des lois russes et de la corruption généralisée. Surarmés et totalement immoraux, ils pratiquent la disproportion de la riposte par rapport à l'attaque, n'hésitant pas à répondre à des insultes par des tirs de kalachnikov.

✝ Les putes zombies

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	1	2	1	1	3

« Pipe !!!!!! »

Talents

Corps à corps 3+, Kama sutra 2, Séduction 2.

Pouvoirs

Anaérobiose, Jeûne, Immunité contre les maladies, Membre exotique (langue barbelée), Régénération 2.

Combat

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

Restes de pauvres filles enlevées à travers tout l'ancien empire soviétique, elles ont succombé aux multiples sévices que leurs clients et leurs bourreaux leur ont fait subir. Elles servent maintenant à Pallard pour protéger sa boîte de nuit et organiser des partouzes nécrophiles avec ses « amis » sorciers. Grâce à leur pouvoir d'Anaérobiose, elles peuvent sucer pendant des heures !

✝ Les soldats de Dieu de Mémoire

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	2+	2	1+	2	2

« Pour la Sainte Russie, Sieg Heil ! »

Talents

Corps à corps 2, Défense 2+, Discrétion 2, Fouille 3, Athlétisme 2, Culture générale 1 (vie de loser dans la Russie post-soviétique 2+), Savoir occulte 0+ (opération JR et Grand Jeu en Russie 1), Passer pour un skin de Mémoire 2+, Chants nazis 2, Savoir criminel 1 (petite frappe 2), Combat 1 (contondantes 3+).

Pouvoirs

Augmentation de force 2.

Combat

4 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Batte de base-ball (précision –1, puissance +2, non-létale).

Camouflés en « skins » russes, ces soldats de Dieu sont aux ordres de Strachnov et œuvrent pour le retour du Tsar sur le trône. Leur grand plaisir est de chasser les Caucasiens et autres minorités dans les rues de Moscou. Ils sont totalement immergés dans le groupe Mémoire mais se connaissent entre eux et savent donc différencier les humains du groupe des soldats de Dieu. L'inverse n'est pas vrai.

✝ Les miliciens des Komsomols et gardes du PCR

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2+	3	1+	2	1

« Hourré Staline ! »

Talents

Culture générale 1 (doctrine du PCUS 2), Survie 1 (Russie post-soviétique 2+), Savoir militaire 1 (tactique 2), Athlétisme 2, Hobby (collection des insignes soviétiques) 1+, Tir 2+, Corps à corps 2.

LÉNINE, RELÈVE-TOI, ILS SONT DEVENUS FOUS

Combat

3 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14
Kalachnikov (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue).

Jeunes et moins jeunes issus des différentes organisations, syndicats et autres joyeusetés de la nébuleuse soviétique, ce sont des nostalgiques d'un temps passé qu'on leur a raconté meilleur. Souvent assez ignares, ils ne connaissent pas grand-chose en politique mais n'en sont que plus dévoués au parti. Ils savent que quelque chose se prépare mais ne savent pas quoi.

✠ Les petites frappes de Mémoire

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2+	2	1	2	1

« Sieg Heil ! »

Talents

Corps à corps 2, Défense 2, Discrétion 2, Fouille 2, Athlétisme 2, Culture générale 1 (vie de loser dans la Russie post-soviétique 2), Chants nazis 2, Savoir criminel 1 (petite frappe 2), Combat 1 (contondantes 2).

Combat

4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16
Batte de base-ball (précision –1, puissance +2, non-létale).

Pauvres petites frappes paumées, ils se sont trouvés des valeurs et un cadre en la personne de Dimitri qui les paterne et leur donne des boucs émissaires faciles. Ils sont donc comblés malgré les difficiles conditions de vie dans la Russie post-soviétique. Des soldats de Dieu sont mêlés à leur groupe mais de manière discrète, ce qui empêche les skins de savoir qui est vraiment humain et qui est soldat de Dieu.

✠ Edom, alias Vassiliev Dormoski, 39 ans, 172 cm, 78 kilos, blond aux yeux noirs

Mathias grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	4	5	3	4

« Camarade visiteur, vous devez comprendre qu'ici, en Russie, tout est différent de chez vous. Nous sommes un pays gigantesque avec ses propres règles. Chaque chose doit être faite à la russe. »

Talents

Aisance sociale 8, Baratin 6, Discussion 7, Défense 3, Culture générale 2 (vie dans la Russie post-soviétique et doctrine du PCR 5), Savoir d'espion 2 (contre-espionnage à la KGB 4), Savoir occulte 2+ (le Grand Jeu en Russie et affaire Mathias 5), Discrétion 5, Enquête 6, Fouille 5, Intrusion 4, Tir 1 (armes de poing 2), Anglais, Français, Espagnol, Ukrainien, Géorgien, Biélorusse, Métier (agent du FSB) 4.

Pouvoirs

Apparence démoniaque 2, Polymorphie 2, Lire les pensées 2, Télépathie 3, Corps gazeux, Trait d'énergie 1, Volonté supranormale 2.

Combat

27 PP, 9 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Pistolet russe (précision –3, puissance +4).

Véritable agent quadruple, spécialiste du double aveugle et du triple borgne, Edom n'a aucune loyauté. Il travaille pour lui et pour sa carrière. Il ne cherche pas à briller et à dépasser tout le monde, juste à s'en sortir mieux que les autres et à avoir la paix. Il a réussi l'exploit d'être infiltré à la fois chez les rebelles d'Emmanuel tout en restant au service de Mathias et prétendant être infiltré chez les rebelles à qui il dit infiltrer les loyalistes etc. Bref, il ne sait même plus très bien qui il entube alors il préfère entuber tout le monde. Il contrôle Iossef qu'il fait chanter mais n'utilise pour le moment pas cet atout. Son but est de contrôler tout ce qui se passe, sans s'investir personnellement afin de ne pas se faire prendre.

✠ Katioucha, alias Igor Borisovitch Klinogof, 51 ans, 182 cm, 78 kilos, blond aux yeux verts

Hornet grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3+	4	5	5	3

« Très cher ami, comment vas-tu ? Bienvenu chez moi et chez moi c'est chez toi. Que puis-je faire pour t'être agréable, un petit verre ? Du caviar ? Une jolie fille ? Tu demandes, je te l'offre, cela me fait plaisir. Tu n'as qu'à dire ce que tu désires, mon ami. À propos c'est comment ton nom ? »

Talents

Aisance sociale 4, Baratin 4, Combat 4, Culture générale 1 (vie en Russie post-soviétique 3), Savoir criminel 1 (mafia russe et traite des blanches 2+), Défense 3+, Discussion 3, Discrétion 2, Savoir occulte 1 (le Grand Jeu en Russie et les sorciers russes 2), Enquête 2, Fouille 2+, Séduction 2, Kama sutra 3+, Hobby (partouze nécrophile) 2, Faire semblant de boire 3.

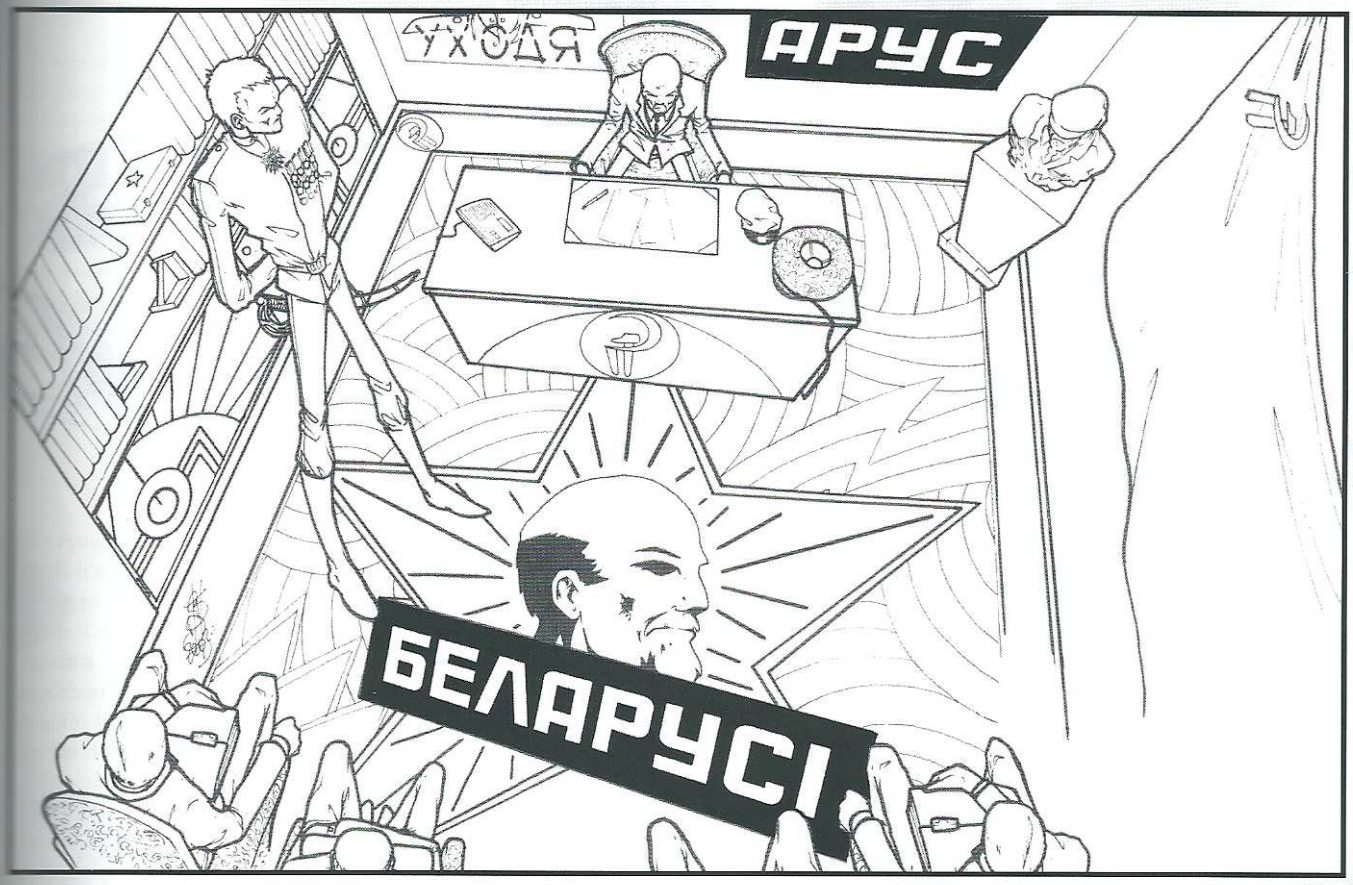
Pouvoirs

Membre exotique (dard), Augmentation de force 1, Peur 2.

Combat

14 PP, 9 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24

Katioucha est un démon fonctionnaire sans envergure mais consciencieux. Infiltré parmi les humains, il mène sa petite barque tranquille, faisant le mal à la petite semaine mais avec application. Il torture, massacre, viole, trafique des êtres humains, des armes, de la drogue, incite aux meurtres et à la violence, mais uniquement



pendant ses heures de bureau et sans trop y prendre goût. Le temps où il était un jeune démon plein d'entrain, heureux de semer le mal, est révolu. Désormais c'est un travail. Il veut sa tranquillité et qu'on lui foute la paix en dehors des heures de bureau. Le changement de son prince-démon ne lui importe pas, c'est comme un changement de chef de service sauf que de toutes façons Katioucha ne cherche pas à gravir les échelons et n'a donc que faire de son ou ses supérieurs. Il déteste par-dessus tout être dérangé, aussi accueillera-t-il très mal des anges dans son entourage. Il préfère perdre son boulot, sa boîte et cracher tout ce qu'il sait plutôt que mourir. Il sera donc très bavard sur toute l'histoire si on le menace physiquement. Il prendra les joueurs pour des collègues aussi désabusés que lui et se comportera comme un mafioso respectable se faisant interroger par des flics corrompus. Il jouera son rôle mais s'attend à ce que les joueurs fassent de même.

✝ Iossef Djoukov, 52 ans, 172 cm, 82 kilos, blond aux yeux bleus

Sorcier

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	3	3	3+	3+	3+

« Oui cela fait aussi grossir le koko, mais il faut un supplément. »

Talents

Savoir occulte 1 (sorcellerie 3), Discrétion 2, Métier (épicier) 3, Métier (rebouteux charlatan) 3+, Défense 2, Faire pitié 3+, Culture générale 1 (vie dans la Russie post-soviétique 2+), Savoir occulte 0+ (opération JR 1), Baratin 3, Médecine 1+, Technique 0+ (herboristerie 1+), Séduction 2+, Aisance sociale 2+, Hobby (Spartak de Moscou) 1+, Basse sorcellerie 2+.

Pouvoirs

Contrôle des morts-vivants, Créer des morts-vivants.

Combat

4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Iossef est un rebouteux géorgien monté à la capitale et jouant les Raspoutine de quartier. Il utilise son accent méridional en le forçant un peu et son charisme incontestable pour gruger les pauvres matriochkas de son quartier, leur vendant des poudres de perlimpinpin pour les faire rêver. Il lui arrive de temps en temps d'utiliser ses pouvoirs pour venger une de ses clientes d'un mari qui la bat, ou d'une voisine trop méchante, mais cela reste bon enfant. Depuis qu'il a été contacté par Katioucha, il n'est plus le même. La puissance et les plaisirs que lui a fait entrevoir le démon le fascinent mais lui font peur et il ne sait pas très bien dans quelle galère il s'est embarqué. Il espère s'en sortir sans trop de casse et n'hésitera pas à fuir si la situation devient trop compliquée. Edom le fait chanter en le menaçant de l'arrêter pour exercice illégal de la médecine. Iossef ignore qu'Edom est un ange et pense simplement qu'il le fait chanter par devoir politique.

TWENTY-TWO TUNES FROM TOKYO

I've got a little brother his christian name is Sid,
Ever since he saw the turtles he's flipped his lid.
He's always scoffing pizzas just like Leonardo,
Donatello Raphael and Michaelangelo
Turtle crazy, he's turtle mad,
The turtles they have taken away the little bit sense he had.

Toy Dolls

Spiders in the dressing room

Monty, un démon de Kobal, est infiltré depuis longtemps dans un groupe de soldats de Dieu implantés au Japon parmi les rares chrétiens de l'archipel. Ce groupe est prépositionné, pour reprendre l'expression de l'armée américaine, au cas où des anges aient besoin de lui. Le Japon est en effet un des endroits les moins actifs du point de vue du Grand Jeu. Les religions shintoïstes et bouddhistes sont totalement étrangères au satanisme et à la chrétienté et la Soka Gakaï, une secte bouddhiste très puissante entièrement aux mains des psionniques, s'arrange pour tenir à l'écart de l'archipel toute créature angélique ou démoniaque. Les anges sont donc très rares ainsi que leurs collègues et néanmoins ennemis. Le groupe de soldats de Dieu s'étiole donc tel des militaires en temps de paix. La plupart d'entre eux sont des Caucasiens émigrés et peu intégrés, le reste étant constitué de catholiques descendants des rares survivants des purges anti-catholiques du XVII^{e} siècle. Ce groupe d'une vingtaine de soldats a été envoyé dans le marais Okefenoke dans le cadre de la formation permanente des forces du Bien. Le stage de trois semaines était destiné à leur inculquer les techniques de combat en marais, ce qui est totalement inutile en plein Tokyo, mais la bureaucratie angélique a ses raisons que la raison ignore. Ces soldats de Dieu n'ont aucun rapport direct avec l'opération JR et n'ont entendu parler du retour des valeurs de l'Occident chrétien que le soir à la veillée lors de conversations entre collègues sur le devenir du Grand Jeu. Ils ne sont donc au courant de rien si ce n'est de vagues rumeurs.

Monty a été fort surpris de ce qu'ils lui ont raconté entre deux canettes de Bud Light. Il a prévenu son pote Katioucha qui exerce en Russie et à eux deux ils ont pu recouper un certain nombre d'informations pour comprendre qu'il allait y avoir quelque chose de grand. Suivant les actualités et voyant ce qui se passe dans le monde, Monty décide d'agir. Il ne sait pas ce que veulent les anges, mais il a compris qu'ils bafouent les règles du Grand Jeu. C'est pourquoi il lance l'opération « Mickey Mouse über alles », la parodie de ce qu'il imagine être l'opération JR. Il s'agit ni plus ni moins de prendre le pouvoir dans le Disneyland de Tokyo et d'y déclarer la République Américanophile du Soleil Levant, premier signe d'une révolution à l'américaine destinée à transformer le Japon en 52^{e} État, le 51^{e} étant la Grande-Bretagne.

Nellie the Elephant

Si les joueurs sont très bons et comprennent les indices trouvés auprès de Katioucha et dans le marais Okefenoke, ils peuvent peut-être arriver avant le déclenchement de l'opération « Mickey Mouse über alles ». Il leur suffit de récupérer les coordonnées du groupe de soldats de Dieu voire même de les faire convoquer par leur hiérarchie. S'ils utilisent cette dernière méthode, ils doivent être extrêmement prudents car Monty se doutera de quelque chose en cas de convocation fallacieuse ; il prendra alors ses jambes à son cou et les joueurs auront toutes les chances de le perdre. Si par contre ils la jouent très fine et font une descente éclair dans le local du groupe, ils pourront effectuer une jolie prise.

Les soldats de Dieu étant convaincus du caractère officiel de leur mission, ils ne s'en cacheront pas auprès d'anges. De plus, Monty leur a expliqué que l'opération qu'ils menaient faisait partie d'une plus vaste campagne appelée « JR » en hommage au héros de Dallas.

S'ils interrogent « virilement » Monty, il leur racontera ce qu'ils veulent sous la torture mais entrecoupé de calembours grotesques et d'affabulations graves. Il ne connaît pas grand-chose si ce n'est que Katioucha lui a parlé d'une grosse opération mondiale appelée JR, basée sur les valeurs réactionnaires de l'Église. Il a brodé là-dessus et sur ce que lui ont dit les soldats de Dieu. Si les joueurs ont le temps et se sentent d'humeur taquine, ils peuvent lui faire cracher le nom de son chargé de mission et même d'un ou deux collègues. Au maître de jeu d'improviser alors la chasse aux démons au pays du Soleil Levant.

Le groupe des soldats de Dieu se réunit tous les jours de la semaine pour des entraînements et des endoctrinements dans un ancien entrepôt de la grande banlieue de Tokyo appelé le Garage, en hommage à *Hélène et les garçons*. Ils y passent la journée à regarder des films américains, boire des bières, bref à vivre le rêve américain. Accessoirement ils font parfois un peu d'arts martiaux. N'ayant aucune mission à effectuer ni ange à servir, ils s'emmerdent ferme. C'est d'ailleurs sur cet ennui que Monty a joué et joue encore pour les infiltrer et surtout devenir de facto leur chef. Il est le boute-en-train de la troupe, celui qui les distrait et leur propose toujours de varier l'ordinaire. Leur chef officiel, Rob Parker, un soldat de Dieu californien, le laisse faire tant qu'un semblant de discipline perdure et que les activités ne vont pas à l'encontre de la morale et du règlement des soldats de Dieu. Monty se fait passer pour un ange de Walther en cure au Japon après une très délicate mission au cours de laquelle tous ses collègues sont morts. Il n'est donc officiellement pas membre du groupe et utilise son prestige « d'ange » et son bagout naturel pour s'imposer. Les soldats de Dieu l'ont invité à leur stage aux USA afin qu'il se change les idées mais il a eu la bonne idée de refuser, se doutant du caractère officiel et dangereux de la formation.

Turtle crazy

Le jour J (voir la TRIC), au petit matin, les 25 soldats de Dieu, assistés d'une centaine d'hommes de main de la mafia japonaise payés pour l'occasion, prennent le contrôle du parc et déclarent la République Américanophile du Soleil Levant. Des centaines d'otages, surtout des employés, sont menottés et bardés d'explosifs dans des endroits stratégiques du parc. Jusqu'à 13 h les visiteurs sont accueillis normalement aux entrées et discrètement faits prisonniers par des yakusa déguisés en employés et en personnages de Disney. Une fois le parc bouclé et les otages correctement maintenus, Monty, autoproclamé néo-Washington de la République Américanophile du Soleil Levant, convoque les journalistes pour une conférence de presse.

À 18h, installé dans le château de Cendrillon, rebaptisé palais de la Liberté, il explique qu'il est temps que le Japon, libéré des nazis par la démocratie américaine, paye sa dette et rejoigne définitivement le camp de la liberté et du capitalisme. Puis il déclare attendre des envoyés du gouvernement afin de négocier leur reddition et instaurer ainsi sur tout le Japon le bonheur de Mickey Mouse et l'American Way of Life. Enfin il demande aux Japonais de porter des oreilles de Mickey afin de montrer leur soutien à l'opération et ainsi forcer la main au gouvernement. Il lance également un vibrant appel aux soldats US basés dans l'archipel afin qu'ils mettent eux aussi des oreilles de Mickey et qu'ils se tiennent prêts au cas où des éléments subversifs manipulés par les communistes ou la Vieille Europe viendraient empêcher l'inexorable rapprochement des forces libres. Il fait visiter sa république en montrant les otages assis sur les caisses d'explosifs un peu partout dans le parc.

Vers 22h, des policiers un peu zélés, pensant que la visite-conférence de presse accapare toute l'attention des terroristes, tentent de pénétrer en force. Ils n'arrivent pas jusqu'au centre du parc, se faisant hacher par les tirs croisés du bateau à aubes Mark Twain transformé en canonnière et du ballon publicitaire rempli de tireurs d'élite. Alerté par les tirs, Monty intervient en direct sur les chaînes de télévision qui l'accompagnent dans sa visite de la « république ». Il les renvoie ensuite, escortés jusqu'aux portes du parc par ses yakusa déguisés en personnages de Disney.

TWENTY-TWO TUNES FROM TOKYO

Après avoir regardé les reportages à la télé, Monty pète les plombs devant leur manque d'objectivité. Il déclare que seul Disney Channel est objective et devient par conséquent la seule chaîne autorisée de la république. Il somme le gouvernement de lui envoyer une équipe de cette chaîne. Celle-ci débarque vers 23h. Monty fait immédiatement une déclaration télévisée proclamant Disney Channel chaîne nationale et officielle de la république.

L'ambassadeur américain à Tokyo déclare sur CNN Asia que son gouvernement ne reconnaît en aucune façon cet acte terroriste et qu'il prête tous ses moyens policiers, militaires et financiers au gouvernement du Japon pour rétablir l'ordre et effacer cet affront à la véritable amitié américano-nipponne. Monty réplique par une déclaration enflammée sur la décadence de la grande République américaine qui a trahi les idéaux de ses pères fondateurs.

Les forces de l'ordre, discrètes, encerclent le parc aux alentours de minuit non sans essuyer quelques tirs de la part de la canonnière et du dirigeable. Disciplinées, elles ne répliquent pas et ramassent leurs blessés.

À 2h du matin les premiers représentants du gouvernement débarquent pour rencontrer Monty. Il les reçoit au restaurant Buffallo Bill Western Show et leur fait justement un grand show de propagande, en direct sur Disney Channel. Il leur explique le but et la grandeur de son œuvre, sous les applaudissements de quelques pauvres otages forcés sous la menace de paraître enjoués. Totalement dépassés par ce spectacle en direct, les négociateurs ne savent absolument pas quoi dire ou faire. Ils attendent donc patiemment la fin de la retransmission à 8h du matin pour commencer à négocier, loin des caméras.

Les négociations s'arrêtent vers 17h par épuisement des participants, sans avoir vraiment avancé. Le seul accord conclu concerne l'échange des enfants et des malades contre des médicaments. Vers 20h, Monty fait une conférence de presse où il fustige l'intransigeance du gouvernement suranné du Japon et où il blasphème l'empereur, enlevant ainsi toute chance, s'il en avait, d'être populaire au Japon.

En réaction aux crimes commis contre l'empereur, aucune négociation n'aura lieu tant que des excuses n'auront pas été faites. De plus, toutes les communications émanant du parc sont coupées. Pendant ce temps les forces de l'ordre commencent à préparer l'assaut, amenant un par un blindés et autres mitrailleuses lourdes. Les yakusa et les soldats de Dieu s'en rendent bien évidemment compte et préviennent Monty. Ce dernier ne réagit pas. Suivant de près sur Internet les évolutions de la « république », Semper Fidelis, Francesco et Strachnov sont dégoûtés de voir leur belle opération JR massacrée par des clowns. Ils décident d'agir après s'être téléphonés et envoient chacun un ou deux anges présents au Japon s'occuper du problème.

Les derniers employés réfugiés dans les Pirates des Caraïbes sont arrêtés à 22h par les yakusa. Monty organise pour l'occasion un tribunal dans le Disney Store de Main Street. Le lendemain matin vers 10h tout le monde (accusés, juges, avocats, public, flics) est habillé avec des costumes Disney. Il mène lui-même les débats enregistrés par Disney Channel et retransmis sur Internet par une liaison pirate que le gouvernement ne parvient pas à localiser. Après huit heures de parodie de justice, les 18 accusés sont reconnus coupables de trahison et d'esprit anti-Bambi. Ils sont condamnés à la peine de mort par Space Mountain. La sentence est exécutée immédiatement. Les accusés, le public, Monty, les soldats de Dieu, les juges et avocats, bref tout ce petit monde joyeux et pimpant se dirige vers le lieu de l'exécution, dans lequel tournent depuis des heures des dizaines d'otages. L'odeur de vomi et de pop corn est insupportable. Toujours devant les caméras, Monty ordonne de déplacer les otages du Space Mountain et de les remplacer par les condamnés. Profitant du boxon occasionné par le changement, une partie des otages du Space Mountain se rebelle. Ils saisissent des armes et se retranchent dans les infrastructures. Les soldats de Dieu et une vingtaine de yakusa donnent l'assaut, causant un véritable carnage, le tout télévisé sur Internet. Monty est emmené par ses gardes du corps sous les tirs approximatifs des rebelles.

Les anges envoyés par Semper Fidelis, Francesco et Strachnov profitent de la fusillade pour pénétrer dans le parc et libérer les otages. Ils commencent par l'arbre des Robinsons suisses.

Le calme n'est rétabli dans le Space Mountain qu'à 4h du matin. Tous les otages sont pendus à l'extérieur de l'attraction, ce qui calme, et la scène dantesque est projetée à la fois sur Disney Channel et sur les télés internes du parc, provoquant comme un grand malaise. Pendant ce temps, les anges réactionnaires libèrent discrètement tous les otages des Robinsons suisses mais se font repérer par le ballon Mickey en essayant de les faire sortir. Le parc devient alors un vrai champ de bataille confus. Le chaos s'empare de Disneyland.

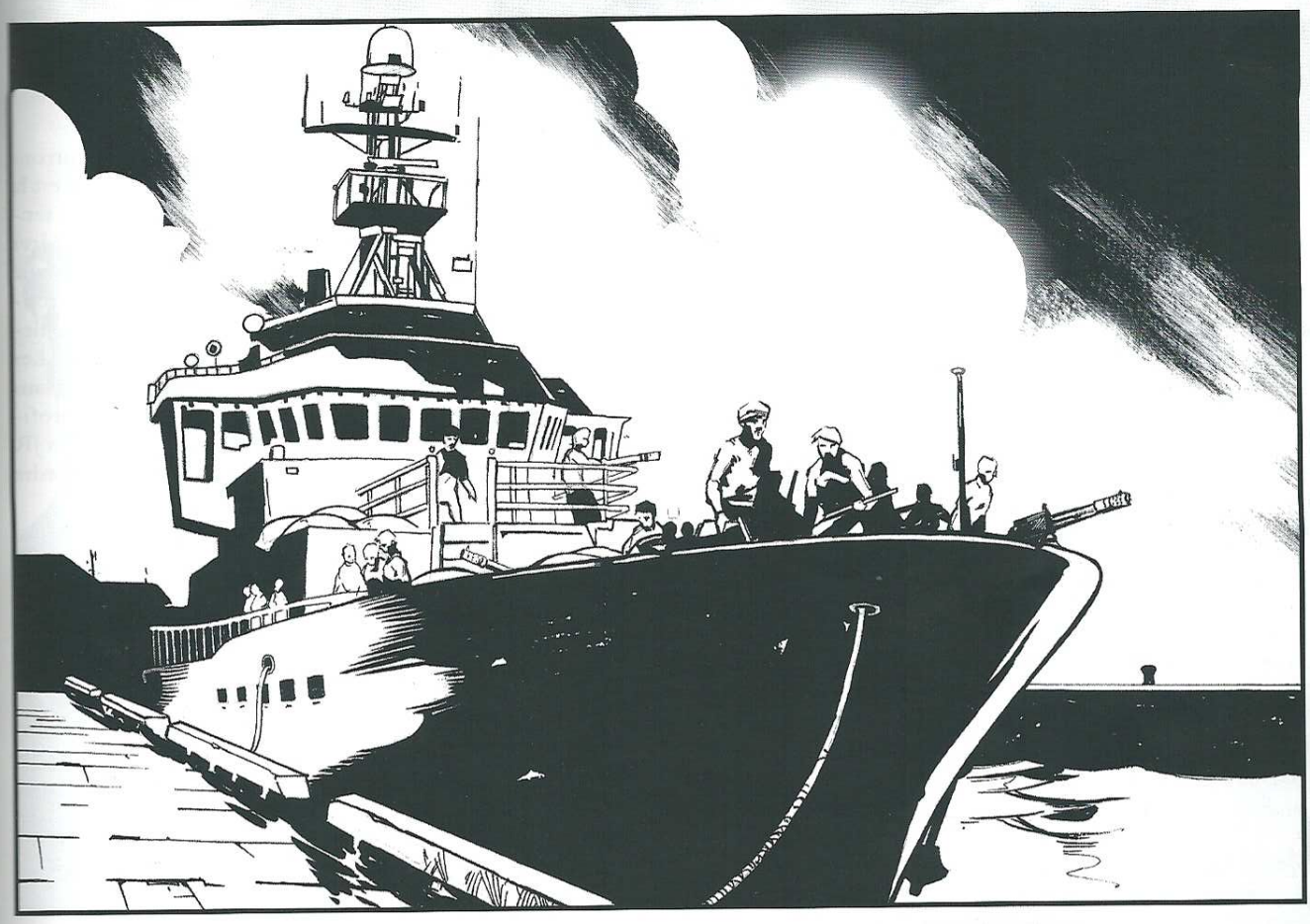
Devant le massacre qui se déroule sous leurs yeux, les autorités se décident malgré elles à agir. Les commandos de police pénètrent dans le parc, ajoutant à la confusion. Monty joue les Salvador Allende depuis son château, expliquant devant les caméras qu'il a été trahi par son peuple qui décidément ne mérite pas de s'abrutir aux hamburgers et aux petits Mickeys. Il simule alors un magnifique suicide en se tirant une balle dans la tête, ce qui lui fait très mal mais ne le tue pas. Puis, après le départ des caméras, il se relève, s'habille en Donald et part dans la nuit pour ne plus reparaître.

She goes to finos

Situé au bord de la mer, entre plusieurs autres parcs d'attractions, dont le Disney SeaWorld, le Disneyland est coupé du monde par les terroristes. Ils ont miné les ponts routiers et ferroviaires, seuls accès possibles, et les surveillent de très près. Un gigantesque ballon Mickey, plein d'otages, patrouille également au-dessus du parc, avec des soldats de Dieu et des yakusa équipés de jumelles, d'appareils d'écoute, de brouilleurs et de fusils à lunette.

✝ L'arbre des Robinson suisses

Une trentaine d'otages sont attachés au pied du faux arbre et trois soldats de Dieu secondés par une dizaine de yakusa ont fortifié la maison haut perchée, installant des mitrailleuses et autres armements lourds. Les alentours sont minés comme le montrent très clairement des corps déchiquetés dont un



Goofy hydrocéphale. C'est là qu'a lieu l'attaque des anges envoyés par Semper Fidelis, Francesco et Strachnov.

✠ Les Pirates des Caraïbes

Cette attraction est un petit train aquatique sur rails déambulant mollement dans une caverne artificielle devant des scènes de pantins animés. Le thème est bien évidemment les Pirates des Caraïbes et l'on peut même admirer la réplique de Johnny Depp en moins crédible. En raison du faible éclairage et des coulisses techniques très étendues, le labyrinthe de tunnels est le refuge de plusieurs dizaines d'employés qui ont réussi à se cacher dans les recoins après avoir coupé le courant. Une fois découvert, les yakusa vont mettre des heures à nettoyer, parfois cruellement, ce haut lieu de la résistance.

✠ Splash Mountain

Gigantesque élévation artificielle de montagnes russes aquatiques c'est, avec le château de Cendrillon et le Space Mountain, un des points de repère du parc. L'attraction est arrêtée, les tuyaux vidés et les embarcations utilisées comme barricades. Des dizaines d'otages creusent des tranchées au marteau piqueur et installent des postes de tir puis sont attachés autour des bunkers. La montagne est destinée à être le Stalingrad de la nouvelle république, où doit mourir l'élite de ses combattants.

✠ Château de Cendrillon

Devenu le palais de la république, un drapeau Mickey flotte fièrement à son sommet et les accès en sont sévèrement contrôlés. C'est là que Monty se trouve la plupart du temps, lorsqu'il n'est pas en train de se balader ou de dormir dans la maison de Mickey. Il fait semblant de se prendre pour un dictateur en goguette et prend grand soin de donner à sa cour et à son gouvernement les apparences d'une république bananière. Il prend des poses d'homme d'État, fait de vibrants discours depuis le balcon, nomme ses ministres, préside des réunions, reçoit les émissaires « étrangers » (les négociateurs) etc. Le tout en direct sur Disney Channel, seule chaîne autorisée à envoyer des reporters. Rob Parker est son fidèle bras droit et ne réalise absolument pas, contrairement à certains de ses subordonnés, le ridicule de la situation. Une infime partie des otages, jugés dignes de confiance, sont relâchés et servent de fonctionnaires et de population de la république. La plupart sont trop opportunistes ou trop effrayés pour chercher à s'échapper.

✠ Le manège de Cendrillon

Des dizaines d'enfants sont attachés sans leurs parents sur ce manège idyllique et tournent, tournent, tournent sans cesse. La musique niaise du manège contraste cruellement avec les hurlements de peur des enfants. Quelques yakusa parmi les plus sordides les gardent, se réjouissent de leur effroi, se délassent en violant les petites filles et même, au diable les conventions, quelques petits garçons. Ils font cela uniquement loin des caméras et des soldats de Dieu.

✠ La maison hantée

Ce gigantesque manoir néo-gothique est un véritable labyrinthe, encore plus compliqué et confus que les Pirates des

Caraïbes. C'est d'ailleurs pour les mêmes raisons que quelques employés connaissant très bien les recoins sont planqués dans les coulisses et attendent une très hypothétique libération. Ils ont accès au réseau de caméras internes, au réseau informatique et même aux téléphones de service. Ils peuvent donc aider les joueurs s'ils les repèrent sur les écrans et que ceux-ci ont la bonne idée de décrocher les téléphones de service que les techniciens feront sonner pour leur parler.

Space Mountain

Cette attraction est le clou du parc. Il s'agit de montagnes russes camouflées dans une pyramide futuriste. Les petits trains sont remplis d'otages, principalement les parents des enfants mis sur le manège de Cendrillon, et tournent en permanence, dans le noir au milieu de leurs hurlements. Une vingtaine de yakusa les gardent, mollement.

✝ La maison de Mickey Mouse

C'est la maison présidentielle, gardée par l'élite des soldats de Dieu et dans laquelle Monty reçoit une partie des journalistes et mène sa vie « sociale ». Si les joueurs se font passer pour des émissaires ou se mêlent aux journalistes, ils auront sans doute l'opportunité de dîner ou de déjeuner avec son excellence le président de la république. Une vingtaine de yakusa et une demi-douzaine de soldats de Dieu sont de faction lorsque Monty y est. Dans le cas contraire, il n'y a qu'une dizaine de fonctionnaires et cinq yakusa.

✝ Mark Twain Riverboat

Le gros bateau à aubes a été transformé en canonnière et patrouille sur le lac et les canaux du centre, tirant sur tout ce qui bouge, en suivant paresseusement les rails sous-marins auquel il est irrémédiablement lié. Son pont est rempli d'otages, et il est hérissé de mitrailleuses et de fusils. Le drapeau de la république flotte fièrement sur son poste de commandement. Les yakusa ont blindé le bateau en y apposant des sacs de sable et des plaques d'acier. Cela n'arrange pas sa vitesse de croisière, assez poussive.

✝ Main Street

La rue principale du parc est le théâtre de la plupart des défilés « spontanés » de la population en liesse. Monty attend un fort afflux de sympathisants extérieurs désireux de montrer leur envie de faire partie de la République Américanophile du Soleil Levant. Afin d'inciter la population à venir les rejoindre, les soldats de Dieu organisent des manifestations de soutien au régime. Les « volontaires » sont sévèrement encadrés à part quelques collaborateurs qui ont décidé de se ranger du côté de leurs nouveaux maîtres afin de bénéficier de meilleurs traitements. Les employés de Disneyland étant habitués à obéir aux ordres débiles et à se déguiser en clowns pour la plus grande gloire de Disney, ils n'ont pas beaucoup de mal à continuer de le faire, surtout sous la menace des yakusa. La parade de Main Street est donc recyclée en un savoureux mélange de carnaval métallique nazifiant, de défilé de l'armée rouge du 1er mai et d'attraction Disney, le tout à la gloire de la nouvelle république. Bien entendu, Monty se fait une joie d'assister depuis le balcon de la maison présidentielle ou de celui du château de la république à ces démonstrations spontanées, sans oublier de les retransmettre sur Internet via Disney Channel.

Wipeout

Une fois l'opération déclenchée, les joueurs pourront soit laisser faire soit intervenir. La deuxième option est la plus délicate mais la plus intelligente car elle limite la tension mondiale et permet éventuellement de récupérer quelques informations. L'intervention ne peut être qu'une opération commando discrète et subtile, tout assaut frontal étant doublement risqué. En effet le parc est non seulement fortifié mais ceinturé par les forces de l'ordre. Les joueurs doivent donc réussir à pénétrer discrètement sans se faire voir des assiégeants et des assiégés sauf s'ils profitent de la diversion causée par les anges de l'opération JR ou qu'ils font jouer des contacts parmi les forces de l'ordre de l'archipel.

Que les joueurs agissent ou pas, la république ne tiendra pas plus de quelques dizaines d'heures, ce qui est évident eu égard au ridicule et à la gravité de la situation. Néanmoins les joueurs ont tout intérêt à venir s'en mêler le plus tôt possible car chaque heure qui passe augmente la TRIC et risque par conséquent de déclencher d'autres événements. De plus l'interrogatoire des anges de JR peut les aider pour la suite de la campagne. Quoi qu'il en soit cet épisode est destiné à un moment de récréation, de changement presque badin dans cette campagne pleine de bruit et de fureur, un peu comme un après-midi au parc Disney en fait.

Dig that groove baby

✝ Monty, alias Mark Taylor, 38 ans, 176 cm, 75 kilos, brun aux yeux verts

Kobal grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	4	3	2+	4	3

« Car il est temps que tous les petits pots de beurre se dépetitpotdebeurrisent, car si tous les petits pots de beurre se dépetitpotdebeurisaient ils seraient tous dépetitpotdebeurrisés ! »

Talents

Métier (cuisinier) 2+, Discours stupides 2, Imiter Chaplin dans le dictateur 3, Défense 4, Corps à corps 3, Combat 3 (armes improvisées 5), Baratin 4, Aisance sociale 3, Séduction 3, Hobby (inventer des recettes pour servir des trucs dégueulasses) 4, Japonais, Savoir occulte 1 (opération JR et le Grand Jeu au Japon) 2+, Culture générale 1+ (culture américaine du XXe siècle et vie quotidienne au Japon au troisième millénaire 2+).

Pouvoirs

Gag stupide 4, Membre exotique (crocs), Aura de confusion 3, Caméléon 3, Esprit chaotique 2, Jet d'acide 1, Malédiction (folie) 1, Rebond 2.

Combat

24 PP, 7 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Couteau de cuisine électrique maudit majeur (précision +2, puissance +5).

Monty est en poste au Japon depuis une dizaine d'années, suite à une mission complètement ratée qui a coûté la vie à tous ses collègues mais qui a eu le don de faire rire Kobal. Ne pouvant se résoudre à le blâmer tant il a ri aux éclats, Kobal a décidé de le rendre inoffensif en l'envoyant seul dans un pays peu primesautier. Depuis, Monty s'appelle Mark Taylor et est cuisinier dans un restaurant anglais dans lequel il s'amuse à mélanger des morceaux d'animaux souillés et des abats humains dans la nourriture afin de pourrir le karma des clients shintoïstes très attachés à ce genre de détails. Cela le fait beaucoup rire même si ça n'a aucune influence sur qui que ce soit. Il a rencontré les soldats de Dieu il y a environ deux ans et n'a pas eu trop de mal à s'infiltrer dans le groupe. Il a peu de contacts avec qui que ce soit des forces infernales car il n'a pas de mission et est en quelque sorte puni. Il entretient une correspondance régulière avec Katioucha. C'est par lui qu'il a appris que le Paradis allait faire quelque chose et cela lui a été confirmé par les ragots des soldats de Dieu de retour des USA. L'opération « Mickey Mouse über alles » est entièrement de son fait. Il le fait par plaisir et espère vaguement que la cela fasse suffisamment rire Kobal pour ne pas être trop blâmé, comme la dernière fois. D'autant plus que cette fois-ci, aucun membre des forces démoniaques ne sera touché. Il connaît l'adresse de Katioucha mais pas grand-chose de plus.

✝ Rob Parker, 37 ans, 172 cm, 82 kilos, châtain aux yeux marrons

Soldat de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	2+	3	1+	2+	3

« Si le Président t'a dit de foutre ces oreilles de Mickey sur ton casque, tu me fous ces putains d'oreilles de Mickey sur ton putain de casque ! Capice ?

Talents

Combat 1+ (couteaux 3), Tir 1+ (armes d'épaule 3+), Défense 2, Savoir militaire 1+ (tactique commando 3+), Survie 1, Hobby (sculpture sur bois avec son couteau pour passer le temps) 2, Savoir occulte 0+ (Grand Jeu au Japon et opération JR 1), Culture générale 1+ (American Way of Life 2+), Infiltration 3+, Savoir d'espion 1 (infiltration 3+).

Pouvoirs

Arme exaltée 2.

Combat

4 PP, 4 PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 12
Couteau de commando (précision +0, puissance +1), CAR15 (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée moyenne).

Vétéran de nombreuses missions, il est la caricature du vétéran américain. Pour lui, le Vietnam et le 11 septembre sont les événements les plus importants de ces cinquante dernières années. Il ne jure que par les USA et pense que l'American Way of Life est la seule valable. Monty a parfaitement joué là-dessus et l'a convaincu de l'intérêt de l'opération à Disneyland. Sa bêtise, déjà cause de son affectation dans ce placard qu'est le Japon, est responsable de son adhésion sans faille au projet qui est pour lui la riposte au 11 septembre.

✠ Les soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
2+	3	3+	2	1+	2

« Pour Mickey, Banzaï ! »

Talents

Tir 1+ (armes d'épaule 3+), Discrétion 3, Savoir militaire 1 (commando 3), Intrusion 3, Fouille 2, Acrobatie 2+, Athlétisme 2+, Japonais, Culture générale 1 (American Way of Life 2+), Savoir occulte 0+ (Grand Jeu au Japon et opération JR 1), Survie 1.

Pouvoirs

Caméléon 2.

Combat

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

Une arme parmi : CAR15 avec silencieux (précision –2, puissance +5), fusil de sniper (précision +0, puissance +5), mitrailleuse (précision –2, puissance +9)

En majorité des Occidentaux émigrés au Japon, ils se sentent peu intégrés et s'ennuient ferme. L'absence de mission et la bêtise de leur chef n'améliorent pas le moral. L'opération Mickey Mouse est leur première vraie mission et ils ont bien l'intention de ne pas rater cette grande opportunité de montrer leur valeur.

✠ Les yakusa

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	3	2	2	2+	2

« Connards d'Américains ! »

Talents

Savoir criminel 1 (yakusa 2+), Tir 1 (armes de poing 2), Corps à corps 3, Défense 3, Baratin 2, Hobby (montrer ses tatouages entre eux) 2, Intimidation 2+, Anglais, Culture générale 1 (traditions et code d'honneur des yakusa, vie quotidienne au Japon 2+), Combat 1 (épées 2+), Jouer au mah-jong 2.

Combat

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

Pistolet (précision –2, puissance +3, pénétration importante, portée moyenne), sabre court japonais (précision +0, puissance +0).

Simple hommes de main et autres racailles des bas-fonds, ils se drapent dans des pseudo-traditions, parodiant les samouraïs d'antan pour se donner de l'importance mais tous leurs tatouages et leur code d'honneur ne parviennent pas à faire oublier ce qu'ils sont : des petites frappes sans scrupule. Ils prendront la fuite dès qu'ils sentiront que toute l'affaire est perdue, c'est-à-dire assez vite. Monty est leur unique point de contact et ils apprécient peu les soldats de Dieu qui le leur rendent bien. Les joueurs peuvent mettre à profit de cette rivalité.

✠ Les otages

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

« Haï Sama ! »

Talents

Métier (employé de parc d'attractions) 2, Se déguiser en personnage de Disney une demi-journée par mois 2, Baratin 2, Faire pitié 2, Rester discipliné 2, Se faire exploiter par le capitalisme américain 3, Culture générale 1 (culture japonaise et culture Disney 2+), Anglais.

Combat

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

Pauvres hères exploités par la Disney Company ou innocents touristes venus se détendre dans un univers de carton-pâte, ils se retrouvent embringués dans cette sordide affaire de prise d'otages à grande échelle. La plupart d'entre eux fuiront dès qu'ils le pourront, mais d'autres chercheront à collaborer avec leurs bourreaux dans l'hypothétique espoir de s'en sortir, un peu comme les Français en 40.

✝ Les policiers

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2+	3	2	2	2

Blam « Police ! » Blam, blam « Stop ! » Blam

Talents

Métier (policier) 2, Enquête 2, Fouille 2, Intrusion 2, Corps à corps 3, Défense 2, Tir 1 (armes de poing 2+), Culture générale 1 (culture japonaise 2), Athlétisme 2, Respect envers l'empereur 2, Intimidation 2, Anglais.

Combat

4 PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14
Tonfa (précision +0, puissance +1, non-létale), pistolet (précision –2, puissance +3, pénétration importante, portée moyenne).

Rompus aux arts martiaux et à la lutte anti-terroriste, les unités de police ne s'embarrassent pas de sentiments, surtout envers des preneurs d'otages qui ont insulté l'Empereur.

✝ Les commandos

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	3	2+	2+	3

Ratatatatatataatata !!

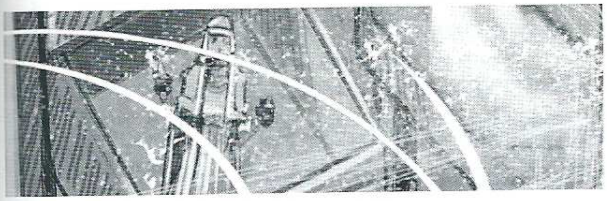
Talents

Tir 1 (armes d'épaule 3), Défense 2, Corps à corps 2, Discrétion 3, Savoir militaire 1 (commando 3), Intimidation 2, Anglais, Athlétisme 2, Acrobatie 2+.

Combat

3 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12
Fusil mitrailleur (précision –2, puissance +5, attaque multiple, pénétration importante, portée longue).

Machines à tuer au service de l'État, ce sont de vrais chiens bien élevés : ils font où leur maître leur dit de faire.



✝ Les journalistes

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	3	3	1+	1+	2

« Monsieur le Président, pensez-vous réellement que votre idée d'obliger tous les Japonais à manger des frites plutôt que du riz et à saluer le Grand Mickey soit réaliste ? »

Talents

Métier (journaliste) 2, Remuer la merde 2, Poser des questions indécentes 2, Être les larbins du pouvoir 2+, Anglais, N'avoir aucun respect pour les victimes 2+, Enquête 2, Fouille 3, Intrusion 2+.

Combat

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

Reniflant le scandale et la douleur tels des mouches à merde, ils sont prêts à toutes les bassesses pour avoir leur scoop, y compris filmer le désespoir des otages et le grotesque des défilés « républicains ». Très déçus d'être chassés de l'actualité par l'intransigeance de Monty, ils vont s'employer à assurer l'info à tout prix, cherchant à s'infiltrer dans le parc illégalement pour mieux renifler la mort et la douleur.

Les anges envoyés par Semper Fidelis et Francesco

✝ Zenoch, alias Wilhelm Schwarz, 35 ans, 178 cm, 78 kilos, brun aux yeux marrons

Georges grade 1

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

« On a beau dire, mais comment un pays peut-il se prétendre puissance mondiale avec une équipe de foot pareille. Ça me dépasse ! »

Talents

Hobby (foot) 4, Culture générale 0+ (championnat d'Europe et championnat d'Allemagne de foot 3), Baratin 2, Défense 3, Métier (conseiller culturel) 1, Savoir d'espion 3, Savoir occulte 1 (le Grand Jeu au Japon 3), Discrétion 3, Aisance sociale 3, Japonais, Anglais, Chants nazis 2.

Pouvoirs

Champ de force 2, Arme exaltée 2, Rebond 1, Vitesse 2.

Combat

8 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Réplique d'épée à deux mains allemande démontable (précision –1, puissance +2).

Chef auto-proclamé des anges intégristes du Japon, Wilhelm est une brute absolue. Détestant avoir tort, se mêlant de tout, il ne doit qu'à sa puissance et sa grande gueule de faire toujours partie de l'organisation. Officiellement conseiller culturel de l'ambassade d'Allemagne de Tokyo, il est au placard depuis des décennies, changeant d'identité tous les vingt ans. Contacté de toute urgence par Strachnov pour régler le problème Mickey, il est assez content de pouvoir participer à la grande opération JR dont il a entendu parler mais sans en connaître les détails. Il connaît les coordonnées de Strachnov et de Nouvelle Russie.

✠ Shim, alias Charles-Hubert de Carbon-Tantrel, 22 ans, 165 cm, 70 kilos, albinos

Laurent grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	3	2	1+	2	5

« Non mais sincèrement, vous ne trouvez pas que Blanche Neige est vulgaire. Non mais réfléchissez-y cher Wilhelm, c'est une roturière ! Et la ribaude n'a pas moins de sept hommes pour elle. Des demis certes, mais cela lui fait tout de même trois hommes et demi ! Seule une paysanne peut copuler de la sorte non ? »

Talents

Culture générale 1 (histoire de France 3), Hobby (généalogie) 3, Parler avec un accent vieille France méprisant 2, Anglais, Japonais, Défense 3, Combat 2 (épées 4+), Métier (cadre commercial) 1+, Savoir occulte 1 (le Grand Jeu au Japon 2), Aisance sociale 3, Discussion 3, Hobby (bonnes manières) 2.

Pouvoirs

Juste lame 2, Boomerang 1, Paralysie 1.

Combat

12 PP, 5 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Rapière bénie mineure (précision +3, puissance +3).

Nobliau fin de race, il est perdu dans des rêves de grandeur passée, très en phase avec son corps d'accueil. Raciste bien qu'un huitième noir par son grand-père, béké de la Réunion, il vomit tout ce qui est nouveau et se complaît dans l'adoration béate d'antan. Pour lui, le peuple est un troupeau aveugle qu'une élite doit diriger, malgré lui et pour son bien. Il occupe un emploi fictif d'expatrié chez L'Oréal, grand repère de fachos s'il en est. Cela lui laisse le temps pour se consacrer à l'étude des Japonais qu'il considère comme les seuls non-blancs intéressants. Chargé par Semper Fidelis qu'il connaît et admire de régler le problème Mickey qui est une injure à l'opération JR, il est tout heureux mais assez angoissé de devoir agir pour le bien de la race blanche et chrétienne. Il connaît les coordonnées de Francesco à Madrid.

✠ Pahoran, alias Madouff Rhanaivoharivony, 34 ans, 165 cm, 52 kilos, africain brun aux yeux marrons

Michel grade 1

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

« C'est à moi que vous avez dit Gaijin là ? C'est de moi que tu parles sale bridé ? Bol de riz ! Enculé de petite bite ! J'vais t'appendre moi ! » Blam

Talents

Combat 2 (épées 4+), Français, Anglais, Tir 2 (armes d'épaule 6), Défense 3, Discrétion 4, Acrobatie 3, Athlétisme 4, Culture générale 2 (culture du Japon et de Madagascar 4), Savoir occulte 1 (le Grand Jeu 2), Japonais.

Pouvoirs

Caméléon 2, Sens surdéveloppés, Non-détection 3.

Combat

11 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Fusil à éléphant béni mineur (précision +2, puissance +8, pénétration importante, portée longue), machette (précision +1, puissance +1).

Pahoran vit très mal d'être dans un corps d'accueil noir, même métis. C'est la première fois que cela lui arrive et il ne s'y fait pas. Son hôte était pourtant un bon chrétien très pratiquant, mais il a l'impression d'avoir intégré un singe parlant. Cela le fait vomir et il a développé considérablement son racisme déjà important. Il a rejoint les intégristes pour pouvoir expier ce qu'il considère comme un péché mortel. Sa grande joie est de tuer des non-blancs en hurlant sale nègre, même s'il s'agit de non-noirs, comme par exemple les Japonais. Il profite de ce que son dossier au Paradis soit bloqué entre deux bureaux pour être en vacances. Cela dure depuis maintenant 116 ans et il apprécie le calme que cette situation lui apporte. Il est donc le permanent de la cellule au Japon, même si ses collègues le regardent bizarrement en raison de la couleur de sa peau. Venu par amitié envers Zenoch, il n'a pas prévenu son archange et est là incognito.

✝ Mohab, alias Kojiro Minofuke, 22 ans, 165 cm, 52 kilos, brun aux yeux marrons

Dominique grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3	3+	5	4	3

« Domo arrigato, San »

Talents

Métier (responsable administratif) 2, Savoir occulte 1 (le Grand Jeu et l'opération JR 3), Culture générale 1 (culture japonaise 2), Combat 1 (épées 2), Défense 2, Corps à corps 2, Baratin 3, Discussion 4, Aisance sociale 3, Anglais, Intimidation 3, Tir 1 (armes de poing 2).

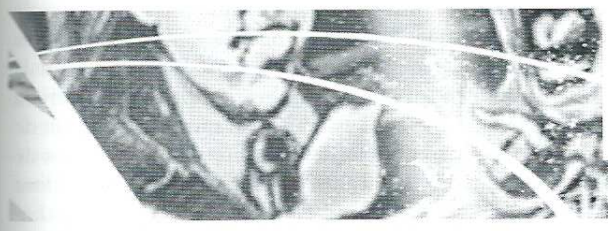
Pouvoirs

Jugement 2, Peur 1, Corps gazeux

Combat

10 PP, 8 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Katana béni mineur (précision +3, puissance +4), revolver (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Responsable administratif angélique pour le Japon entier, il se sent investi d'une mission divine. Malheureusement le peu d'anges et de démons sur l'archipel font qu'il n'a pas grand-chose à faire, pour ne pas dire rien. En conséquence, il a beaucoup de temps libre et est très souvent en contact avec ses amis intégristes. Calme, raisonné, plutôt modéré pour un intégriste, il est l'élément modérateur du groupe improvisé. Impassible, il est aussi peu expressif que Kitano. Francesco l'a chargé de régler le problème Mickey mais sans se faire prendre. En cas de combat, il fuira plutôt que d'être fait prisonnier et n'hésitera pas à essayer de tuer ses complices pour éviter qu'ils ne parlent. Il connaît les coordonnées de Francesco à Madrid.



✝ Tarshish, alias Miroslav Marakic, 42 ans, 185 cm, 68 kilos, brun aux yeux marrons

Michel grade 1

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	3+	4+	2	1+	4

« Et on leur pèlera le jonc, comme au bailli du Limousin, qu'on a pendu, avec ses tri-i-i-ppes. »

Talents

Corps à corps 4, Combat 2 (couteaux 5), Défense 4, Tir 2 (armes d'épaule 5), Savoir militaire 2 (tactique 4), Anglais, Japonais, Hobby (collection d'oreilles) 3+, Hobby (désacraliser les lieux de culte non catholiques) 5, Métier (mercenaire) 4, Athlétisme 3, Acrobatie 2, Hobby (viol) 3, Torture 3, Culture générale 1+ (vie quotidienne en ex-Yougoslavie) 3, Savoir occulte 1 (la Terre Creuse 3), Intimidation 4, Conduite 3, Survie 1 (montagne 3), Discrétion 3.

Pouvoirs

Maîtrise martiale 2, Armure corporelle (argent) 1, Jet de flammes 1.

Combat

8 PP, 5 PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24
Kalachnikov bénie mineure (précision +0, puissance +7, attaque multiple, pénétration importante, portée longue), couteau commando (précision +0, puissance +0).

Ancien mercenaire en Yougoslavie, il a été chaudement récompensé pour ses talents de nettoyeur ethnique qui lui ont valu le surnom de Monsieur Propre. Pour lui l'ennemi est le musulman et l'orthodoxe et par extension tout ce qui n'est pas blanc et catholique. Autant dire que sa vie au Japon est délicate. Il a été nommé à Tokyo par piston, pour se rapprocher de Zenoch, qui lui voue une admiration sans limite. Brutal et assez borné, c'est un bourreau inhumain se complaisant dans la douleur d'autrui. Officiellement en mission auprès de la légation du Vatican à Tokyo, il emploie son temps libre à faire mumuse dans les académies d'arts martiaux en cassant du bridé.

LE SABRE ET LE GOUPILLON

L'un brandissant le glaive et l'autre le ciboire
Les peuples n'avaient plus à se poser de questions
Et quand ils s'en posaient c'était déjà trop tard
On se sert aussi bien pour tondre le mouton
Du sabre que du goupillon.

Jean Ferrat

En groupe en ligne en procession

Au cours de la campagne, les joueurs ont forcément entendu parler de Francesco et l'ont peut-être même vu. Il arrivera un moment où ils auront envie de le prendre la main dans le sac comme ses petits camarades avant lui. Les joueurs se tourneront alors sans doute, grâce aux renseignements qu'ils ont subtilement obtenus suite à leur role-playing intense et leur remarquable astuce, vers Madrid, siège officieux de l'Opus Dei et Berchtesgaden urbain du grand guide de l'autre moitié de l'opération JR. Grosso modo, mais cette liste est très loin d'être exhaustive, ils auront trois options pour se procurer les renseignements que leur demande Régine :

Faire un casse magistral dans le siège de l'Opus Dei. Si vos joueurs sont des adeptes de *Mission Impossible* et que vous appréciez ce genre de Donjons modernes, laissez-les faire mais sachez tout de même que c'est extrêmement difficile quoique faisable.

S'infiltrer dans la secte pour obtenir des informations. Cela est nettement plus subtil, plus *Magna Veritas* et également plus glauque. Mais c'est plus long, plus pénible.

Kidnapper Francesco lorsqu'il est à l'extérieur de la prélature. C'est une option tout à fait envisageable mais qui se heurte à deux problèmes. D'abord Francesco est escorté, et même massivement escorté, et deuxièmement il ne sera pas du tout facile à convaincre. Il est immortel, il le sait et il sait également que s'il parle, Dominique le retrouvera et lui fera bien pire que tout ce que peuvent lui faire les joueurs. De plus, en le kidnappant, les joueurs n'auront pas les dossiers et autres éléments indiscutables cachés dans le coffre de la prélature, ce qui est dommage pour la fin.

Bien entendu ce ne sont que de simples indications sur quelques possibilités du scénario. Libre à vous et aux joueurs de faire autrement. De même ce scénario n'a pas besoin d'être joué à la fin de cette campagne qui, rappelons-le, n'est pas linéaire.

Francesco n'est officiellement à la tête que d'une simple maison de formation de l'Opus Dei, ces monastères modernes dans lesquels sont endoctrinés les membres de la secte. C'est bien sûr une couverture, même s'il prend très à cœur cette charge, car il est bien plus important au sein de l'Opus Dei que son rôle officiel ne laisse supposer. Il est de fait un des dirigeants de cette organisation assez occulte dont la vitrine légale n'a pas grand-chose à voir avec la réalité. Fin politique, il a réussi à faire canoniser le fondateur de l'Opus Dei moins de cinquante ans après sa mort, ce qui est un record absolu. En effet, un « procès » en canonisation prend en général un siècle. Bref, c'est un ange puissant, très influent et subtil. Il est dans les petits papiers de Dominique qui lui a confié récemment de manière officieuse deux missions : participer à l'opération JR (en fait il l'a plutôt laissé organiser l'opération plus qu'il ne lui a confiée) et monter un dossier sur Laurent au cas où. Et Francesco s'acquitte de ses missions avec rigueur et calme. Pour lui, l'opération JR n'est ni plus ni moins le grand retour de la chrétienté. Si Semper Fidelis y voit une croisade, lui y voit le retour d'un ordre

Dans la série Régis est un con

– Mais moi mes joueurs ils ont tué Francesco dès qu'ils l'ont vu parce que mes joueurs c'est pas des pédés ! Alors je fais comment ?

– Cher Régis, je vois qu'en effet les soirées de jeu de rôles avec tes amis n'engendrent pas la mélancolie. De deux choses l'une : ou bien tu décides de faire jouer le scénario tel quel, en tenant compte de la mort de Francesco, ce qui fera un vide et simplifiera le travail, mais après tout les joueurs l'ont bien mérité, ou bien tu optes pour le remplacement de Francesco par un autre grand méchant, histoire de tirer pleinement parti de chaque page de ta campagne. Ce serait taquin mais tes joueurs étant ce qu'ils sont, ils ne devraient pas t'en vouloir de rajouter des monstres ou des boss de fin de niveau.

moral, le siècle des Lumières, les droits de l'homme et la démocratie étant les plaies de l'Occident.

Avec l'aide d'Hitler, Franco a sauvé la chrétienté du communisme, Hitler contre les juifs, Hitler contre les Slaves cela signifie Hitler contre le communisme.

Saint José Maria Escriva

D'après Francesco, l'infidèle doit bien entendu être combattu et il laisse cela à Semper Fidelis, mais le plus grand ennemi de l'Occident chrétien reste l'Occident chrétien lui-même. Il veut donc rendre sa vraie place à la foi et en finir avec cette laïcité méprisable source de tous les maux. Bien introduit dans le gouvernement espagnol grâce à une admiration commune pour le Conducator fasciste Franco, Francesco compte utiliser ses appuis politiques nombreux et l'alignement servile de l'Espagne sur les positions américaines hystériques contre l'axe du Mal pour rendre à l'Espagne ce qui reste selon lui sa plus belle œuvre historique, juste après le massacre des Indiens d'Amérique athées : la Très Sainte Inquisition. C'est une opération de longue haleine et il n'espère pas en voir le résultat immédiatement, mais il procède par poussées successives jouant sur le sentiment historique et nationaliste des Espagnols, sur leur peur du retour des Nord-Africains que leurs ancêtres ont eu tant de mal à renvoyer de l'autre côté de la Méditerranée. Bref, il fait voter des lois pas si innocentes que cela afin de changer les mentalités et de préparer à terme le retour de la religion dans les tribunaux et dans les lois, toutes les lois. Bien entendu, il ne compte pas rétablir officiellement la torture et pense la laisser au niveau auquel elle est pratiquée actuellement par la police, notamment les commandos anti-ETA, mais il veut insuffler un retour net et précis de la morale catholique dans la loi. Son ambition est d'arriver à terme à créer en Espagne l'équivalent chrétien des « milices pour la propagation de la vertu et la prévention du vice » saoudiennes. Il admire grandement, tout en les haïssant, ces sympathiques garçons armés de matraques et de sabres, qui lapident les femmes vaguement dévoilées ou qui osent regarder un homme, et qui bastonnent un musulman qui boit un verre de vin. Il a déjà réussi à rendre obligatoire le catéchisme à l'école, ce qui en soi est un beau retour en arrière, mais il veut plus. Bien entendu ses projets sont tellement énormes qu'ils dépasseront le cadre de cette campagne. C'est un politicien accompli qui ne brusque pas les choses et il sait prendre le temps pour agir. Ses ambitions sont démesurées et, contrairement aux autres membres du complot, il ne compte pas sur une ou plusieurs opérations médiatiques pour forcer les choses : il procède en profondeur, sur la durée. Les joueurs n'ont donc aucune prise d'otages à déjouer ou révolution à empêcher. Ils ont le temps, font ce qu'ils veulent, sous la pression toutefois de Régine qui attend les informations pour préparer le procès. En clair, le scénario est très libre, une fois de plus diraient certains. Ces gens-là, adeptes du « suivez la ligne jaune ! » vont, une fois de plus dans un de mes scénarios, se retrouver perdus, cherchant désespérément la table des monstres errants ou la chronologie précise d'arrivée des méchants dans la salle 24. Ici, ils trouveront un cadre d'aventure, avec des PNJ relativement cohérents, ayant leur but et leurs motivations propres et dont la

raison de vivre n'est pas uniquement de mourir face aux joueurs. Si ce style de scénario ne plaît pas, d'autres vendent un excellent boardgame où le role-playing et le réalisme y perdent ce que la jouabilité smoby y gagne. Je crois même qu'il s'agit de l'édition 3.5, pas 3, pas 4 mais 3.5 allez savoir pourquoi. Si vous vous sentez attiré par ce genre de passion, n'hésitez pas, il n'y a pas de honte ! J'ai même commencé par là, il y a bien longtemps.

Le bruit des bottes

L'Opus Dei est une prélature de l'Église catholique. Cela signifie en langage clair que cet ordre religieux n'a à répondre de ses actions qu'au pape et qu'il est totalement libéré des hiérarchies diocésaines géographiques. En clair, l'Opus Dei est une Église au sein de l'Église, ayant ses propres règles et ses implantations distinctes. Fondée au début du siècle par Saint José Maria Escriva de Balaguer, cet ordre a officiellement pour but de donner à chaque membre la possibilité de trouver Dieu dans la vie de tous les jours. Il s'agit en fait pour chaque membre de devenir une sorte de moine laïque, vivant dans le monde actuel, parmi les êtres humains mais avec des barrières physiques, morales et psychologiques les empêchant d'être pervertis par les infidèles et les impurs. Environ 80 000 personnes à travers le monde se réclament de l'Opus Dei et suivent avec rigueur sa règle monastique. Situés la plupart du temps dans de grandes villes, les centres de la secte sont souvent à proximité d'universités, viviers de choix pour les nouvelles recrues. Dans certains pays, l'Opus Dei parvient même à camoufler quelques centres en fraternités étudiantes à l'américaine ou en « home » pour étudiants, fournissant le gîte et le couvert en échange d'une simple écoute à la doctrine de la secte. Les membres sont très strictement divisés en catégories précises :

Les numéraires qui sont des membres ayant fait vœu de chasteté et vivant dans des centres de la secte. Ils reversent l'intégralité de leur salaire à leur directeur et pratiquent différentes formes de mortifications corporelles, notamment la cilice, une chaîne cloutée portée autour de la taille sous les vêtements, ainsi que la discipline, une corde à nœuds utilisée pour se flageller.

Les surnuméraires sont les membres qui peuvent être mariés (et souvent le sont) et qui vivent avec leur famille, généralement nombreuse. Ils suivent la plupart des règles en vigueur pour les numéraires à part pour le logement et l'argent puisqu'ils ne reversent qu'une partie, bien qu'importante, de leurs revenus à leur directeur.

Les prêtres numéraires sont d'anciens numéraires soigneusement choisis par leurs supérieurs et ayant été ordonnés prêtres. Les prêtres numéraires occupent les positions supérieures au sein de l'Opus Dei et même du Vatican depuis l'arrivée de leur grand ami Jean-Paul. Chaque centre de l'Opus Dei compte au moins un prêtre numéraire. Ses attributions sont la messe, les confessions et la direction spirituelle de ses ouailles. Le directeur est toujours un prêtre numéraire.

Les membres associés sont des sous-membres numéraires qui, pour des raisons personnelles, familiales ou autres, vivent en dehors du centre. Souvent c'est leur manque de « qualités » ou de diplômes universitaires qui leur interdisent l'accès au rang de numéraire. Ils suivent la même règle que les numéraires, y compris en ce qui concerne les mortifications et le célibat.

Les assistantes numéraires sont des femmes suivant la même règle que les numéraires mais qui sont en fait chargées de toutes les basses besognes. Elles sont notamment en charge de tout l'entretien et autres tâches ingrates des centres de la secte.

Les coopérateurs sont les membres bienfaiteurs de la secte qui ont contribué d'une manière ou d'une autre, mais souvent financière, au développement de l'institution. L'argent n'ayant pas d'odeur, les coopérateurs peuvent être de n'importe quelle religion ou morale, la secte s'en fout.

Il faut se donner totalement, il faut renoncer totalement, il faut que le sacrifice soit holocauste.

Saint José Maria Escriva

L'Opus Dei est une secte extrêmement autoritaire, dangereuse et cherchant inlassablement non pas le bonheur de ses membres ni même de les rendre saints, mais à donner toujours plus de pouvoir à l'Église catholique apostolique et romaine. Elle compte y arriver non pas par la violence, la force ou la révolution, mais par l'endoctrinement d'élites bien choisies, le contrôle mental de décideurs placés aux endroits clés, bref par un phagocytage psychologique des dirigeants de chaque nation où elle peut se développer. Comme toutes les sectes, elle utilise des méthodes d'abord douces puis brutales, et somme toute classiques. Dans le désordre :

Le contrôle total de l'individu qui ne peut choisir ses vêtements, sa nourriture, ses fréquentations, ses loisirs et ses lectures mais doit demander à son directeur, lui rapporter toutes ses pensées, ses doutes, ses angoisses, ne peut agir seul ni même penser seul et jure une obéissance aveugle à ses supérieurs. De même, l'espionnage et la délation sont encouragés et récompensés afin de créer un climat de suspicion et un régime totalitaire dans les centres.

La dépendance financière qui emprisonne de fait les membres en leur retirant toute possibilité de vivre par eux-mêmes.

L'aliénation vis-à-vis de la famille qui permet de mieux contrôler l'individu et de le couper encore plus du monde réel ou de ce qui pourrait l'éloigner de la secte.

Les mortifications rituelles et le manque de sommeil qui permettent d'affaiblir considérablement le seuil de résistance des victimes.

Le strict contrôle de l'information qui permet de pouvoir endoctriner plus efficacement les membres grâce à une propagande et une désinformation de tous les instants.

Le culte absolu du fondateur, gourou canonisé et adoré comme tel.

Enfin l'utilisation répétée, incessante et exténuante de messes de chants rituels harassants et hypnotiques destinés à

appauvrir encore plus les défenses psychologiques et à augmenter l'emprise de la secte sur ses membres.

Bref, une bien jolie secte en vérité qui, si elle n'était pas bénie, soutenue et protégée par la Très Sainte Église catholique apostolique et romaine, serait interdite dans certains pays comme ses consœurs que sont les témoins de Jéhovah, scientologie et autres raëliens. Sa plus grande force est en effet d'être non seulement issue du – et conforme au – culte catholique mais surtout de bénéficier depuis l'arrivée de Jean-Paul II à la tête du Saint Office d'un soutien absolu et indéfectible de celui-ci. Jean-Paul II a non seulement donné libre cours aux ambitions internationales de la secte en la nommant prélature personnelle, ce qui la libère des contraintes de la hiérarchie catholique locale, mais il a nommé un grand nombre de ses prêtres à des postes-clés du Vatican. Pour finir, il a aussi canonisé le fondateur sous prétexte qu'il aurait soigné miraculeusement quelqu'un. Quand on sait que le délai minimum de canonisation d'un saint est de plus d'un siècle après la mort de celui-ci, on comprend que Jean-Paul a quelque peu accéléré le dossier de peur que son successeur ne soit pas aussi orienté à droite de la droite. Bien évidemment, c'est Dominique lui-même qui a demandé discrètement à ses serviteurs au Saint Siège d'insister lourdement pour que l'Opus Dei et son fondateur soient dans les petits papiers du pape. Ce dernier étant un réactionnaire comme l'archange de la justice n'osait en rêver en cette fin de siècle matérialiste, il fut tout à fait d'accord pour obéir. C'est ainsi que le bras armé mais discret de Dominique est devenu en quelques années une formidable machine à broyer les consciences et à manipuler les élites. Son influence est tellement grande, notamment en Espagne, sa patrie d'origine, qu'elle est surnommée la « mafia catholique » par ses détracteurs, nombreux il faut bien l'avouer.

Pauvres petits cons

Francesco est, vous l'avez compris, un des membres influents de cette secte même s'il le cache bien. Officiellement, il est prêtre numéraire du centre de formation de la Plaza de Canalejas dans le centre de Madrid. Il est le directeur de ce centre somme toute anodin et assez petit, situé en plein cœur de la capitale espagnole. C'est évidemment une couverture et la bonne marche du centre est confiée à son fidèle bras droit, Diego Alonso. D'apparence tout à fait anodine, Francesco utilise en fait le principe des boucliers humains en la personne de ses ouailles, et le fait d'être situé au cœur de Madrid, comme protection. Le bâtiment est un grand hôtel particulier bourgeois de la fin du XIX^{e} siècle. Francesco passe beaucoup de temps en réunion avec ses sbires, mais également à recevoir des membres du clergé et des hommes politiques afin de convaincre tout le monde de la validité de son projet. Une centaine de numéraires zombifiés et totalement étrangers à toute cette affaire logent dans le centre, aidés par une vingtaine de boniches assistantes numéraires, le tout sous la férule de sept prêtres numéraires. Un demi-millier de membres associés, coopérateurs,

surnuméraires et parfois simples sympathisants vont et viennent toute la journée dans le centre afin d'y recevoir des cours de théologie ou se faire endoctriner à cher, très cher. Le centre est étroitement surveillé par vingt soldats de Dieu de la légion Azul sous les ordres stricts et implacables de Emron, un ange de Laurent détaché auprès de Francesco. Les soldats de Dieu sont déguisés en numéraires mais ne trompent personne tant ils sont physiquement l'antithèse des zombies endoctrinés. Les soldats surveillent très rigoureusement les entrées, et le centre est en fait divisé en deux parties quasi étanches.

Vous ne devez pas acheter de livres sans le conseil d'un chrétien expérimenté. Il est tellement facile d'acheter quelque chose d'inutile ou de malsain. Souvent les gens pensent porter un livre sous leur bras mais ils ne portent qu'un tas de boue.

Saint José Maria Escriva

Une partie publique est sévèrement contrôlée mais accessible à tous les membres de la secte ainsi qu'aux invités et aux apostolats, nom donné dans la secte aux non-membres en cours de recrutement. En marketing on dirait un prospect. Cette partie inclut les bureaux administratifs normaux (en rapport avec les cours et la vie quotidienne de la secte), le réfectoire, les cuisines, les salles de cours et la chapelle. La partie privée comporte tout le dernier étage de l'hôtel particulier, ailes comprises. On y accède par deux escaliers et deux escaliers seulement. Lesdits escaliers sont clos par des portes blindées camouflées en portes presque normales mais qui ne trompent pas grand monde, et il y a en permanence au moins trois légionnaires à chaque porte. Un devant la porte et deux de l'autre côté, regardant par une caméra ce qui se passe et n'ouvrant qu'une fois toutes les vérifications faites par leur collègue à l'extérieur. Le dernier étage est rempli de caméras, sauf en ce qui concerne l'appartement de fonction de Francesco, et les soldats de Dieu y vivent ainsi que les membres les plus influents de la conspiration, à savoir Diego Alonso, l'adjoint administratif, Juan Rocamora, le bras droit de Francesco et bien sûr Emron, le chef des soldats de Dieu. Dans la journée ou lors des nombreuses réunions tardives de l'opération JR, la partie privée du centre est une fourmilière où tout le monde s'active à accomplir le grand œuvre, sous la férule intransigeante de Francesco. L'atmosphère est fébrile, tendue, paranoïaque mais recueillie et seul Francesco a le droit de hausser la voix, ce qu'il ne fait que rarement. En raison de ses nombreux voyages, ses multiples rendez-vous extérieurs et intérieurs ainsi que ses innombrables opérations de lobbying, Francesco, et par conséquent le reste de son état-major, n'ont pas de planning coutumier et encore moins de routine. Tout est fait en fonction de l'agenda du grand chef et tout le monde se plie à la discipline de fer, sans poser de questions, sans prendre la moindre initiative. Les méthodes et l'ambiance de la secte ont déteint sur les membres du complot et l'obéissance aveugle montre clairement ses limites. Tous sans exception s'en tiennent aux ordres sans jamais dévier ni discuter. Cela donne de bons résultats dans la gestion quotidienne des choses mais, en cas de problèmes nécessitant un soupçon d'improvisation, le système est clairement défaillant. Dans ces cas-là Francesco est obligé d'intervenir, ce qui renforce encore sa conviction que seul le chef peut décider. Lui-même ne fait qu'appliquer cette règle puisqu'il obéit à un conseil susurré à demi-mot par son archange, ce qui chez Dominique a valeur d'oukase. Les joueurs pourront, s'ils sont assez psychologues, exploiter cette grosse faille en surprenant les membres du complot et en les mettant devant une situation inconnue qui exige des choix.

De nombreuses personnalités souvent très connues ou influentes se rendent régulièrement au centre, soit en tant que simples coopérateurs soit pour rencontrer Francesco dans le cadre de l'opération JR. Ces personnalités sont ignorantes qu'un complot mondial de créatures angéliques a lieu avec leur complicité mais la plupart sont tout à fait conscientes d'aider une branche zélée du Vatican à influencer les lois et la société espagnoles. Chacune d'entre elles connaît des détails sur la partie la concernant et sur laquelle Francesco l'a sollicitée, mais en déduire un plan d'ensemble même succinct nécessite de collecter les témoignages de nombre de complices peu désireux de parler, de les recouper et de synthétiser le tout en étant aware. Les joueurs peuvent le faire mais cela ne passera pas inaperçu tant les personnalités sont puissantes et connues. Néanmoins, ne les dissuadez pas d'interroger, ne serait-ce que discrètement, les visiteurs influents car cela pourra les aider lors du procès. Voici un panel non représentatif des personnalités susceptibles d'être vues par des joueurs en planque ou infiltrés dans la secte :

✠ Jésus Ponz, 58 ans, 162 cm, 51 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	3	2+	2	2

« Je suis absolument tout ouïe. Je suis votre ami, je suis là pour vous écouter et s'il y a quelque chose que mes modestes talents ou influences puissent faire pour vous aider, dites-le-moi. »

Talents

Métier (haut fonctionnaire) 3, Savoir occulte 0+ (opération Torquemada 1), Culture générale 1+ (politique espagnole de 1950 à nos jours 3), Technique 1 (pédagogie 2+), Discussion 3, Aisance sociale 2, Français, Anglais.

Combat

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

Haut fonctionnaire, Jésus est un self-made-man atypique, responsable d'une bonne partie du ministère de l'Éducation sans jamais avoir été à l'école. Intelligent, vif et surtout totalement dénué de l'orgueil et de l'arrogance des jeunes loups sortis de grandes écoles internationales, il sait se montrer simple et écouter tous ses interlocuteurs. Il a donc la réputation de quelqu'un qui résout les problèmes alors qu'en réalité il ne fait qu'écouter et rassurer sans généralement donner suite aux entretiens. Militant républicain dans sa jeunesse, il a depuis tourné sa veste officiellement sans toutefois devenir franquiste, ne serait-ce que par respect envers ses parents assassinés durant la guerre civile. Calme, raisonné, il est en contact avec l'Opus Dei pour

essayer de comprendre ce que cette institution trame. Il n'a pour le moment pas fait grand-chose pour eux, bien au contraire, mais Francesco, bluffé par les propos rassurants de Jésus, est convaincu que ce dernier a eu un rôle important dans la réintroduction récente du catéchisme dans les écoles publiques. C'est tout à fait le contraire, Jésus s'étant même battu, discrètement certes mais battu tout de même, afin d'empêcher cela. Francesco lui voue ce qui ressemble le plus chez lui à de la sympathie et à une très relative confiance, ce qui est exceptionnel. Jésus est assez effaré par les projets éducatifs de l'Opus Dei, que ce soit en matière de créationnisme ou de réécriture de l'Histoire et notamment de la guerre civile. S'il pense que cela restera discret, Jésus est prêt à révéler ce qu'il sait et même à fournir certains dossiers de propositions de l'Opus Dei sur l'éducation en Espagne et dans les pays catholiques.

✠ Basilio Cruz, 57 ans, 163 cm, 68 kilos, brun aux yeux marrons

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

« Mais absolument Monseigneur, ce qui leur faudrait à ces petits cons, si vous me permettez l'expression Monseigneur, c'est une bonne guerre, comme on a eu, nous. Ça les éloignerait de leur Rock'n Roll et de leurs problèmes d'acné. »

Talents

Métier (haut fonctionnaire) 2, Culture générale 1 (droit espagnol et Espagne franquiste et post-franquiste 2+), Savoir occulte 1 (opération Torquemada et Opus Dei 2), Discussion 2, Aisance sociale 2+, Baratin 2.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Basilio est un des pontes du ministère de la Justice, un de ces hauts fonctionnaires « apolitiques » montés à la force du poignet et qui résistent tels des moules sur leur rocher à tous les changements de gouvernement et même de régime. Très à droite, franquiste à son époque, Basilio est plutôt satisfait du gouvernement actuel et ne cache pas sa joie. Très flatté d'avoir été contacté par l'Opus Dei comme « consultant » juridique sur les perspectives d'évolution judiciaire du pays, il est très en phase avec l'institution et refait le monde, ou du moins l'Espagne, lors de grands entretiens avec Francesco. La monarchie selon lui doit s'accompagner d'un régime fort et d'une justice idoine et il espère bien que le gouvernement actuel, éclairé par les conseils de moralistes et autres penseurs chrétiens comme l'Opus Dei ou lui-même, prendra le bon chemin, celui du retour en arrière. Admirateur de Francesco et fervent catholique, il a pensé un moment joindre l'Opus Dei en tant que surnuméraire mais les mortifications lui ont paru au-dessus de ses forces. Il refusera catégoriquement de livrer le moindre secret gouvernemental mais son très faible seuil de résistance à la douleur physique peut le trahir.

✠ Pablo Bravo, 33 ans, 179 cm, 76 kilos, châtain aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	3	2+	2+	2

« Il faut terroriser les terroristes car force doit rester à la loi ! »

Talents

Tir 1+ (armes de poing 2+), Torture 1+, Métier (officier de police) 2+, Métier (haut fonctionnaire de police) 2, Culture générale 1 (ETA militaire et Espagne moderne 2), Enquête 2+, Fouille 2, Discrétion 2+, Baratin 2, Discussion 2, Aisance sociale 1, Anglais, Français, Hobby (micro-informatique) 2, Hobby (rouler des joints) 2, Savoir criminel 1+ (ETA militaire 2+), Savoir occulte 0+ (opération Torquemada 1+).

Combat

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

Revolver de fonction (précision –2, puissance +3, pénétration importante, portée moyenne).

Jeune haut fonctionnaire de la police, Pablo est un Espagnol moderne et sans complexe pour qui Franco et la guerre civile sont des pages d'Histoire définitivement tournées. Il est au service de son pays, et le sert avec rigueur et intégrité. Adepte de la manière forte, il est passé par la cellule ETA juste après ses études et s'y est illustré par une violence verbale et même physique assez inhabituelle, même au sein de cette unité fort décriée. Pour lui un régime fort doit avoir une police et une morale forte. Il est pour une véritable révolution civique, une remise à plat de la société pour créer une véritable nation, unie et intégrée dans l'Union européenne. Il parle le français et l'anglais, s'habille jeune, possède un téléphone portable N-Gage et va aux concerts de rock. Il fume même des joints, mais discrètement car il sait que sa carrière ne s'en remettrait pas. Avec lui, Francesco joue un jeu assez trouble car il sait que si Pablo apprenait ses véritables buts, il le dénoncerait. Il lui tient donc un discours nuancé et utilise le côté jeune et branché de Pablo pour faire changer les mentalités à la tête de la police, faisant passer la réaction et le retour à Franco pour un progrès. Pablo est un des seuls coopérateurs à pouvoir être intellectuellement convaincu de la nocivité de l'Opus Dei. Il peut donc être retourné si on lui amène des preuves de ce que fait Francesco. La méthode forte ne fonctionnera pas avec lui, ou alors très très forte. Il est sportif, habitué à la torture, même s'il a donné et non reçu, et surtout sa disparition ne passerait pas inaperçue. Malheureusement les dossiers que Francesco lui a donnés pour étude sont assez peu révélateurs et leur prose est jésuitique. Tout est sous-entendu, rien n'est clairement dit et ils ne valent

pas grand-chose en matière de preuves à charge. Par contre, s'il est convaincu de la nocivité de l'Opus Dei, Pablo proposera de demander à Francesco des propositions plus fermes, moins mièvres. Quelques jours plus tard, celui-ci, étonné mais content, lui confiera le vrai projet, en version allégée, mais suffisamment explicite pour être accablant.

✠ Lamanite, alias Angel Jimenez, 37 ans, 171 cm, 76 kilos, blond aux yeux marrons

Nybbas grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	5	4+	6	4

« Je verrais bien un truc style «Survivor» mais dans un bidonville de Maghrébins, non ? On verrait de jeunes et belles Espagnoles devoir aller faire les courses sans se faire violer. Ça c'est un concept ! »

Talents

Métier (présentateur télé) 3, Culture générale 3 (le monde de la télé 4), Baratin 6, Discussion 5, Meubler les blancs à la télé 6, Anglais, Portugais, Français, Savoir occulte 1+ (le Grand Jeu en Espagne 3), Abrutir le public avec des émissions à la con 4, Hobby (séries télé débiles) 5, Défense 3, Intimidation 3, Aisance sociale 5, Séduction 5, Prendre des lignes de coke 4.

Pouvoirs

Message subliminal 3, Charme 3, Non-détection 2, Aura de confusion 2, Champ magnétique 1, Jet d'acide 2, Téléportation 1, Malédiction (laideur) 1.

Combat

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

Présentateur télé de réputation nationale, Angel Jimenez est une des nouvelles stars de la télé réalité dont les miasmes méphitiques ont franchi les Pyrénées. En charge de la version ibère de *Fear Factor*, il se plaît à humilier les participants et à abrutir les spectateurs. Son but est, comme pour tous ses confrères, l'appauvrissement intellectuel de la population mondiale car un peuple trop abruti pour penser est un peuple docile et qui laisse les choses sérieuses aux grandes personnes. Étant démon il y prend encore plus de plaisir que ses confrères et a même tendance à en faire trop. Il y a eu plusieurs accidents sur les tournages et les assurances et la production se battent à coups de menaces et de millions pour étouffer les scandales et faire taire les familles. Il est délicieusement ravi que Francesco, qu'il soupçonne clairement d'être un ange, l'ait contacté comme « consultant des nouveaux médias ». Ils parlent longuement ensemble de la télévision et de sa puissance médiatique, évoquant la possibilité de dépoussiérer les chaînes catholiques câblées afin de leur rendre un peu d'attrait et donc d'influence. Ils ont même commencé à monter un projet d'émission ensemble, une sorte de *Koh Lanta* dans un monastère avec prières, jeûnes et mortifications. Lamanite se délecte de ces discussions et de ces réunions de travail et attend avec impatience que le projet se fasse. Très casse-cou, il adore jouer avec le feu et bluffer. C'est pourquoi se rendre régulièrement au cœur même du centre de l'Opus Dei, entouré d'anges et de soldats de Dieu, lui procure une euphorie que n'égale pas le saut à l'élastique. À part cela, il mène une vraie vie de star télé, avec filles, soirées, coke et autres variations sur le même thème. Si les joueurs l'approchent, sa réaction sera de penser qu'il a été découvert mais si ceux-ci ne font pas mine de s'intéresser à sa démonitude mais uniquement à ses liens avec l'Opus Dei, il aura presque une érection. Il est bien entendu tout à fait prêt à aider des anges à détruire ce que d'autres anges construisent, c'est même sa raison d'être, mais étant subtil il ne donnera pas facilement les dossiers afin de rester crédible.

✠ Jordi Peres, 88 ans, 168 cm, cheveux blanc, yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	1	1+	2+	3	2

« Jeune homme sachez que la tolérance, il y a des maisons pour cela ! Comme la correction ! »

Talents

Métier (banquier) 2, Savoir criminel 1 (blanchiment d'argent sale 3), Aisance sociale 3, Culture générale 1 (vie de la bourgeoisie madrilène et le monde des affaires à Madrid 2+), Hobby (vie du général Franco) 2+, Français, Latin, Savoir occulte 1 (culte catholique et projet Torquemada 2), Hobby (tout noter sur des petits carnets) 1+, Faire chier ses employés de maison 2+.

Combat

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

Fondateur d'une banque privée rachetée dans les années cinquante par le gouvernement, Jordi est officiellement à la retraite mais, comme beaucoup de vieilles hyènes capitalistes, il ne peut se détacher des sphères de l'argent et du pouvoir, ces phares qui ont comblé le vide moral de sa vie. Franquiste convaincu pendant la guerre civile, militant ensuite, proche du pouvoir pendant tout le règne du Conducator, Jordi est un notable de l'État espagnol, une belle ordure officielle quoique moins immonde que Papon. Encore bon pied bon œil malgré son âge, il reste incontournable dans la sphère financière espagnole. Il peut faire et défaire les carrières et si ses amis sont nombreux, ses ennemis ne survivent pas longtemps. À l'approche de sa mort, le peu de conscience étouffée pendant des décennies le taraude un peu et il cherche à sauver son âme et à assurer sa place au Paradis. Conscient de la bassesse et de l'ignominie de sa carrière et même de sa vie, il espère l'absolution en participant au projet de Francesco. Vu ses états de service réactionnaires, Francesco lui fait une relative confiance et lui a confié beaucoup de dossiers à faire passer auprès de ses amis. Jordi sert donc surtout d'intermédiaire et utilise son énorme

carnet d'adresses et son entregent pour relayer les messages de Francesco ou faire pression par le chantage sur un fonctionnaire ou un banquier trop moderne. Il est donc au courant de beaucoup de choses et, ayant gardé les bonnes habitudes du totalitarisme de son idole, il garde trace de tout sur des petits carnets avec les noms et les dates. Tout cela est scrupuleusement trié et classé dans son coffre-fort, dans sa villa madrilène gardée par la police. Ses légers problèmes de conscience sont son point faible et si les joueurs jouent dessus, notamment en montrant leurs pouvoirs angéliques, il sera prêt à tout confesser afin de mourir en paix. Par contre, il ne craquera pas sous la torture et il est bien trop haineux et vil pour avouer quoi que ce soit.

✝ Roberto Albares, 48 ans, 170 cm, 73 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2+	2	3	2+	1+

« Il nous faut redéfinir nos rapports diplomatiques dans un contexte post-guerre froide et néo-atlantiste sans toutefois refuser l'Union européenne qui nous a, je suis désolé de le dire, bien aidé financièrement. C'est un fait. »

Talents

Métier (conseiller politique) 2+, Aisance sociale 3, Baratin 3, Discussion 3, Culture générale 1+ (la vie politique en Espagne 2+), Savoir occulte 1, Hobby (aller aux putes) 2+, Anglais.

Combat

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

Conseiller du Premier ministre espagnol, Roberto est un homme d'appareil. Compétent dans ce qu'il fait, très puissant grâce à ses contacts, le pouvoir le grise un peu. Son soutien psychologique n'est ni l'argent ni le pouvoir en soi mais les putes. Après une bonne journée de travail, ou au sortir d'un dîner de travail, il n'adore rien tant que d'aller se taper une prostituée, choisie presque au hasard, et de la bourriquer sur la banquette arrière de sa voiture de fonction avec la complicité de son chauffeur. Il n'a aucune maîtresse malgré les nombreuses propositions qu'il reçoit au quotidien. Pour lui, tirer une pute n'est pas tromper. Il est discret mais pas suffisamment pour que cela ne se sache pas et sa réputation est faite dans les milieux politiques. Sa femme est également au courant mais elle n'en dit rien. Francesco l'a contacté justement à cause de cette réputation, estimant qu'il était toujours utile d'avoir un levier sur quelqu'un. Il n'a jamais fait chanter Roberto mais il a fait quelques allusions à l'infidélité que ce dernier a très bien comprises. Il lui a même proposé de devenir numéraire, ce qui lui assurerait à la fois le célibat et la rédemption complète. Roberto, effrayé, a préféré refuser. Il est donc assez peu satisfait de sa collaboration avec Francesco mais n'en laisse rien paraître et essaye même d'en tirer profit dans les hautes sphères du pouvoir. Il passe donc les dossiers de l'Opus Dei, organise des réunions de travail, discute et cherche à sensibiliser les gens aux idées que lui transmet Francesco. Ce dernier le fait culpabiliser et le pousse à lui obéir en jouant sur le rapport pécheur-prêtre. S'il est approché, il sera disposé à discuter des projets de l'Opus Dei mais uniquement si ses interlocuteurs sont des gens importants. Sous la menace ou la torture, il pourra se confier plus librement et donner tous les dossiers qu'il possède ainsi qu'expliquer ce qu'il fait. Le menacer d'envoyer des photos de ses frasques à la presse est suffisant pour le faire craquer car il ne se doute pas que les journaux people ont tous déjà reçu ce genre de clichés sur lui mais ont refusé, par respect de leur code déontologique, de les publier.

✝ Miguel Izco, 58 ans, 162 cm, 79 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	1+	2+	2	3	3

« Vous ai-je déjà raconté ma dernière affaire, celle où je défendais cet honnête père de famille soupçonné à tort par d'immondes médecins pédophiles d'avoir abusé de ses enfants ? Elle est excellente, vous allez voir, j'ai réussi à faire vomir la mère ! »

Talents

Métier (avocat) 1+, Aisance sociale 3, Culture générale 1+ (jet-set madrilène 2+), Savoir occulte 1+, Être bordélique 3, Hobby (lire les annales des jugements sur les crimes à caractère sexuel) 2+, Engueuler ses collaborateurs 2, Discussion 2, Baratin 3+, Savoir criminel 1 (détournement fiscal 2+).

Combat

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

Miguel est une star du barreau, un des avocats les plus en vue de Madrid et même de la péninsule. Adorant les procès médiatiques, il s'y donne en spectacle avec un narcissisme très BHLien. Compétent mais surtout bien conseillé et entouré, il est de ceux qui font et défont les grandes affaires judiciaires. Très ami avec la plupart des magistrats importants, il baigne également dans la politique, le show-biz et la finance. Il est de toutes les soirées hype et écume les endroits branchés avec une constance remarquable. Totalement au service de sa popularité et de sa mégalomanie, il n'a plus beaucoup de conscience professionnelle et encore moins de conscience tout court. Francesco l'utilise comme porte-parole soft et branché de ses projets judiciaires, tâche dont il s'acquitte relativement bien lorsque l'envie lui en prend. Assez fainéant et surtout très versatile, il a beaucoup de mal à se concentrer longtemps sur une même activité. Aussi Francesco le convoque-t-il souvent afin de le recadrer et de lui parler de son âme. Miguel est trop égoïste pour imaginer qu'il puisse exister quelqu'un de supérieur à lui et a fortiori un Dieu, aussi vient-il principalement pour les énormes sommes d'argent que lui remet l'Opus Dei en échange de ses activités de consultant. Il est le seul coopérateur à non seulement ne pas verser d'argent mais à en retirer, et

beaucoup. Cela lui permet d'ailleurs de maintenir son train de vie. S'il est secoué ou menacé dans sa manière de vivre ou son intégrité physique, il parlera. Malheureusement, il a peu de choses claires et précises à dire. Il ne confie les dossiers de l'Opus Dei à aucun de ses collaborateurs car il s'agit de choses qu'il juge extra-professionnelles. Comme il est excessivement bordélique et brouillon il les perd, les éparpille entre son cabinet et chez lui, et en garde un souvenir somme toute confus. Sa spécialité étant la plaidoirie, il est plus à l'aise pour jouer des manches après avoir été briefé par ses collaborateurs que pour débattre philosophiquement de l'intérêt du retour à la loi médiévale. En clair, il est prêt à parler si on l'y pousse fort mais il n'a pas grand-chose à dire. Par contre, interroger sa meilleure collaboratrice, la très belle et compétente Maria Vallagua, permet d'avoir une idée beaucoup plus précise de ses liens avec l'Opus Dei. Elle passe, pour des raisons strictement professionnelles, beaucoup de temps avec Miguel et doit constamment ranger son bureau pour retrouver les morceaux de dossiers que les clients remettent à son chef. Elle a remarqué les étranges dossiers marqués Opus Dei et elle a fait le rapprochement avec les nombreux coups de fil que reçoit Miguel et qu'elle est, de fait, contrainte d'écouter. Elle pourra donc non seulement raconter une version assez claire de ce que fait son chef mais également indiquer dans les archives l'endroit où elle a consciencieusement rangé les bouts de dossiers Opus Dei glanés çà et là. Elle ne le fera que sous la contrainte ou pour sauver son patron, envers lequel elle éprouve une admiration assez étonnante.

Les femmes sont perverses et responsables de notre éjection du jardin d'Eden. La seule possibilité pour elles d'amoindrir leur culpabilité réside dans leur totale soumission aux hommes. Elles doivent être comme des tapis sur lesquels on peut marcher.

Monseigneur Höfer,
évêque autrichien de l'Opus Dei

Les plannings et horaires de visite de ces différentes personnalités sont extrêmement variables de l'une à l'autre voire même très erratiques pour certaines d'entre elles. Le maître de jeu prendra soin de les faire aller et venir de manière cohérente, selon les besoins du scénario et pour maintenir un certain suspense. Il est important de noter que pour toutes ces personnalités, le projet Opus Dei n'est pas, mais alors pas du tout, une priorité dans la vie. Pour en revenir à des considérations bassement matérielles, toutes sans exception sont protégées par des gardes du corps variant en nombre et en professionnalisme mais relativement efficaces dans l'ensemble. Les joueurs doivent en tenir compte dans le déroulement de leur traque, pistage et autres enlèvements. À propos d'enlèvement, il est évident qu'à moins de s'arranger pour que les kidnappés soient relâchés sans qu'ils aient envie de parler de ce qui leur est arrivé, Francesco commencera à se douter sérieusement de quelque chose si plus d'un de ses coopérateurs est inquiété. Il enverra Emron sur l'affaire, afin de tirer les choses au clair.

La femme est l'avenir de l'homme

Dans la partie publique du centre, la vie suit son cours majestueux et tranquille, insensible aux turpitudes du monde moderne et de la décadence de l'Occident chrétien. Pour les gentils membres de l'ordre, les journées se suivent et se ressemblent dans une monotonie hypnotique destinée justement à les couper du monde réel et à les plonger dans une transe mystique où la fatigue, ajoutée à l'endoctrinement et aux privations, les rend totalement incapables de penser. Sans décrire dans le détail tous les membres, en voici quelques-uns qui donneront profondeur et réalisme à cet univers clos qui en manque tant.

✝ Victor Hugo Calvo, 38 ans, 174 cm, 62 kilos, brun aux yeux marrons

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	2	2+	1+	1+	1+

« Aucun idéal ne devient réalité sans sacrifice. – Renonce à toi-même. – Il est si beau d'être victime ! Ainsi a écrit Saint José Maria Escriva ! »

Talents

Savoir occulte 1 (Opus Dei 3), Torture 1, Hobby (torture psychologique) 2, Humilier les gens 2+, Culture générale 1 (vie moderne en Espagne 2), Dénoncer les gens 2, Savoir d'espion 1 (espionnage domestique 2+).

Combat

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

Dans les camps, Victor Hugo aurait été chef de bloc tant sa méchanceté et sa flagornerie lui valent d'attirer l'attention des pourris. Numéraire borné et stupide, il s'est hissé à la force de la délation et de l'ordurerie au rang officieux d'intendant de la partie publique du centre. C'est un sado-maso qui adore se faire humilier et qui retransmet sa haine de lui-même sur les autres. On évite de le présenter aux apostolats tellement sa tête d'honnête salaud associée à sa bêtise assez crasse donnent une mauvaise image de l'Opus Dei. Il est très apprécié de ses supérieurs en raison du caractère totalement immoral de ses actions. Il est l'incarnation même de l'obéissance aveugle, ne prenant d'initiatives que dans le cadre strict des corvées, sanctions et châtiments corporels qu'il est chargé de faire appliquer. Si les joueurs cherchent à pénétrer dans la secte en devenant membres, ils lui seront confiés dès qu'ils auront fait mine d'être vraiment intéressés.

✝ Luis Munne, 62 ans, 182 cm, 68 kilos, brun aux yeux marrons

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

« Comme l'a dit José Maria Escriva : qui es-tu, pour juger de la sagesse de ton supérieur ? Ne vois-tu pas qu'il a plus d'éléments de jugement, plus d'expérience que toi, des conseillers plus intègres, plus sages, moins passionnés, plus de grâce, et surtout une grâce spéciale, une grâce d'état, qui est lumière et secours de Dieu ? »

Talents

Savoir occulte 1 (Opus Dei 3), Hobby (mortifications rituelles) 2, Latin, Métier (enseignant de la doctrine) 2.

Combat

3 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10

Numéraire depuis l'âge de 21 ans, Luis est une sorte de théoricien mystique auprès de qui les autres membres de l'Opus Dei viennent chercher la sagesse. Il lit et relit sans cesse les écrits de Saint José Maria Escriva et les cite, parfois à propos. Totalement coupé du réel depuis de nombreuses années, il est incapable d'entretenir une conversation cohérente et ne pense plus. Il déclame du José Maria comme une éponge intellectuelle qui dégorge. Très populaire par sa grande connaissance des textes sacrés et son humeur égale, il ne travaille plus pour des raisons de santé mais reste à plein temps au centre, aidant du peu qu'il peut. Son activité principale consiste à donner des cours de doctrine aux nouveaux arrivants. Ces cours ne sont que de longues lectures sur un ton monocorde des textes du fondateur.

✝ Rosa Gonzalez, 58 ans, 162 cm, 72 kilos, brune aux yeux marrons

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

« Ce que je fais ? Et bien ma foi comme disait Sa Sainteté José Maria Escriva : la perfection consiste à vivre parfaitement à l'endroit, dans la profession et au rang où Dieu t'a placé, par la voie de l'autorité. »

Talents

Métier (intendante) 2, Savoir occulte 0+ (Opus Dei 1+), Humilier ses subordonnés 2, Hobby (détourner la nourriture) 2, Savoir d'espion 1 (espionnage domestique 2), Latin.

Combat

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

Plus ancienne assistante numéraire du centre, Rosa en est de fait la chef. Régnant sur sa petite troupe de bonniches asservies, elle est intraitable et cassante, châtiant au moindre écart. Élevée dans un centre de l'Opus Dei, elle ne connaît rien d'autre que la vie dans la secte et son manque d'éducation la rend totalement ignorante du monde réel. Elle en a d'ailleurs une peur bleue, peur soigneusement entretenue par les discours de la secte. Son seul péché est la nourriture et elle arrive grâce à son rôle d'intendante et de responsable des cuisines à manger suffisamment pour entretenir son embonpoint. Fanatique et bornée, elle n'est dangereuse que pour ses subalternes et s'aplatit devant le moindre soupçon d'autorité ou de volonté. Elle n'hésitera pas cependant à dénoncer toutes les fautes dont elle aura eu connaissance.

✝ Maria Corachan, 21 ans, 172 cm, châtain aux yeux verts

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	2+	1+	3+	1

« Pénie soit la touleur. – Aimée soit la touleur. – Zanctifiée soit la touleur... Glorifiée soit la touleur ! »

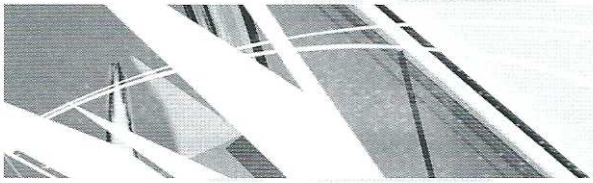
Talents

Métier (femme de ménage) 2, Savoir occulte 1, Espagnol, Hobby (se flageller) 2+, Kama sutra 2.

Combat

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

Jeune et belle assistante numéraire, Maria est la fille bâtarde d'un évêque allemand et de sa bonne. Élevée avec sa mère dans le presbytère d'une des églises de Memmingen en Bavière, elle a été violée dès son plus jeune âge par le prêtre qui les avait recueillies toutes deux. Elle n'a bien sûr jamais pu en parler et le traumatisme de ces multiples actes de barbarie a pour toujours marqué son psychisme. Timide, peu sûre d'elle, elle a été placée au sein de l'Opus Dei afin d'éviter le scandale. Elle y a trouvé un certain bonheur puisque plus personne ne la torture : c'est elle qui est chargée de le faire. Bizarrement elle est droguée des mortifications et ses consœurs sont obligées de la surveiller pour que ses automutilations ne laissent pas de séquelles physiques. Toujours renfermée et d'humeur égale, elle ne sourit que lors de ses séances d'auto-flagellation. Consciencieuse, jolie et bonne travailleuse, elle est appréciée des membres du centre malgré son fort accent bavarois et son mutisme quasi total.



LE SABRE ET LE GOUPILLON

✝ Juan Ignacio Leon Y Castillo, 34 ans, 168 cm, 73 kilos, blond aux yeux bleus

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

« L'Opus Dei redonne à ce monde la plus importante chose qui lui manque : le sentiment de classe. Il y a des êtres supérieurs par leur naissance et qui doivent donc diriger et être obéis. C'est dans l'ordre des choses et c'est pour cela que la démocratie ne fonctionne pas. »

Talents

Aisance sociale 2, Baratin 2, Savoir occulte 1 (Opus Dei 3), Savoir occulte 1 (opération Torquemada 2), Savoir d'espion 1, Discrétion 2, Discussion 2, Culture générale 1 (noblesse espagnole 2).

Combat

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

Jeune vieux-beau aristocrate presque désargenté, Juan vit grâce à la rente que sa grand-mère lui alloue mensuellement pour ses terres en Castille. Il vit à Madrid dans un tout petit studio surchargé de reliques d'un temps jugé meilleur et de vestiges de sa glorieuse famille. Il donne une partie de ses maigres revenus pour avoir le droit de jouer au mécène en étant coopérateur. N'ayant rien à faire de ses journées, il passe beaucoup de temps au centre, un des rares endroits où les reliques anachroniques comme lui paraissent presque à leur place. Lénifiant et inculte malgré un vernis de culture de salon, il adore s'entretenir de tout avec tout le monde. Il est moins bête qu'il laisse paraître et connaît en fait très bien les rouages de l'Opus Dei en général et de ce centre en particulier. Convenablement interrogé, il se révèle être une mine de renseignements.

Toujours dans l'optique où les joueurs veulent infiltrer l'Opus Dei, ce qui est assez simple en théorie, plus délicat en pratique, voici la journée typique d'un numéraire. Le maître de jeu aura le bon égout de s'en inspirer lorsque les joueurs chercheront à entrer dans la secte.

5:40 Gros coup sur la porte de la cellule, le numéraire saute du lit, embrasse le sol en disant intérieurement « Servam » (je vais servir). Puis il prend une douche froide sans se toucher tout en méditant sur les dernières déclarations du prélat de l'Opus Dei. Ensuite il se fouette les fesses en récitant une prière.

6:15 Tous les numéraires font une demi-heure de méditation en groupe avec un prêtre numéraire.

6:45 Première messe, en latin, dans la chapelle du centre.

7:45 Petit déjeuner puis retour en cellule. Les membres se passent autour de la taille la cilice, une chaîne cloutée destinée à la mortification. Il est fait obligation de la porter au moins deux heures.

8:00 Nettoyage des cellules. Les numéraires sont revêtus d'un uniforme blanc lorsqu'ils effectuent des tâches ménagères alors que les assistantes numéraires portent en permanence des uniformes bleus.

9:00 Rencontre avec le directeur pour discuter des apostolats en cours de recrutement et des moyens de les faire entrer dans l'ordre. Le prêtre donne des directives pour mieux ferrer le prospect. Puis la discussion passe sur les doutes, les craintes et les peurs de chacun ainsi que sur le nombre de fois qu'il a récité des prières pour Saint José Maria depuis la veille.

9:45 Après avoir signalé au directeur qu'il s'en allait, le numéraire se rend à son travail ou à l'université. S'il prend les transports en commun, il est tenu de ne lire que des livres approuvés par l'ordre et de préférence ostensiblement afin de susciter des interrogations dans l'entourage.

10:30 Travail ou étude dans le monde réel.

12:00 Le numéraire doit déjeuner avec un non-membre et tenter de le convaincre d'approcher l'Opus Dei soit en allant se confesser, soit pour participer à une retraite spirituelle.

16:00 Rencontre hebdomadaire avec le « cercle » des apostolats. Les participants écoutent un numéraire parler d'un sujet tel que l'étude, la prière ou la direction spirituelle. Des citations du fondateur et d'autres penseurs catholiques pré-Vatican II sont utilisées pour étayer la présentation. Aucune question n'est autorisée, les apostolats sont censés absorber la sagesse et appliquer tel quel le plan de vie que leur propose l'Opus Dei.

16:45 Le numéraire rentre au centre et prévient le directeur de son retour.

17:30 Le numéraire passe en groupe une demi-heure de méditation sur une citation du fondateur.

18:00 Dîner à voix basse. La nourriture est rare et peu nourrissante.

18:30 Récitation en groupe de prières latines.

19:00 Cours de théologie donné par un prêtre numéraire sur un sujet évoqué par le fondateur.

19:30 Classe d'espagnol pour les non-hispanophones. Ce cours est impératif car toutes les publications de l'Opus Dei sont en espagnol et il n'est pas conseillé de les lire en version traduite.

20:00 Étude personnelle. Chaque membre étudie le sujet du cours donné ce jour.

21:00 Discussion générale sur les apostolats et les moyens de les faire rejoindre l'ordre.

21:45 Examen de conscience par un prêtre numéraire qui entend en confession tous les membres. Puis chacun récite les prières de nuit en latin. Une fois les prières dites, les numéraires n'ont plus le droit de parler jusqu'à la messe du lendemain matin.

22:00 À genoux devant son lit, le numéraire, les bras en croix, récite trois « Je vous salue Marie » pour se purifier tout en aspergeant le lit d'eau bénite. Le lit ne comporte pas de matelas mais une simple planche et le numéraire doit, une fois par semaine, dormir sans oreiller.

Puisque tu sais que ton corps est ton ennemi et l'ennemi de la gloire de Dieu, parce qu'il l'est de ta sanctification, pourquoi le traites-tu avec tant de mollesse?

José Maria Escriva

Le point faible du système de protection de Francesco réside dans la recherche permanente de nouvelles recrues par la secte dans laquelle il est dissimulé. Les joueurs devraient comprendre que le meilleur moyen de pénétrer dans le cœur du centre est encore de se faire inviter. La majeure partie des activités de la secte est dans le recrutement de ceux qu'ils appellent les apostolats. Les gens influents, riches ou éduqués sont les proies préférées de l'Opus Dei car elles sont les plus à même d'aider son projet d'hégémonie mondiale. La secte est donc très présente dans les milieux universitaires afin de recruter les futurs chercheurs et intellectuels à la racine. Disposant de centres pour étudiants tout à fait performants et de bourses généreuses, la secte a les moyens de séduire insidieusement les simples sympathisants. Les numéraires sont jugés et appréciés principalement au nombre d'apostolats qu'ils ramènent et à la qualité de ceux-ci. La première conversation qu'ils ont chaque jour avec leur supérieur concerne le succès de leur chasse aux candidats. Il est donc assez aisé pour des joueurs ayant compris l'appétit de pouvoir de l'ordre de se présenter à un membre, aisément reconnaissable à sa mine émaciée, son air perdu et son livre de José Maria sous le bras, et de se déclarer intéressé par une soirée spirituelle au centre. Une fois ferrés, ils ne seront plus lâchés mais seront soigneusement jugés, évalués et espionnés. Ils devront donc avoir de bonnes couvertures ou être extrêmement intéressants pour l'ordre pour réussir à effectivement être autorisés à passer une nuit dans le centre. Le temps n'est pas important, même si Régine les poussera si l'ambiance retombe, et les joueurs devraient pouvoir avec l'aide de cette dernière mettre au point une bonne mascarade pour enfumer les sectaires. Soyez souple mais juste et faites-leur de belles frayeurs. De plus, le mode de vie d'un membre est tellement monstrueux que même la réussite sera une expérience plutôt traumatisante et pleine de rebondissements. Une fois dans la place, ils pourront mieux comprendre d'après les témoignages le fonctionnement du centre mais assez peu de choses sur le fameux complot. Ils devront soit profiter de leur infiltration pour faire un casse jusqu'au bureau de Francesco soit repérer des personnalités et obtenir leurs informations. Tout cela est très ouvert. Quoi qu'il en soit, si Francesco se doute de quelque chose, il enverra Emron se charger de régler les problèmes et de vérifier que tout va bien. À ce moment-là les joueurs devraient comprendre qu'il est temps d'aller jouer ailleurs.

Je ne suis qu'un cri

Attaquer de front est difficile car le bâtiment jouxte une caserne de policiers et que les soldats de Dieu sont toujours présents sur les lieux. Un cambriolage est nettement plus envisageable mais demande une préparation hors pair. À l'étage du bureau de Francesco, dans ses dossiers scrupuleusement tenus, les joueurs pourront trouver des centaines de preuves sur l'opération JR et ses ramifications dans toute l'Europe, le monde et même la hiérarchie angélique. Avec cela, les joueurs auront de quoi faire le grand déballage lors du conseil de discipline mais, s'ils ne sont pas arrivés à la fin de la campagne, ils auront également les informations suivantes sur les autres scénarios :

- Les coordonnées exactes de l'Ordre de Saint-Georges, de Nouvelle Russie et les grandes lignes de la contre-révolution.
- Tous les renseignements sur la division Azul et ses joyeux membres.
- Les coordonnées de Pallard et son rôle dans l'affaire russe et l'affaire de la maternité Gagarine.
- Les coordonnées complètes de l'abbé Goth, de Bussy-Rabutin et tous leurs plans en France pour lutter contre l'avortement et faire revenir l'ordre moral.
- Les coordonnées de Lux Imperator et son rôle de martyr de la lutte anti-avortement.
- Les coordonnées de la Fraternité Saint Pie XII en France.
- L'adresse de Dixie Securities et des indications sur la fusion des KKK.
- Les contacts entre Semper Fidelis et Moroni à propos de l'Église des Saints des Derniers Jours ainsi que l'annonce de l'évasion de ce dernier.
- Enfin, soigneusement posé dans une jolie chemise marquée d'un sceau angélique, se trouve le joli dossier sur Laurent. On y trouve des éléments tendant à prouver qu'il est au courant de ce que fait Semper Fidelis, notamment grâce à des copies de mémos envoyés par Sharah sur les délires de son rival, mais également sur toute l'affaire mormone et ce depuis les origines en 1820. Laurent était manifestement au courant de tout cela et n'a rien fait. Pire, il a laissé faire et au moment de condamner Moroni il a été plus que coulant. Encore plus fort, il y a des indications prouvant que l'évasion de Moroni n'a même pas fait l'objet d'une enquête et qu'il bénéficiait de complicités à très haut niveau. Bref, un beau scud à envoyer dans le dos de l'archange de l'épée. Ce dossier a été préparé à la demande expresse de Dominique au cas où.

De plus, Francesco n'est pas du genre à tomber seul. Aussi a-t-il noté tous les messages, lettres, courriers et autres communications officielles ou non qu'il a échangés avec Dominique à propos de Torquemada et JR. Tout cela est soigneusement caché dans sa chapelle privée, attenante à son appartement de fonction. Personne n'est au courant de ce dossier ultra chaud pour Dominique et il ne le sortira que s'il sent que son archange veut le planter, ce qui ne devrait pas arriver. Il sait à quel point l'existence même de ces éléments est un risque mais il voit cela comme son assurance éternité. Si les joueurs mettent la main dessus, ce qui paraît quasi impossible car ils n'ont presque aucune chance de le trouver par hasard et encore moins de se douter de son existence, c'est le jackpot.

Potemkine

Tu souffres… et tu voudrais ne pas te plaindre. Peu importe que tu te plaignes – c'est la réaction naturelle de notre pauvre chair – si ta volonté veut en toi, maintenant et toujours, ce que Dieu veut.

Saint José Maria Escriva

LE SABRE ET LE GOUPILLON

La division (ou légion) Azul est une bizarrerie typiquement ibérique. Il s'agit d'une mise en commun de tous les soldats de Dieu au sein d'une même organisation afin de maximiser l'entraînement, l'esprit d'équipe et les moyens. Chaque ange qui se voit attribuer une ou plusieurs escouades de soldats vient les prendre au centre d'entraînement de la division, un peu comme un flingueur de tourterelles vient chercher ses bergers allemands au chenil. L'élevage est ici une ancienne hacienda perdue dans le désert andalou, loin des yeux des importuns. Le complexe a été transformé en véritable camp paramilitaire avec champ de tir, parcours du combattant et même chapelle. On y cultive une élite de combat qui remonte à la reconquista et la guerre civile. Les légionnaires, comme ils se surnomment, se veulent les héritiers d'une antique tradition raciste et intégriste au service de l'Espagne et de l'Église. Baptisée Azul en l'honneur de la division de fascistes espagnols (envoyée par Franco sur le front de l'est pour participer aux côtés des nazis à la lutte contre le bolchevisme athée et pour payer en sang la place de son État dans le Nouvel Ordre européen), on y adore aussi bien les ordres de chevalerie médiévaux de la reconquista, que le pape Jean-Paul II, que José Maria Escriva, que (bien entendu) le général Franco dont le portrait orne le fronton du mess. Il y a en permanence une centaine de soldats de Dieu se formant ou formant leurs collègues et il est délicat d'y entrer sans montrer patte blanche. Seuls les gens munis d'une autorisation officielle de l'Église peuvent franchir l'enceinte et même des anges doivent obtenir leur petit bout de papier s'ils veulent visiter. Une fois à l'intérieur, il n'y a pas grand-chose à voir de non militaire mais il y a dans les archives tout l'historique de la troupe, noté et trié avec une rigueur toute militaire. L'envoi de Guernica et de deux escouades en France pour la protection de l'abbé Goth est bien entendu noté, de même que le stage effectué par certains légionnaires chez Dixie Securities avec annotations et photos. Les mouvements de troupe passés mais également à venir permettent de se faire une idée assez précise de l'importance donnée à Francesco par les autorités de la division. Des mémos en provenance directe de Dominique permettent de comprendre le pourquoi de ce traitement de faveur. Depuis quelques années, l'archange demande à l'état-major de donner tout pouvoir à Francesco sur l'utilisation de ses forces. Le général en chef n'est pas très content mais il obéit, en bon soldat.

✝ Diego Alonso, 48 ans, 186 cm, 62 kilos, brun aux yeux marrons

Serviteur de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	2	1+	3	2	2

« Si tu reçois la parole de Dieu avec un esprit critique alors c'est que tu n'es pas prêt à la recevoir. Ouvre-toi à elle avec ton âme et non avec ton esprit, et alors tu comprendras. »

Talents

Baratin 3, Discussion 3, Savoir occulte 2 (Opus Dei 4), Savoir d'espion 1, Torture 2, Fouille 3, Métier (directeur de centre de secte) 3+, Aisance sociale 2+.

Pouvoirs

Charme 1.

Combat

5 PP, 5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12

Intégriste fanatique, Diego est convaincu que Saint José Maria Escriva et son Œuvre de Dieu sont le début d'un grand retour de la foi sur Terre. Il se montre intraitable avec les membres de la secte car il est convaincu de sauver leur âme. Peu porté personnellement sur les châtiments corporels, il en inflige moins que la moyenne ce qui lui vaut bizarrement, malgré sa dureté et son intransigeance, une certaine sympathie de la part de ses ouailles. Francesco lui a totalement délégué la gestion spirituelle du centre et il tient à se montrer digne de cet honneur. Il n'est que partiellement au courant des opérations JR et Torquemada mais, ayant fait vœu d'obéissance absolue, il ne pose pas de question. Il connaît les codes d'accès à la partie privée et même ceux de l'appartement de fonction de Francesco, mais pas du coffre. S'il est torturé, il parlera assez vite car il déteste la douleur. Son cœur lâchera par contre assez rapidement, ce qui fera de lui un joli martyr.

✝ Emron, alias Juan Albisu, 39 ans, 172 cm, 86 kilos, brun aux yeux noirs

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
6+	4	2	2+	4	5

« Comme disait Saint José Maria Escriva : avant peu – années ou jours – tu ne seras que charogne puante, vers, humeurs fétides, guenilles souillées du linceul... et personne sur Terre ne se souviendra de toi. »

Talents

Savoir militaire 1 (tactique 3), Défense 6, Combat 2+ (épées 7), Corps à corps 4, Tir 2 (armes de poing 5), Acrobatie 3, Athlétisme 5, Métier (soldat) 4, Savoir occulte 1 (Opus Dei et opération Torquemada 2), Culture générale 3 (histoire des conquistadors 5), Anglais.

Pouvoirs

Juste lame 3, Arts martiaux 2, Aura de courage 3, Augmentation de force 2, Volonté supra-normale 2, Trait d'énergie 3, Vitesse 2.

Combat

26 PP, 9 PF, BL 9/BG 19/BF 28/MS 38

Rapière de conquistador bénie majeure (précision +5, puissance +5), plastron et casque de conquistador bénis (protection 8).

Responsable important de la division Azul, Emron ne se pose pas de question. C'est un chien de guerre fanatique et ultra-violent adorant écraser ses ennemis et les torturer. Il exige le meilleur de ses hommes mais rien qu'il ne pourrait faire lui-même, ce qui lui vaut une obéissance et un respect étonnants.

Incarné sur Terre depuis quelques décennies seulement, il n'a pas connu l'époque bénie de la Seconde Guerre mondiale ni même de l'âge d'or de Franco, alors il se console en rêvant de croisades. Il est témoin de pas mal de choses mais en bon soldat, a tendance à entendre sans écouter. Il connaît néanmoins l'esprit de l'opération JR et approuve totalement. Il connaît personnellement Guernica et a eu l'occasion de rencontrer Semper Fidelis qu'il admire énormément. Il ne déteste pas Sharah mais ne comprend pas pourquoi il est devenu démocrate. Il met cela sur le compte du corps juif dans lequel ce dernier s'est incarné.

✠ Nether, alias Juan Rocamora, 158 cm, 52 kilos, brun aux yeux noirs

Joseph grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	4	6	4	5

« Comme disait Saint José Maria Escriva : la douleur t'accable, parce que tu la reçois lâchement. Reçois-la avec courage, dans un esprit chrétien, et tu l'estimeras comme un trésor. »

Talents

Torture 5, Torture psychologique 7, Savoir occulte 5 (Opus Dei 7), Baratin 4, Discussion 3, Combat 2 (armes improvisées 4), Défense 4, Culture générale 1+ (la torture du Moyen-Âge à nos jours 6), Discrétion 3, Enquête 4, Fouille 6, Aisance sociale 4, Intimidation 8, Savoir d'espion 2 (espionnage domestique 4), Métier (assistant du chef) 5, Se faire détester 4.

Pouvoirs

Torture 7, Trait d'énergie 2, Charme 1, Peur 6, Rebond 4, Paralysie 2, Détection du danger 3, Absorption de violence 3, Volonté supra-normale 2.

Combat

53 PP, 10 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28
Scalpel béni ancien (précision +8, puissance +4).

Nether est le bras droit sale de Francesco, son exécuteur des basses œuvres, son bourreau personnel. Immonde, sadique de manière surhumaine, c'est un véritable boucher, calme, réservé et consciencieux. Il est entièrement dévoué à Francesco mais uniquement parce que celui-ci travaille au retour de l'Inquisition. Son archange est au courant du projet mais n'y croit pas vraiment, ayant juste détaché Nether auprès de l'Opus Dei pour la durée de l'opération. Il connaît quasiment tout de l'opération Torquemada mais, adorant la souffrance et étant fanatique à un point rarement vu, il est quasiment impossible de le faire parler. En plus, il sait qu'il est protégé par son archange qui n'est mêlé que de très loin à tout cela, alors inutile de dire qu'il préfèrera mourir que de parler.

✠ Francesco, alias Francesco Monti, 68 ans, 169 cm, 67 kilos, brun aux yeux marrons

Dominique grade 3

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	6+	7+	7	7

« Sa Sainteté José Maria Escriva, béni soit son nom, l'a fort bien résumé : l'Islam a presque réussi à plusieurs occasions à conquérir l'Occident chrétien par l'intermédiaire d'une combinaison de prosélytisme agressif et coercitif et de jihads sanglants. Jean-Paul II veut s'assurer que cela ne se reproduira pas. Il veut s'assurer que la « civilisation d'amour et de vérité » qu'il désire et prédit soit capable de se développer et de prospérer sans menace extérieure, que ce soit de l'Islam, l'Occident décadent ou la Chine. »

Talents

Baratin 6, Discussion 9, Défense 6, Enquête 8, Fouille 6, Aisance sociale 8, Latin, Français, Anglais, Intimidation 8, Culture générale 2 (Espagne moderne 4), Savoir occulte 7 (opérations JR et Torquemada 9+), Torture 4, Hobby (regarder ses sectateurs se flageller) 5.

Pouvoirs

Jugement 8, Absorption d'amour 2, Absorption du mal 4, Aura de pacification 3, Champ de force 7, Télépathie 3, Paralysie 3, Peur 4, Régénération 3, Voix impérieuse 7, Vol 3, Trait d'énergie 6.

Combat

59 PP, 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Francesco est le véritable cerveau de l'affaire. Conscient de la gravité de l'opération JR, il avance masqué, dissimulé derrière les agissements grossiers de ses complices dont il niera avoir connu l'existence. Incarné sur Terre depuis moins d'un siècle, c'est un ange particulièrement droit et ordonné. Sa mission est simple : travailler pour son archange, le seul digne de foi et d'admiration. Tous les êtres sur Terre sont des outils à utiliser pour servir Dominique, seul être parfait, ou presque. En effet, Francesco a compris depuis des années que son supérieur, qu'il respecte par-dessus tout, n'est pas si parfait que cela et que lui aussi est un outil, un outil que Francesco peut utiliser pour faire le Bien. Il est d'ailleurs convaincu qu'il serait beaucoup mieux en tant qu'archange de la justice que Dominique lui-même. Après tant d'années et de compromissions (notamment le Bureau) Dominique est, selon Francesco, usé et pourri, il n'est plus le jeune ange de puissance qui reniait son propre frère pour l'amour de Dieu. Néanmoins, faute d'un meilleur archange et surtout en attendant de remplacer Dominique, Francesco lui obéit et le fait bien. Il est très bon lorsqu'il s'agit de comprendre à demi-mot les souhaits de son supérieur, souhaits que ce dernier niera avoir ne serait-ce que pensé si jamais les projets en découlant sont découverts. En raison de l'énormité de l'opération JR, Francesco a pris ses précautions et a constitué un dossier secret sur son archange, au cas où. Si jamais il tombe,

Dominique tombera avec lui. Francesco est calme et toujours d'humeur égale, glacial dans tout ce qu'il fait. Il n'a qu'une passion, celle du travail bien fait et il attend la perfection de ses outils, enfin de ses subordonnés.

✠ Les légionnaires de la division Azul

Soldats de Dieu

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
3	2+	3	2	1	2+

« Heili Heilo Heila »

Talents

Combat 1+ (épées 3), Corps à corps 2, Défense 2+, Discrétion 2, Hobby (chants fascistes espagnols) 2+, Espagnol, Français, Latin, Savoir militaire 1 (tactique 2).

Pouvoirs

Augmentation de force 1, Armure corporelle 1.

Combat

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

Les mêmes que dans le premier chapitre. Voir leur description plus haut.

✠ Exan, alias Almudena Gomez, 38 ans, 172 cm, 73 kilos, brun aux yeux marrons

Laurent grade 2

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	5	4+	2+	4	4

« Eh bien on fera le parcours du combattant quand il fera moins chaud. »

Talents

Combat 2 (épées 4), Corps à corps 4, Défense 6, Discrétion 5+, Tir 3 (armes d'épaule 6+), Athlétisme 5, Culture générale 1+ (franquisme en Espagne 4), Savoir occulte 1+ (le Grand Jeu en Espagne et opération Torquemada 3), Intimidation 6, Savoir militaire 2 (tactique 6), Métier (chef de camp militaire) 5.

Pouvoirs

Juste lame 3, Aura de courage 2, Armure corporelle (or) 2, Détection du danger 5, Lueur insoutenable 2.

Combat

23 PP, 6 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28

Exan est le général de la division Azul depuis maintenant cinquante ans. Il a connu l'époque bénie de l'après-guerre et du franquisme et se désole de voir l'Espagne sombrer dans la démocratie et la décadence. Il est fier de son camp qui a formé tant de jeunes vrais catholiques prêts à risquer leur vie pour le Seigneur. Il est d'ailleurs extrêmement content de ne pas avoir à risquer lui-même sa vie et se contente de la planque honorifique qu'est son poste. Feignant sans en avoir l'air, donnant toujours l'impression d'être débordé, il attend la fin de l'éternité, calmement. Ce qui l'agace en ce moment, ce sont les instructions venant directement de Dominique concernant l'attribution des soldats de Dieu en Espagne. Mais en fait il s'en fout, c'est juste histoire de dire.

✠ Les gardes du corps des personnalités

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	3	3	2	1+	2

« Circulez s'il vous plaît. »

Talents

Défense 3, Corps à corps 3, Tir 1+ (armes de poing 3), Intimidation 2+, Discussion 2, Aisance sociale 2, Métier (garde du corps) 2+, Fouille 2, Culture générale 1 (Espagne moderne 2), Anglais.

Combat

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

Pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Professionnels mais pas fanatiques, ils ne risqueront pas leur vie de manière inconsidérée pour protéger leurs clients. Plutôt discrets et sobres, leur attitude dépend beaucoup de celle de la personne qu'ils protègent.

✠ Les policiers

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2+	2	3	1+	2	2

Talents

Tir 1 (armes de poing 2), Enquête 1, Métier (policier) 2, Corps à corps 2, Défense 2, Fouille 2+, Culture générale 1 (Espagne moderne 2), Hobby (bavures) 2, Intimidation 2.

Combat

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

Pistolet (précision –2, puissance +4, pénétration importante, portée moyenne).

Simples fonctionnaires de la république, ils font leur travail comme ils peuvent, avec les moyens du bord. Souvent à droite et racistes, ils ne le montrent pas ouvertement.

HEAVEN CAN WAIT

The Evil that men do

Ce chapitre clôt la campagne. Il a lieu lorsque Ange et Alain estiment avoir suffisamment d'éléments pour tenter le conseil de discipline, procédure exceptionnelle au Paradis. En termes de jeu, le maître de jeu déterminera quand cela interviendra. Le mieux est bien sûr lorsque les joueurs ont fait le tour de tous les scénarios et ont récolté ce qu'ils pouvaient, mais il peut arriver, notamment dans une campagne où les joueurs merdent trop ou parce qu'ils sont activement recherchés par les méchants, qu'il faille arrêter les frais. Enfin, et ce n'est pas commun, le conseil aura automatiquement lieu si tous les personnages meurent. Ange et Alain les feront venir témoigner et le scénario final se déroulera normalement. C'est classe d'être immortel ! Dans ce cas là en plus, les joueurs, s'ils assurent bien lors du conseil, pourront même se voir réincarnés en priorité et en conservant leur mémoire, en clair, ils gagnent alors une vie gratuite. La classe !

From here to eternity

Donc, une fois les dernières informations données à Régine, et après avoir reçu les PA, les joueurs sont priés par leur chargé de mission d'aller chercher toutes leurs preuves et de l'attendre. Comme les Dominique et les Laurent doivent à ce stade de la campagne être quelque peu sur leurs talons, les joueurs devraient avoir quelques angoisses de se faire prendre, surtout s'ils ont planqué leurs preuves dans des endroits évidents comme chez eux ou dans leur voiture. Au maître de jeu d'improviser (en fonction des éventuelles erreurs des joueurs) cette attente finale et la compilation de tous leurs dossiers. Enfin Régine arrive avec l'archange Michel lui-même qui, escorté d'une dizaine de ses grade 3, les accompagne jusqu'à Notre-Dame sous l'œil torve des Laurent et des Dominique qui les harcèlent depuis des semaines. Une fois dans le QG des forces du Bien, les joueurs et leur escorte s'enfoncent toujours un peu plus dans les tréfonds de la cathédrale, dans des régions de plus en plus sécurisées et normalement interdites à presque tout le monde. Miraculeusement toutes les portes s'ouvrent devant l'archange et, après ce qui semble une très longue marche à travers des couloirs et des bureaux sans fin, ils arrivent à un escalier bizarre. Seuls Régine, les joueurs et l'archange pénètrent dans l'escalier et commencent une ascension qui sans être interminable va être très, très longue. Après un nombre vraiment incalculable de marches, tout le monde arrive enfin au Paradis où les attendent Ange et Alain. Ces derniers les briefent rapidement sur le conseil de discipline qui commence quelques minutes plus tard. En clair, les joueurs sont témoins à charge d'Alain et d'Ange lors d'un procès contre Laurent, Dominique et Georges. Ange et Alain comptent sur la participation intelligente, totale et pleine d'initiative des joueurs. Il y va de l'avenir de la chrétienté car c'est maintenant qu'un coup énorme peut être frappé contre les intégristes du Conseil divin. Ce conseil est en huis-clos à cause de la présence de Dominique : c'est en effet la première fois que l'archange de la justice est accusé sérieusement de manquements graves aux règles du Grand Jeu. Il y a Ange et Alain comme accusateurs, Georges, Laurent et Dominique comme accusés, et Yves comme juge. Le conseil de discipline est basé sur le droit américain, c'est-à-dire que le juge est un arbitre impartial et non un acteur du procès. Il se contente d'animer les débats contradictoires avant de formuler le jugement. Les jurés, tirés au hasard parmi les archanges non cités dans les dossiers de l'accusation sont Blandine, Francis, Jean, Joseph et Marc. Les témoins sont bien entendu les joueurs, Michel et ceux qui seront appelés par les deux parties. Ange et Alain quittent ensuite la salle d'attente et laissent les joueurs avec des huissiers, des anges de Dominique, qui ne se gênent pas pour commencer à leur faire comprendre l'énorme erreur qu'ils peuvent encore éviter de faire. Les huissiers, censés être objectifs et impartiaux, ont été bien entendu briefés par leur archange et essayent de faire pression sur les joueurs pour qu'ils ne donnent pas toutes leurs preuves, qu'ils accusent surtout Laurent ou mieux, qu'ils renoncent à témoigner. Ils manient la carotte et le bâton avec le talent de magistrats millénaires et prennent la tête des joueurs pendant les heures d'attente. Si jamais les joueurs se plaignent aux gardes en faction devant la salle des témoins dans laquelle ils attendent avec les huissiers, ceux-ci vont prévenir Yves qui envoie un de ses grade 3. Si les joueurs arrivent à le convaincre des pressions que leur font subir les huissiers, celui-ci les enverra paître et versera cet élément au dossier. Dominique saura alors que les joueurs ne sont vraiment pas avec lui.

HEAVEN CAN WAIT

Pendant l'attente, les joueurs devraient essayer de définir une stratégie d'attaque et même une stratégie tout court. Ils doivent bien comprendre qu'ils sont dans une situation très périlleuse, non seulement pour eux et leur carrière mais également pour le Conseil divin et l'équilibre des forces au Paradis. Ils doivent comprendre que leur avenir dépendra beaucoup de ce qu'ils feront ou pas. Vont-ils donner les preuves, toutes les preuves, vont-ils sauver Georges, Laurent, Dominique, vont-ils reculer au dernier moment ? Libre à eux de faire ce qu'ils veulent mais ils ne sortiront pas de ce conseil sans s'être fait des ennemis, et avoir Dominique comme ennemi personnel n'est PAS une bonne chose. Mais c'est le prix à payer si l'on veut être un ange moral.

Au moment où commence le conseil de discipline, voici les positions des différents belligérants :

Yves veut que les traîtres se découvrent et que les règles soient appliquées. Pour lui, un bon scandale permettra à certains de rentrer dans le rang et de maintenir le status quo qu'il apprécie tant. Il sera impartial quoi qu'il arrive, même si le résultat du procès lui déplaît.

Laurent est pour le retour de Georges qui, pense-t-il, l'appuiera dans son putsch. Il estime que la chrétienté traverse une crise majeure et que seule une bonne croisade permettra de remettre les infidèles à leur place et de ressouder l'Occident chrétien. De plus, la mort de Gabriel lui donne le champ libre, pense-t-il. Il va donc non seulement accepter les accusations si elles sont vraies, mais ajouter que Georges et Dominique sont avec lui et le soutiennent. Par contre, il vomira tout ce qu'il sait sur Michel, le traître hérétique, même pas ange.

Dominique est plus vicieux, comme à son habitude. Il refusera de reconnaître avoir agi contre les règles du Grand Jeu mais reconnaîtra, au moins au début, que le projet de Laurent et Georges est une bonne idée, tant qu'il ne contrevient pas aux règles du Grand Jeu. Il espère ainsi ménager la chèvre et le choux. Si les purs et durs gagnent, il sera avec eux, s'ils perdent, ils sera contre eux puisqu'ils ont fauté. Il souhaite ardemment que Laurent prenne le pouvoir et que Georges revienne mais il se gardera bien de n'en laisser rien paraître. Il aura l'outrecuidance pendant tout le procès d'être choqué de se trouver dans le box des accusés et cherchera à maintenir une apparence de neutralité orthodoxe, une place d'arbitre objectif. Il dira clairement qu'en tant qu'archange de la justice, sa place lors de ce procès est sur le siège occupé par Yves.

Georges jouera les faux-culs, s'amusant bien du tour pendable qu'il cause à Laurent, son petit lieutenant qui a pris la grosse tête. Il expliquera calmement qu'il n'y est pour rien, ce qui est vrai, et qu'il ne comprend rien, ce qui est faux. Il profitera avec grand plaisir de la situation sans montrer ses intentions. En fait, il prendra tout cela comme une revanche sur le destin mais ne fera aucune ouverture envers qui que ce soit, se contentant de répéter qu'il suivra les décisions du Conseil comme il l'a toujours fait. Pour lui, des discussions au coin d'un verre, même entre archanges, ne peuvent donner lieu à un conseil de discipline, ce qui est vrai.

Michel cherche avant tout à faire condamner les trois fascistes tout en ne se faisant pas amalgamer à eux, ce qui n'est pas évident. Heureusement, Laurent l'aidera beaucoup en lui vomissant dessus et en le traitant de traître.

Ange et Alain vont quant à eux tout faire pour réussir ce qu'ils n'osaient espérer, faire tomber Dominique et Laurent. Si Georges tombe avec eux, c'est encore mieux, mais il n'est pas si dangereux que cela du fond de son placard. Ils comptent beaucoup sur les joueurs et seront agréablement surpris si ceux-ci ne leur ont pas donné toutes les preuves.

Hallowed be thy name

Il existe trois méthodes pour jouer le procès :

La méthode rapide et mathématique. Les joueurs annoncent les preuves qu'ils sortent, le maître de jeu fait les totaux, consulte les indications de fin de scénario et annonce les résultats d'une voix monocorde. Les joueurs se dépensent leurs PA avant d'aller jouer à *Counter Strike*, qu'ils pensent être un jeu de rôles.

La méthode GN. Le, voire les maîtres de jeu, ont préparé les dossiers pendant des semaines et jouent en live tout le procès, interprétant les interventions d'Alain et d'Ange, les hurlements de haine de Laurent, les objections mesquines de Dominique, les réponses faussement naïves de Georges, les accusations un peu confuses de Michel et les phrases sans appel d'Yves. Les joueurs, parfaitement conscients de la gravité de la situation, avancent chaque preuve dans un ordre bien précis, luttant pied à pied pour contrer les objections de la partie adverse, appliquant une stratégie mûrement réfléchie et n'hésitant pas à se déguiser le cas échéant. Le maître de jeu consulte les barèmes de fin de chapitre et les pondère énormément en fonction des objections, role-playing et autre contrarguments des joueurs. La scène du procès prend dix heures non stop et les résultats grandioses sont annoncés par un Yves magistral et définitif. Les joueurs, épuisés d'avoir sué sang et eau pour le bien du Bien, s'en vont heureux, certains d'avoir vécu un grand moment de role-play.

La méthode intermédiaire, que nous privilégierons. Le maître de jeu demande aux joueurs d'annoncer exactement chaque preuve qu'ils utilisent et de jouer la manière de les présenter. Il fait intervenir ou pas un ou plusieurs des trois archanges adverses pour commenter ou contrer la preuve, laisse le temps aux joueurs de contrargumenter et éventuellement ajoute une pincée d'Yves ou un zeste d'Ange et d'Alain. Il additionne les preuves pour chacun des archanges, fait les totaux, pondère en fonction des argumentations et du role-play et consulte la table finale pour les résultats. Il les annonce alors par la voie d'Yves lors d'une scène d'une intensité rare.

Le procès durera une seule « journée » de plusieurs heures mais comme nous sommes au Paradis, le temps ne dure pas forcément pareil. En fonction de ce que font les joueurs, des archanges vont demander des interruptions de séance et vont essayer de parler aux joueurs. Ce n'est pas tout à fait légal de parler aux témoins mais un conseil de discipline est tellement rare que personne ne sait vraiment bien ce qui doit être fait.

Ange et Alain demanderont une interruption pour parler aux joueurs si ceux-ci semblent retenir leurs preuves, épargner un archange adverse ou s'ils jouent super mal. Ils essaieront de les recadrer, de les aider, de les conseiller ou, s'ils montrent qu'ils sont clairement vendus à un adversaire, ils les menaceront.

Dominique demandera de toute façon une interruption et proposera aux joueurs de l'épargner en échange de sa protection et de sa bienveillance. Il laissera entendre que si certains de ses anges ont mal agi, cela ne peut lui être imputé et que toute condamnation d'un ange le servant ne peut que discréditer la perfection de la justice divine. En conséquence, il serait mieux pour tout le monde que seul Laurent tombe. Il est prêt à leur marchander des avantages en nature, voire des PA pour qu'ils l'épargnent dans leurs présentations de preuves. S'ils acceptent, Ange, Laurent et Alain leur feront une guerre comme ils n'en ont jamais vu, mais Dominique les protègera.

Laurent arrivera à se calmer et demandera une interruption, surtout s'il se retrouve dans le rôle de l'accusé principal. S'il pense que Dominique le lâche, il essaiera de le faire tomber avec lui. Il utilisera assez facilement la menace contre les joueurs, leur laissant entendre que s'il gagne le procès et que les durs prennent le pouvoir, ils auront intérêt à être du côté du manche. Il ne proposera pas d'accord de lui-même, préférant la menace, mais est prêt à discuter si les joueurs font le premier pas.

Il y a beaucoup trop de possibilités pour en faire la liste et le maître de jeu doit improviser en fonction de ce qui s'est passé au cours de la campagne, des preuves amenées par les PJ et du camp qu'ils privilégient. Soyez ouvert et donnez l'occasion aux joueurs de non seulement donner la réplique à des archanges mais également d'influer sur leur avenir.

Bring your daughter to the slaughter

Une fois les débats clos, le maître de jeu fait les calculs des preuves avancées, en les pondérant du role-playing des joueurs et de leur manière de répondre aux objections des accusés. Les totaux se calculent pour chaque archange séparément.

Une fois les totaux faits, Yves prononcera la sentence choisie par le jury. Les résultats dépendent en fait des IA de chaque archange. Le maître de jeu doit donc calculer l'IA pour chaque archange. Pour ce faire, il doit faire la somme des IA présentés par l'accusation (principalement – si ce n'est exclusivement – les joueurs) pour obtenir quatre valeurs différentes :

- La somme des IA génériques sans tenir compte des IA spécifiques. Cette valeur est nommée Index Générique.
- L'IA Laurent, correspondant à la somme de ce que les joueurs savent et peuvent prouver spécifiquement contre Laurent. Il s'agit de la somme des IA L et de l'Index Générique.
- L'IA Dominique, correspondant à ce que les joueurs savent et peuvent prouver spécifiquement contre Dominique. Il s'agit de la somme de l' IA D et de l'Index Générique.
- L'IA Georges, correspondant à ce que les joueurs savent et peuvent prouver spécifiquement contre Georges. Il s'agit

HEAVEN CAN WAIT

de la somme des IA G et d'un dixième de l'Index Générique. En effet, Georges étant nettement moins impliqué que ses camarades, il ne subit qu'un dixième des accusations générales du dossier.

Là encore le maître de jeu a toute latitude pour pondérer ces valeurs en fonction de la manière dont les joueurs ont présenté les preuves et des éventuels accords qu'ils ont pu passer avec Dominique. N'oubliez pas que beaucoup de preuves possèdent plusieurs lettres, et qu'il est alors possible, quoique difficile, d'enlever une lettre ou au moins d'atténuer le poids d'une lettre. Par exemple un dossier 5L+2D peut être purgé de tout ou partie de ses D ou de ses L selon ce que désirent les joueurs, mais un maître de jeu un peu taquin peut demander des jets et laisser une chance aux différents protagonistes de se rendre compte de la supercherie. Alain et Ange seront furieux s'ils voient que les joueurs ménagent un archange, Laurent également s'il se rend compte qu'il est le couillonné de l'histoire.

Puis il ne reste plus qu'à se reporter aux résultats ci-dessous dans l'ordre précis décrit :

IA D	Résultat
0 à 5	Dominique s'en sort avec les honneurs et se permet même d'être choqué d'avoir été accusé. Bon prince, il dira n'en vouloir à personne. Il donne un blâme purement symbolique à ses anges coupables d'exactions. Tout est bien qui finit bien, ce qui rend furieux Alain, Ange et Michel. Il en sort grandi et demande même à ce qu'une contre-enquête soit ouverte contre ses accusateurs, qu'il soupçonne de vouloir affaiblir le Paradis en semant le trouble.
6 à 10	Dominique est mouillé dans l'affaire mais se contente d'envoyer au Purgatoire Francesco et ses confrères. Afin de détourner l'attention de l'opinion et des autres archanges de sa culpabilité, il décrète une purge totale contre le bouc émissaire qu'il désigne comme responsable de tout cela : la Terre Creuse. Ange, Alain et Michel crient à la parodie de justice mais ne peuvent rien faire. Pour le moment.
11 à 30	Dominique est sérieusement mouillé dans l'affaire. Il est obligé d'accepter un audit complet de son service par Yves, Ange et Alain. Il perd beaucoup de crédibilité et n'est plus, pour quelques décennies ou siècles, l'archange tout puissant qui se permet de juger les autres archanges et anges. Les procédures sont changées et désormais tout ange soupçonné d'hérésie passe devant une commission collégiale et non plus devant un ange de Dominique. La justice y gagne ce que l'efficacité y perd. Emmanuel et tous les anges un peu illégaux vont en profiter à plein. Les joueurs deviennent ses ennemis personnels mais Dominique aura bien du mal à mettre ses menaces à exécution.
31 et +	Dominique est mis sous tutelle directe du Conseil divin. Chacune de ses décisions importantes doit être visée par le Conseil qui se venge de millénaires d'arrogance. Il est absolument furieux et cherchera à détruire les joueurs mais aura bien du mal en raison du strict contrôle qu'il subit. Les cours de justice de Dominique sont abolies au profit de commissions paritaires beaucoup plus justes mais prenant beaucoup plus de temps et nettement moins sévères. Ange et Alain font la fête toute la nuit au champagne. Yves a presque un sourire en annonçant le verdict.

IA G	Résultat
0 à 4	Georges est lavé de tout soupçon. Si l'IA L est supérieur à 50, Dominique proposera que Georges soit remis à sa place, son successeur ayant clairement échoué. Georges restera une fois de plus de marbre, déclarant s'en remettre à la décision du Conseil divin.
5 à 10	Georges est déclaré mauvais exemple pour ses collègues et l'ensemble de la chrétienté. Il est sommé de faire amende honorable et d'inciter ses anges à rentrer dans le rang. Sa punition consiste à aller détruire la Terre Creuse, ce qu'il fait à contre-cœur mais avec toute l'efficacité qui a fait sa réputation.
11 à 30	Georges est reconnu coupable d'être l'instigateur moral de toute l'opération JR mais pas d'avoir activement participé au complot. Il lui est désormais interdit de communiquer autrement qu'en présence de témoins désignés par le Conseil divin et il doit faire repentance pendant une dizaine d'années. Ses anges sont sommés de choisir un archange actif sous peine d'être déclarés renégats. Beaucoup choisissent cette deuxième option et rejoignent la Terre Creuse, ce qui n'aidera pas Dominique s'il a décidé de la purger.
31 et +	Georges est dégradé et devient ange de Laurent (si ce dernier à un IA inférieur à 31) ou de Michel mais reste affecté à des tâches administratives, ce qui est le comble de l'humiliation. Ange et Alain sont ravis.

IA L	Résultat
0 à 10	Laurent s'en tire étonnamment bien, sans doute suite à un accord avec les joueurs. Il se contente de convoquer Semper Fidelis et d'avoir une conversation privée avec lui. Sharah passe chez Michel avec toute son organisation afin d'éviter les représailles. Alain, Michel et Ange sont hors d'eux.
11 à 30	Laurent est éclaboussé par le scandale mais arrive à tenir. Il purge drastiquement tous les éléments corrompus et se voit imposer une inspection complète de ses troupes. Si Dominique a un IA inférieur à 31, c'est lui qui fait l'inspection et il a la main extrêmement lourde afin de bien enfoncer Laurent et de montrer que tout vient de ce dernier. Si Dominique est trop mal placé, c'est Yves qui fera l'inspection avec beaucoup plus d'objectivité. Le service de Laurent pourra repartir normalement après une sérieuse perturbation.

31 à 50	Salement compromis, Laurent reste à la tête de son service mais se voit retirer tous ses droits de vote et ne garde son siège au Conseil qu'à titre informatif. Son service est de fait mis sous tutelle et Sharah devient le tuteur de son archange, avec le soutien d'Yves et du Conseil. Laurent ronge son frein et en veut à la terre entière, surtout aux joueurs. Grande teuf chez Alain et Ange, vous êtes invités !
51 et +	Laurent est démis de ses fonctions. Si Georges a moins de 11 IA, il est nommé à la place de son ancien lieutenant et reprend les choses en main, fusionnant le service de Laurent avec ses propres vétérans. Sinon, c'est Sharah qui prend la place de l'archange de l'épée et qui commence, avec l'aide de Michel, une purge dans les grandes largeurs. Pas mal d'anges de Laurent passent chez Georges en représailles. Alain et Ange se bourrent la gueule toute la nuit.

Et vos joueurs ? Et bien ils sont remerciés par Yves qui décide qu'en raison de l'importance politique du procès, c'est à lui et non à leurs archanges de les récompenser. Il leur donnera donc de 1 à 10 PA, mais uniquement en fonction de critères typiquement « Yviens ». Il récompensera l'objectivité, la raison, la justice et l'abnégation. Peu lui importe qui est condamné ou pas, pour lui cela ne doit pas entrer en ligne de compte car ce serait influencer a posteriori les témoignages. Si jamais il a remarqué que les joueurs trafiquaient leurs preuves ou leurs témoignages, il sera intraitable mais ne les sanctionnera pas, se contentant de leur faire un sermon et de donner peu de PA. Il interdit aux archanges des joueurs de donner ou de soustraire le moindre PA. De plus, il leur donnera un numéro d'appel spécial s'ils se sentent menacés de représailles ou s'ils subissent des pressions. Il annonce cela devant tous les archanges du conseil de discipline afin de leur faire comprendre qu'on ne plaisante pas avec la justice et que toutes représailles ou tous remerciements sont totalement exclus. Si les joueurs ont passé un accord avec un ou plusieurs archanges, ils auront le plus grand mal à le dissimuler et à recevoir leur paiement, et cela pourra donner lieu à des scénarios amusants au Paradis.

Quoi qu'il en soit, au maître de jeu de s'appuyer sur ce que font les joueurs pour en tirer les conséquences qui en découlent. Les joueurs se seront certainement fait des ennemis et peut-être des amis et même s'ils sont protégés, cela aura des conséquences sur leur avenir, en bien ou en mal.

Fear of the dark

Concernant la version officielle de l'histoire d'*INS/MV*, on considère que :

Dominique plante superbement Laurent et le rend entièrement responsable de tout. Il utilise la Terre Creuse pour détourner l'attention et parvient à éviter le gros du scandale (IA D 20). Sa paranoïa atteint des sommets et il ne fait plus confiance à personne. Il lance ses anges dans une campagne de terreur dans toute la hiérarchie angélique afin, selon lui, d'amputer pour éviter la gangrène. L'Enfer se fend la gueule en voyant cela.

Georges garde son calme, expliquant qu'on ne peut lui reprocher d'avoir exprimé des opinions, même si celles-ci ont pu inspirer des esprits limités et extrémistes. Il sort momentanément de sa retraite sur la suggestion de Dominique et prouve sa bonne foi en purgeant la Terre Creuse (IA G 15).

Laurent se fait avoir en beauté par son collègue. Il se retrouve gros jean comme devant et son mauvais caractère le dessert face au jury. Sa tactique de défense qui consiste à se reconnaître coupable mais pas tout seul ne fait que l'enfoncer un peu plus. Il est presque démis de ses fonctions et Sharah devient son tuteur chargé d'avaliser toutes ses décisions. Humilié, il ronge son frein mais attend sa revanche. Ses rapports avec Dominique et Michel sont à la guerre totale même s'il se retient, le temps de retrouver son indépendance (IA L 40).

Ange est satisfaite car, pragmatique, elle n'espérait pas aussi bien réussir. Elle aurait bien aimé planter Dominique, mais elle sait que le fait de lui avoir fait peur est déjà une grande victoire et qu'il la ramènera moins pendant les décennies à venir. Pour elle l'opération est un succès et elle cherchera à surveiller les joueurs afin de les protéger des représailles.

Alain et Michel sont verts, totalement dégoûtés de la mesquinerie et de l'injustice divines. Ils commencent donc à comploter.

Mais ceci est une autre histoire…

Ah ! Et à propos, Jésus ne revient pas. Désolé. C'était pour de rire.

LES RENÉGATS J'EN SUIS GAGA

Officiellement, les anges renégats n'existent pas. Quand on défend une vérité monolithique, on ne distingue plus les nuances de gris : tout ce qui n'est pas blanc est forcément noir. Diaboliquement noir. C'est pourquoi la hiérarchie angélique ne parle pas de renégats, mais de déviants. Ce terme met dans le même sac les anges qui ne correspondent pas au canon divin le plus pur, ceux qui sont effectivement renégats et ceux qui se sont tournés vers Satan. Cette confusion volontaire permet de camoufler les faits, d'attiser la peur et la haine envers les renégats, et donc de décourager toute velléité d'émancipation. Quant aux princes démons, bien qu'ils reconnaissent l'existence des renégats, ils ne leur accordent aucun droit, surtout pas celui au pardon.

Un ange ou un démon peut choisir de déserter par amour, par haine, par dépit ou par frustration, mais il peut aussi être déclaré renégat suite à une manœuvre politique orchestrée par un de ses ennemis (méthode courante chez les démons) ou à cause de ses idées ou de ses actes s'ils sont jugés contraires à la philosophie dominante (un seul mot : Dominique).

Un déserteur peut partir avec pertes et fracas (en laissant tomber son équipe en plein combat) ou plus discrètement (en arrêtant tout bonnement de répondre aux convocations), mais l'administration en a conscience plus ou moins rapidement. S'il y a un doute, des agents sont envoyés pour vérifier s'il y a effectivement désertion ou je ne sais quoi d'autre et une commission de grades 3 se réunit ensuite pour statuer sur le cas. En cas de désertion avérée, le coupable est aussitôt déclaré renégat. Notez bien que les démons sont moins acharnés à identifier les déserteurs que les anges. Où qu'il soit, un démon fera le Mal à son niveau et c'est le principal pour ses supérieurs.

Une question de Momo :

En tant que Dominique de grade 2, puis-je déclarer un ange renégat ?

Non. Juger les déviants (et les déserteurs) est hors de portée des joueurs, même si leurs personnages sont haut placés chez Dominique ou ailleurs. C'est un poste administratif, alors que les joueurs interprètent des agents de terrain. De toute façon, un PNJ ne devient renégat qu'à la discrétion du MJ selon les besoins de son scénario. Tout au plus un PJ peut-il participer à une enquête sur la moralité d'un de ses condisciples.

Chez les anges, les cas de déviance sont jugés par les services de Dominique ou par Dominique lui-même pour les hauts gradés. Comme les renégats ne sont pas censés exister selon la ligne officielle, tout se fait très discrètement. Chez les démons, c'est le supérieur du suspect qui se charge de statuer pour les cas simples, le reste passant chez Andromalius.

Va jouer dans le mixer

Si le renégat est présent à son procès, la sentence est appliquée immédiatement. Un démon reprendra sa carrière à la base en passant quelques millénaires comme manne inférieure. Un ange sera jugé très sévèrement. Souvent, il finira lui aussi en Enfer où il sera aussi bien accueilli qu'un policier ripou l'est en prison. (Il paraît que le beurre aide bien. Surtout celui de Normandie. Ne dit-on pas : « ton beurre est d'Eure » ?) Au mieux il passera le reste de l'éternité au Purgatoire à repeindre des colonnes en gris. Au pire, il se retrouvera indéfiniment dans le puits des âmes de Joseph.

Les anges déserteurs en cavale sur terre sont impitoyablement pourchassés par des équipes de serviteurs particulièrement purs de Dominique, de Laurent et d'Yves, qui les abattent une fois débusqués. Les démons sont un peu plus coulants avec les déserteurs, du moins en théorie. S'ils ne sont pas activement pourchassés, ils peuvent tout de même être abattus sans scrupule, ce dont ne se privent pas quelques serviteurs d'Andromalius consciencieux. Une fois séparée de son enveloppe charnelle, l'âme du renégat est chopée par des vigiles qui l'attendent aux portes du Paradis ou aux grilles de l'Enfer. Il subit alors la même sentence que précédemment.

Une psychopompe, c'est un exercice pour fortifier l'âme ?

Les renégats conservent tous leurs pouvoirs angéliques ou démoniaques car ils font partie intégrante de leur âme et ne peuvent être affectés à distance par leur hiérarchie. La seule chose qui puisse affecter leur puissance est l'apostasie (voir plus loin).

Les renégats ne relevant plus d'une administration, ils n'ont pas de compte de points d'administration (PA) et sont dans l'impossibilité d'obtenir des récompenses. Dans le même ordre d'idées, ils ne peuvent bien évidemment plus demander l'aide de leur hiérarchie (finis les appels à Notre-Dame et les cocktails gratuits au

Succubus Club) [*Quoi, j'me suis planté de jeu ? Vous êtes sûr que le Succubus Club, c'est pas dans INS ? Allez, avec un nom pareil ! Non, vraiment ? Bon, c'est comme vous voulez.*]

La seule possibilité de progression qui reste aux renégats est l'entraînement (voir le livre de règles, page 22). Exceptionnellement, la méditation et l'expérience leur permettent d'améliorer leurs pouvoirs ou de gagner des PP, mais avec un coût en « simili-PA » quadruplé par rapport aux anges et démons normaux (voir la table page 94).

De plus, un renégat est radié de la liste des serviteurs de son ancien supérieur. Il ne peut plus l'invoquer et perd ses pouvoirs de grade et la récupération conditionnelle de PP.

Résumé pour les renégats

- **Aura :** inchangée.
- **Compte de PA :** supprimé.
- **Supérieur :** radié.
- **Destination post-plop :** inchangée (avec comité de réception).
- **Seuil de BL :** inchangé

Assez Initié, Très Initié

Il existe encore quelques anges et démons s'étant rebellés avant le début de la seconde phase du Grand Jeu (avant le Christ en gros). Ils se distinguent par trois points. D'abord, ils sont très vieux, donc soit très puissants, soit complètement tarés, soit les deux. Souvent les deux en fait. Ensuite, ils sont toujours sous forme naturelle, même sur terre (ils ne sont pas incarnés dans un corps humain, la coutume est venue plus tard). Enfin, ils n'ont pas de supérieur (puisqu'il a quitté la hiérarchie avant leur nomination), mais certains ont eu le temps de développer leurs propres pouvoirs de grade au fil des siècles.

Il est aussi possible (bien qu'en pratique, on n'en ait pas encore vu la queue d'un) qu'il existe des renégats (ou des oubliés, voir plus bas) ayant quitté le système avant la première phase du Grand Jeu, c'est-à-dire avant la Chute. Ce sont donc forcément des anges, mais pas forcément de gentils anges (pour autant qu'on puisse considérer les anges actuels comme gentils).

Non, non, non, cocorico !

Les apostats sont les vrais rebelles parmi les renégats. Plutôt que d'être simplement en désaccord avec leur hiérarchie et ses dirigeants, un apostat est un ange qui ne croit plus en Dieu (du moins en ses valeurs) ou un démon qui ne croit plus en Satan (du moins, en son combat). Il n'a plus la passion qui le motivait pour participer au Grand Jeu, ayant perdu de vue son but final (ou peut être l'ayant compris, au contraire ?).

Un apostat subit tous les désavantages imposés aux renégats. De plus, il n'a plus la Foi et obtient à la place une Chance d'un niveau égal à la moitié de son ancien niveau de Foi (on peut réutiliser à cet effet la table 2 de la page 5 du livre de base). Il lui est également impossible de manifester son aura ou de voir celle des autres. Son seuil de blessure légère retombe à son niveau de Force + 1,5, comme un mort-vivant ou un héros païen tout con. Pour finir cette litanie de bonnes nouvelles, bien qu'il comprenne encore la langue angélique ou démoniaque, il la parle très, très mal.

Ce statut comporte tout de même quelques avantages. Contrairement aux autres renégats, un apostat ne réagit plus à Détection du Bien ou du Mal ainsi qu'à l'eau bénite. Et surtout, une fois que son corps d'accueil meurt, son âme va au purgatoire où il sera jugé comme un humain normal selon son comportement durant son incarnation sur terre.

Résumé pour les apostats

- **Aura :** grise. Perte de la Foi.
- **Compte de PA :** supprimé.
- **Supérieur :** radié.
- **Destination post-plop :** Purgatoire.
- **Seuil de BL :** FO + 1,5

LES RENEGATS, J'EN SUIS GAGA

Sarah Connors ? Nan, c'est à côté...

Les oubliés ont disparu des registres célestes ou démoniaques suite à une erreur administrative, la malveillance d'un ennemi, la bienveillance d'un ami ou encore grâce évènement indicible [*non, vous ne me ferez pas dire Yves. Ah, tiens si. Merde.*]. C'est un statut finalement assez cool, l'oublié n'étant pas pourchassé par l'administration, puisqu'elle ignore son existence. Évidemment, ça veut dire plus de PA. Par contre, un oublié conserve l'ensemble de ses pouvoirs (y compris les pouvoirs de grade et la récupération conditionnelle de PP). Il peut même invoquer son supérieur, mais il risque alors de ne plus être oublié longtemps !

Un oublié incarné sur terre rentre chez lui normalement à la mort de son corps d'accueil (et avec un peu de chance, il peut même espérer un retour discret et continuer à se la couler douce). Par contre, un oublié en Enfer ou au Paradis ne peut plus s'incarner sur terre (il faut remplir un dossier pour cela).

Un oublié peut signaler son existence à son administration et tenter de se faire rétablir un dossier. Chez les anges, il passera alors en commission devant un Maître de la Justice (un grade 3 de Dominique, quoi). La hiérarchie angélique est assez soupçonneuse, pour ne pas dire paranoïaque. Leur credo est « un seul ver dans le fruit suffit à corrompre toute la pomme ». Cela signifie qu'au moindre doute, l'oublié est envoyé à un Maître de la Vérité (lui, c'est un grade 3 de Joseph) pour vérification approfondie. Si tout va bien, les services de Didier sont chargés de recréer un dossier, ce qui peut être long, très long. Chez les démons, c'est beaucoup plus facile (la pomme est déjà pourrie de toute façon) et les services de chaque prince ont la possibilité d'intégrer (ou réintégrer) un oublié sans procédure particulière (on remplit une fi-fiche, on trouve un grade 3 pour donner un coup de tampon, on envoie aux services de Baalberith et zou).

Résumé pour les oubliés

- **Aura :** inchangée.
- **Compte de PA :** inaccessible.
- **Supérieur :** inchangé. (Invocation déconseillée !)
- **Destination post-plop :** inchangée.
- **Seuil de BL :** inchangé

Papa vu, papa pris

Les effacés sont en gros des oubliés, à une grosse différence près : le dossier d'un effacé a délibérément été perdu par son supérieur. En effet, certaines missions nécessitent des agents plus libres de leurs mouvements et de leurs actions qu'un ange ou un démon de base. Les effacés sont relativement rares car ils mettent en danger le supérieur vis-à-vis de ses pairs (surtout du côté angélique, Dominique n'appréciant pas du tout la manœuvre). En général tout changement dans une hiérarchie ou événement un peu chaotique est l'occasion de créer de nombreux effacés. Les effacés les plus nombreux sont ceux de Georges, qui a mangé les dossiers de ses serviteurs les plus zélés lorsqu'il a été mis au placard.

Comme un oublié, un effacé n'est plus connu de sa hiérarchie et il perd donc son compte officiel de PA et la possibilité de demander de l'aide. Cependant, il est toujours en contact avec son supérieur (ou sa garde rapprochée) et peut encore l'invoquer ou recevoir des récompenses directement, sans passer par la case administration.

On lui établit pour cela un compte officieux de PA, qui fonctionne comme un compte officiel, mais en doublant les coûts des récompenses aléatoires et en quadruplant le coût des récompenses exigées. L'effacé conserve également ses pouvoirs de grade et la récupération conditionnelle de PP.

S'il reste en bons termes avec son supérieur, un effacé peut assez facilement reprendre son statut officiel, simplement en « retrouvant » son ancien dossier. Il peut aussi tenter de s'en faire ouvrir un autre, comme décrit pour les oubliés.

Résumé pour les effacés

- **Aura :** inchangée.
- **Compte de PA :** inaccessible. Ouverture d'un compte officieux.
- **Supérieur :** inchangé.
- **Destination post-plop :** inchangée.
- **Seuil de BL :** inchangé

Il ne faut pas vendre la peau de l'ours. Non, il ne faut pas.

Enfin, certains renégats officiels ou officieux sont tolérés par leur administration, parfois à contrecœur. C'est le cas de l'ex-Archange Catherine qui a coupé les ponts avec le conseil divin depuis plusieurs siècles, mais n'a perdu aucune de ses prérogatives ou facultés (au grand dam de Dominique). C'est aussi le cas des archanges musulmans (Eli, Hassan et Khalid) et de leurs serviteurs (au grand dam de Laurent). Ces derniers disposent même d'un Paradis et d'une administration parallèle (avec compte de PA et tout et tout).

De l'autre côté, de nombreux démons partent dans la nature sans laisser d'adresse et sans pour autant être déclarés déserteurs. Ce sont souvent des démons du bas de l'échelle, qui n'ont pas eu le temps (ou la force) de se faire les ennemis qui pourraient leur souhaiter du mal.

Résumé pour les tolérés

- **Aura :** inchangée.
- **Compte de PA :** variable, généralement inaccessible.
- **Supérieur :** variable, généralement inchangé.
- **Destination post-plop :** inchangée.
- **Seuil de BL :** inchangé

Je mute à La hague

Un ange ou un démon passe normalement l'éternité sous les ordres d'un seul supérieur. Les exceptions, bien que rares, sont cependant nombreuses. [*Ça a un sens, ça ? On va dire que oui.*] La cause principale de mutation est la nomination d'un nouvel archange ou d'un nouveau prince démon. Ses services procèdent alors à une campagne de recrutement parmi les serviteurs des autres supérieurs, ce qui est souvent l'occasion de bien des coups-bas et de rancœurs La deuxième cause est la chute ou la disparition d'un supérieur, ses serviteurs devant être affectés à d'autres services (quand ils ne choisissent pas de passer renégat).

En dehors de ces deux cas, les changements d'affectation sont plutôt rares et concernent principalement des anges ou démons en service administratif. Les agents de terrain sont censés attendre de quitter leur corps d'accueil pour formuler une demande de mutation.

Un ange ou un démon muté perd normalement les pouvoirs associés à son ancien supérieur et obtient à la place ceux de son nouveau chef. Il conserve généralement son grade et obtient les pouvoirs afférents (avec le même nombre de niveaux que précédemment).

Une question de Momo :

j'ai reçu un pouvoir spé en cadeau, j'en fais quoi maintenant ?

Tout dépend de la nature du pouvoir. Si le pouvoir est autorisé par ta hiérarchie et correspond à ce à quoi tu as droit, pas de problème, tout se passe comme un pouvoir normal. Si c'est un pouvoir autorisé mais que tu n'es pas censé avoir (genre Abondance pour un serviteur de Christophe), tu seras regardé d'un drôle d'œil si tu t'en sers en mission ou devant un supérieur, mais ce sont des choses qui arrivent et il y a peu de chances que la hiérarchie y trouve quelque chose à redire. Cependant, tu ne pourras pas améliorer ce pouvoir par la voie administrative habituelle. Il faut s'adresser directement à la personne qui t'a confié le pouvoir au départ. Comme tu n'appartiens pas à sa clique, la demande met 1d6 semaines à être traitée et le coût en PA du pouvoir est le triple du tarif habituel.

La question se corse si tu as obtenu un pouvoir qui n'est pas autorisé pour ta hiérarchie, c'est-à-dire un pouvoir d'En-Face ou de la troisième Force. Dans ce cas, il vaut mieux être très prudent quant à son utilisation. L'excommunication n'est jamais loin. Et bien sûr, il est hors de question de l'améliorer par la voie administrative officielle. Tu dois passer par un compte de PA officieux ou par l'entraînement (voir *Une psychopompe, c'est un exercice pour fortifier l'âme ?*).

Enfin, si jamais tu as obtenu l'équivalent de pouvoirs de grades, habitue-toi à leur niveau actuel, parce qu'ils ne vont pas augmenter de sitôt (à moins que tu ne sauves à nouveau un supérieur d'une mouise noire).

On soupçonne l'existence de taupes dont le changement de service ne serait qu'un prétexte à l'espionner. Si elles existent, ces taupes conservent alors les pouvoirs de leurs deux supérieurs. Elles ont alors deux comptes de PA (celui de leur supérieur officiel est officiel, celui de l'ancien est officieux, voir *Papa vu, papa pris*).

Résumé pour les taupes internes

- **Aura :** inchangée.
- **Compte de PA :** deux, un officiel et un officieux.
- **Supérieur :** deux, un officiel et un officieux. Cumul des pouvoirs.
- **Destination post-plop :** inchangée.
- **Seuil de BL :** inchangé

Traître et pourtant pas traducteur

Passer renégat, c'est déjà mal, très mal, mais alors changer de camp, c'est très, très vilain. Bouh, le méchant garçon. Je ne sais même pas pourquoi j'en parle, je sens mon âme qui se noircit à vue de troisième oeil. Bon, si vous voulez vraiment le savoir, pour changer de camp, il faut déjà renoncer au précédent (et devenir renégat ou mieux encore apostat). Ensuite, il faut trouver un contact chez l'adversaire sans se faire couper en rondelles. Normalement, il devrait vous renvoyer vers les services compétents (Ange chez les anges, Andromalius chez les démons). Seulement, il arrive parfois qu'un supérieur recrute directement des petits gars pas nets (notamment Michel, Mathias, Emmanuel/Zanag et Janus/Valefor et peut être Marie-Jolie si elle suit les pas d'Andrealphus), mais c'est risqué vis-à-vis de la hiérarchie.

Autant dire que les chances pour un ex-démon d'être accepté en face sont minces, très minces. C'est le job d'Ange et elle en convertit régulièrement, mais ça énerve Dominique et sa clique [*oh, ça rime !*] au plus haut point. Et comme une femme dans un BEP chaudronnerie, l'ex-démon aura à faire ses preuves et sera toujours considéré comme à part des anges réguliers.

Par contre, en termes de pouvoirs et de puissance, un converti est en tous points semblable à un ange ou un démon d'origine, y compris pour le seuil de blessure légère qui est à recalculer comme il faut (niveau de Force +3 pour un nouvel ange ou +2 pour un nouveau démon). Il conserve d'éventuels pouvoirs interdits à son statut actuel (disons, comme Malédiction pour un démon converti en ange), mais ne peut plus les augmenter (ou en gagner d'autres du même type) et leur utilisation est très mal vue. L'aura du converti change de couleur et réagit à Détection du Mal/du Bien (et à l'eau bénite) selon son nouveau camp. Il peut comprendre et parler sa nouvelle langue. Comme un apostat, il comprend encore son ancienne langue, mais la parle excessivement mal. (C'est-à-dire qu'un démon devenu ange comprend l'angélique et le démoniaque, parle normalement la première et annone la seconde).

À la mort de son corps d'accueil, l'âme du converti retourne sur sa nouvelle marche d'adoption.

Résumé pour les convertis

- **Aura :** changée.
- **Compte de PA :** un dans le nouveau camp.
- **Supérieur :** changé.
- **Destination post-plop :** changée.
- **Seuil de BL :** changé.

Leeloo Dallas Multipass. Mul-ti-pass.

Évidemment, la grande hantise des anges qui acceptent d'anciens démons dans leurs rangs, c'est qu'ils continuent à bosser pour les rougeauds en sous-main. Ironiquement, c'est le contraire qui arrive le plus souvent, grâce aux bons soins de Mathias, puis d'Emmanuel, puis à nouveau de Mathias. Enfin, « arrivait » serait plus exact. Comme on l'a vu dans les mirifiques scénarios qui accompagnent cette aide de jeu [*Quoi, j'ai pris la grosse tête ?*], Emmanuel tâte du principat en Enfer. Lui et une bonne partie de ses serviteurs avaient déjà bien trop goûté au Mal pour être honnêtes et dans leur tête la confusion bien/mal était déjà bien entamée, alors pourquoi ne pas faire le grand saut ? Évidemment, on pourra gloser longtemps sur la nature véritable d'ex-anges se faisant passer pour des démons et devenus démons se faisant passer pour des anges (surtout si les ex-anges étaient en fait d'ex-ex-démons).

Il y a deux grandes façons d'infiltrer les forces de l'adversaire. La première consiste à obtenir le pouvoir Apparence démoniaque ou Apparence angélique (voir dans le coin) et à avoir le culot de squatter les lieux de réunion ennemis en se présentant comme un brave petit gars de la maison. Avec un peu de bol, on chope deux-trois informations, avec beaucoup de bol, on finit même par se faire des copains et partir en mission avec eux. Un infiltré « superficiel » n'a aucune existence administrative chez l'ennemi, donc pas de compte de PA, pas de pouvoirs, pas de supérieur.

La seconde méthode, l'infiltration « en profondeur », consiste à se faire établir un dossier légal chez l'Autre. Les possibilités sont multiples : se faire passer pour un oublié ou un candidat à la conversion, prendre la place d'un ange qui vient de déserter ou de se convertir avant que sa hiérarchie ne s'en rende compte ou

LES RENÉGATS, J'EN SUIS GAGA

Les questions de Momo :

Mais alors, comment reconnaît-on un Mathias infiltré dans un groupe de démon ?

S'il s'est fait monter un dossier, on ne peut pas (ou alors en passant beaucoup de temps dans les archives, et encore). C'est précisément la beauté et le danger de cette tactique. Un serviteur de Mathias infiltré en profondeur *n'est plus un ange*. C'est presque un véritable démon. On ne peut le choper que lorsqu'il contacte ses supérieurs angéliques ou en l'identifiant comme fuite d'informations. Un peu de paranoïa est toujours une bonne chose.

C'est encore plus facile pour les serviteurs d'Emmanuel/Zanag qui l'ont suivi en Enfer, car ils n'ont eu qu'à « signer » en bas et rester installés en tant qu'anges en haut. Ils sont donc complètement indécelables, du moins pour l'instant.

se faire établir un dossier par un autre infiltré déjà en place. Bref, au final, on devient dans les faits un agent ennemi, en gardant (enfin, en principe) son allégeance initiale.

Une taupe appartient alors à deux hiérarchies et sert deux supérieurs. Elle possède deux comptes de PA, un chez les anges et un chez les démons (mais ne peut utiliser les points que pour un usage légitime selon le camp les ayant attribués). L'infiltration est considérée comme une mission à long terme et les récompenses en PA associées sont souvent chiches par rapport à celles que reçoit la taupe de son administration d'adoption (l'effet est le même qu'un compte officieux, voir *Papa vu, papa pris*). Tout dépend de la quantité et de la qualité des informations recueillies ou des coups de mains donnés, mais pas du nombre de missions effectuées pour l'ennemi ! La taupe obtient les pouvoirs de grade et la récupération conditionnelle de PP de ses deux supérieurs. Les taux de récupération ne se cumulent pas, même si la taupe remplit deux conditions : on garde juste le meilleur taux applicable. Évidemment, bien que la taupe conserve ses pouvoirs d'origine (normaux et de grade), leur utilisation à la vue de ses nouveaux camarades est une très mauvaise idée.

À la mort de son corps d'accueil, l'âme de la taupe retourne sur sa marche d'origine. C'est en ne voyant pas un agent rentrer à la maison qu'on se rend compte qu'il était double. Triste.

Résumé pour les taupes infiltrées en profondeur

- **Aura :** changée.
- **Compte de PA :** deux, un officiel dans le nouveau camp, un officieux dans l'ancien.
- **Supérieur :** deux, un officiel et un officieux. Cumul des pouvoirs.
- **Destination post-plop :** inchangée.
- **Seuil de BL :** changée.

Une chose neuve, une ancienne, une empruntée et une bleue

✝ Catherine

Ex-archange des Femmes

Catherine elle-même a disparu de la circulation, mais une poignée de ses anges continuent son travail. Ce sont des renégats tolérés (suite à une décision divine). Ils n'ont plus de compte de PA.

- **Récupération :** doublée dans une maternité.
- **Promotion :** sans objet, anciennement +1 PA par 20 femmes libérées ou enfants mis au monde
- **Facteur d'invocation :** Très difficile (elle est sur terre)
- **Facteur de communication :** 1 et encore, c'est optimiste.
- **Grades :** 1 : serviteur du blé en herbe ; 2 : ami des sages-femmes ; 3 : maître du renouvellement.
- **Domaines :** les femmes [*mais si, vous savez, avec les nénés ? Il y en a plein la rue !*] (la maternité, la naissance) ; l'émancipation (des femmes donc, mais aussi des opprimés en général et des esclaves)
- **Conscience** | *spirituel* | *activé (5 PP)* | *Catherine (3 PA)* | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée de combat*

Le sujet (souvent la sujette) est libéré de toute forme de contrôle mental ou spirituel. Cela permet d'annuler des pouvoirs de type Charme ou Domination. Il est aussi débarrassé du poids de la pression sociale ou de ses propres illusions ou complexes sur sa personne. Cette révélation peut devenir une prise de conscience et changer totalement la vie de la cible.

✝ Georges

Ex-archange de la Purification

Si George n'a plus aucun serviteur officiel, il lui reste beaucoup de sympathisants dans les rangs de Laurent ainsi que d'innombrables effacés, principalement en Russie.

- **Récupération :** doublée en montant la garde.
- **Promotion :** +1 PA par ennemi de Dieu abattu
- **Facteur d'invocation :** Légendaire
- **Facteur de communication :** 2
- **Grades :** 1 : serviteur des exterminateurs intégristes ; 2 : ami des purificateurs célestes ; 3 : maître des tueurs consacrés.
- **Domaines :** la purification (les purs et les impurs, l'ordre et le désordre) ; la vigilance (les gardes, les surveillants).
- **Pouvoirs spé :** voir Colère divine, page 91 de Magna Veritas.

✝ Zanag

Prince démon (à l'essai) de l'Hypocrisie

- **Récupération :** doublée tant que le personnage est infiltré dans un groupe d'anges.
- **Promotion :** +1 PA par mission angélique qui capote grâce au personnage.
- **Facteur d'invocation :** Incroyable
- **Facteur de communication :** 2
- **Grades :** 1 : chevalier des vérités éludées ; 2 : capitaine des coups de pute dans le dos ; 3 : baron du retournement de veste taille XXL.
- **Domaines :** le mensonge ; l'espionnage ; la traîtrise.
- **Pouvoirs spé :** voir Colère divine, page 91 de Magna Veritas.
- **Apparence angélique** | *spirituel* | *permanent* | *Zanag (2 PA)* | —

Ce pouvoir est le cousin inversé d'apparence démoniaque (voir le livre de base, page 56). Il permet de générer à volonté une fausse aura bénéfique et de comprendre et parler la langue angélique. En cas d'observation poussée ou de doute, le personnage doit réussir un test de pouvoir opposé à la Chance/Foi de l'ange.

Ah zut, je n'ai rien de bleu.

[*Le prince démon des Schtroumpfs peut être ? Non ? Bon ok.*] Pour les gens qui se demandent d'où vient mon titre, il s'agit des choses qu'il faut avoir à son mariage selon une tradition américaine. Enfin, c'est comme ça que je l'ai compris en lisant des comics. [*Bon, à la prochaine !*]

ANNEXES

Dans la série Régis est un con

– Ouais ben là je comprends rien du tout à ta campagne. Y'a un début, y'a une fin mais entre les deux ça se passe comment. Elle est où la chronologie, et les scénarios on les joue dans quel ordre ? Donne un exemple merde !

– Très cher Régis, tout cela t'est expliqué dans l'introduction de la campagne mais un exemple valant mieux qu'un long discours, voici un exemple de partie, ou comme qui dirait, le déroulé de la campagne telle qu'elle s'est jouée dans des caves obscures dans lesquelles de vieux adolescents attardés branlaient des dés au lieu de faire des tournantes comme tout le monde. Or donc, pour toi mon Régis, voici le déroulé de la campagne test de *Jésus Revient*. Elle est pas belle la vie ? (En gras apparaissent les modifications de la TRIC, en normal, les IA). NB : le déroulé décrit comporte quelques erreurs par rapport à la campagne définitive car il s'agit de la partie test qui a justement permis de modifier ladite campagne.

✠ Lundi 30 juin 2003

Fusillade de Lux Imperator (+5).

✠ Mardi 1er juillet 2003

Les joueurs commencent l'enquête, étudient bien la vidéo (2) et se rendent directement à la clinique. Après avoir sérieusement secoué Lux Imperator (0), ils tombent sur Immaculus, Christine et Guernica. La discussion est extrêmement tendue et les menaces volent très bas. Dégoûtés, ils décident de s'attaquer à Christine. Ils la suivent, l'interceptent et la cuisinent un peu virilement (2D). Elle les invite à Saumur mais un joueur la tue par agacement.

La TRIC gagne 1 suite au battage médiatique. Le maître de jeu décide rajouter +2 à la TRIC en raison de la disparition mystérieuse de Christine.

✠ Mercredi 2 juillet 2003

Les PJ pénètrent dans Saint-Nicolas du Chardonnet. Les scouts et les légionnaires, sur le qui-vive depuis la disparition de Christine, les reçoivent vertement. Les coups partent mais Immaculus parvient à calmer le jeu et à les expulser. Le maître de jeu décide que cette superbe action leur vaut de voir Helem et Luxor agir comme si l'IA était de 5. Lux Imperator continue de passer à la télé (+1).

✠ Jeudi 3 juillet 2003

Grosse baston entre les démons qui viennent planquer devant Saint-Nicolas et les PJ. Ces derniers en profitent pour appeler les scouts et les légionnaires à la rescousse arguant qu'entre forces du Bien, leur ennemi reste le mal. Ils profitent de la baston pour pénétrer dans la crypte, laissant les soldats de Dieu se taper les démons, s'emparent de la crypte, tuent Immaculus et achèvent les soldats de Dieu de retour du combat contre les démons. Puis ils fouillent l'église (4L + 4D) et fuient après avoir achevé tous les survivants et fait croire que c'était l'œuvre des démons (–2).

✠ Vendredi 4 juillet 2003

Un peu effarés par ce qu'ils ont fait (tuer des anges) ils demandent à voir Régine. Ils lui parlent de tout ce qu'ils ont vu et lui confient les dossiers de la crypte. Ils passent donc à 12 en IA. Ils cogitent, lisent les dossiers et apprennent un peu ce qui se passe. Ils décident d'aller voir ce qui se trame à l'Opus Dei. Les démons survivants sont massacrés dans la nuit par les anges et soldats de Dieu

✠ Samedi 5 juillet 2003

Le congrès de Saumur débute, en l'absence de Christine. Les joueurs ne s'y intéressent pas du tout. Ils sont convoqués par Ogath qui les somme de venir. Ils sont donc obligés de se rendre en urgence à Notre-Dame et se font rudoyer par des soldats de Dieu dans les sous-sols, évitant de peu l'incident. Ils se font ensuite copieusement insulter et menacer par Ogath. Surpris et se sentant coupables d'avoir tué des anges, ils font profil-bas, déclarent se repentir mais n'avouent pas les meurtres. Ils reconnaissent avoir mal agi mais restent assez flous. Ogath leur demande avec insistance d'arrêter l'enquête. Ils acceptent !!! En sortant, leurs voitures ont du sucre dans le réservoir. Luxor et Helem viennent leur prendre la tête pendant qu'ils attendent les dépanneuses. Un des PJ qui ne supporte pas qu'on touche à sa voiture s'en prend à Luxor et manque de le tuer. Dépités, ils rentrent chez eux.

✠ Dimanche 6 juillet 2003

Le congrès de Saumur se termine avec succès mais, en l'absence de Christine, le MJ n'accorde qu'une TRIC de +4. Ne voulant pas agacer l'Opus Dei qu'ils croient protégé par Ogath et ses amis, ils se rendent dans le camp des scouts d'Europe. Ils se la jouent virils et prétentieux et exigent de visiter le camp. Avec bluff et aplomb, ils parviennent à leur fin, poussant même le vice jusqu'à déclarer qu'ils viennent inspecter suite au massacre de Saint-Nicolas qui prouve que les soldats de Dieu et les scouts sont mal entraînés. Le chef du camp vexé leur fait le grand jeu et leur montre tout ! (4L). Ils arrivent même à se procurer une partie des dossiers de la Kommandantur et peuvent à loisir interroger les membres du camp. Ils repartent heureux et satisfaits. Ils appellent Régine et lui passent toutes les

informations (les naïfs). Elle les pousse à aller à Jacksonville enquêter sur le camp Okefenoke. Lux Imperator continue son battage mais le maître de jeu décide qu'en l'absence d'Immaculus et Christine, il est nettement moins efficace et qu'il ne génère qu'un +1 par semaine.

✠ **Lundi 7 juillet**

Le Klonklave commence, les joueurs arrivent tôt le matin à Jacksonville par avion au moment où leurs casiers sont vidés et que Régine est déclarée renégat de manière aussi fausse qu'exagérée. La réunion entre Strachnov et Francesco se passe bien (+2). Les joueurs se rendent tout de suite au camp Okefenoke et demandent à le visiter en essayant de bluffer comme à Paris. Ils ont bien répété leur numéro et se déclarent recommandés par les scouts d'Europe. Ils découvrent vite que tout se met en place pour la venue des Klans. Ils interrogent Stonewall et des soldats de Dieu (+1L) et comprennent que tout se passe à Jacksonville. Ils quittent le marais au moment où Stonewall leur explique qu'il va faire une petite vérification auprès de ses amis de Paris.

✠ **Mardi 8 juillet**

Ils sont agressés par des Dixiemen du marais envoyés par Stonewall furieux d'avoir été berné. Leur motel est assiégé comme le fort Alamo et deux PJ meurent. Les survivants parviennent à fuir en emmenant un Dixieman. Ils l'interrogent à fond et obtiennent des informations pour retourner dans le marais. Ils s'y rendent en utilisant le soldat de Dieu contraint et forcé. Ils pénètrent dans le QG et dérobent les archives mais se font repérer et doivent fuir, poursuivis par Stonewall et ses amis. Semper Fidelis, prévenu par téléphone, décide d'envoyer des renforts. Après une folle nuit de poursuites, deux PJ s'en sortent, après avoir abandonné les dossiers dans le marais. Ils vont se planquer dans un motel en Alabama. Semper est toujours à la tête de Dixie Securities (+1), Francesco est libre d'agir comme bon lui semble avec tous ses collaborateurs (+5).

✠ **Mercredi 9 juillet**

De nouveaux persos américains, mis sur l'affaire par Régine, les rejoignent. Ils décident de se rendre chez Dixie. Les nouveaux PJ, inconnus des services de Semper Fidelis, demandent à rencontrer Semper Fidelis et proposent de rejoindre son organisation. Ils utilisent subtilement les informations récoltées jusqu'ici pour se faire passer pour des sympathisants de l'opération JR. Semper Fidelis leur présente les Klans et leur raconte ce qu'il compte faire (4L). Il lève son verre aux pédés new-yorkais qui vont faire de grandes choses assez vite. Prévenus par téléphone, les autres PJ prennent l'avion et vont à New York.

✠ **Jeudi 10 juillet**

Les nouveaux PJ se rendent avec les Klans dans le camp Okefenoke et assistent, un peu étonnés, à ce « sympathique » congrès. Ils apprennent pas mal d'informations et discutent beaucoup avec le fanatique mormon. Les anciens PJ commencent leur enquête à New York. Ils enquêtent au Tunnel of Love et pénètrent en force après s'être fait refouler. Ils bousculent Colin et apprennent à peu près tout de l'opération sans toutefois en comprendre les tenants et les aboutissants (1L). Ils fouillent la chambre de Chico et trouvent tous les dossiers (6L). Ils décident de se rendre avec Colin au rendez-vous qu'il a avec Chico. Ils interceptent Chico mais celui-ci arrive à se faire tuer avant de parler. Après avoir lu les dossiers, les PJ se mettent à se méfier de l'Union comme de la Confédération. Ils ne vont donc pas voir Sharah. Les PJ dans le marais participent à la « chasse au nègre » et autres joyeusetés.

✠ **Vendredi 11 juillet**

Les PJ new-yorkais font le tour des Pink Queens et, bizarrement les tuent tous pour, prétendent-ils, éviter l'opération Big Queen. Sharah, qui fait surveiller Chico et les Pink Queens, se rend compte des disparitions et convoque les PJ. Ceux-ci prennent peur et fuient New York pour Atlanta.

✠ **Samedi 12 juillet**

La fusion n'a pas lieu et tous les Klans repartent aigris. Les nouveaux PJ quittent Dixie Securities en bons termes avec Semper Fidelis qui les met, ironie du sort, en garde contre les anges français qui enquêtent. Le soir, les deux groupes se retrouvent à Atlanta et comparent leurs informations. Ils appellent Régine qui leur demande de tout lui envoyer, ce qu'ils font.

✠ **Dimanche 13 juillet**

Grâce à Lux Imperator, la TRIC augmente de 1. Elle atteint 21 et Semper Fidelis, aigri, fait libérer Moroni qui rejoint Salt Lake City. Les PJ décident de se rendre au Japon sur la base des informations trouvées dans le marais. Ogath appelle les PJ sur leur portable, leur explique que la mission est annulée et que Régine est recherchée.

✠ **Lundi 14 juillet**

Fête Nationale ! Les PJ arrivent au Japon. Ils appellent Régine qui leur explique que non seulement elle n'est pas renégat mais qu'elle leur octroie des PA ! Un des PJ commence à penser que le groupe entier travaille pour les démons.

✠ **Mardi 15 juillet**

Semper est toujours à la tête de Dixie Securities (+1), Francesco est libre d'agir comme bon lui semble avec tous ses collaborateurs (+5). La TRIC a atteint 27 mais le MJ décide de retarder un peu le début de l'action de Moroni.

Les PJ se rendent dans le groupe de soldats de Dieu et décident de refaire le coup des inspecteurs de camp. Les abrutis de soldats de Dieu, prévenus par personne, obéissent et leur expliquent tout ce qu'ils savent, à savoir pas grand-chose (1L). Ils comprennent que Monty manipule les soldats de Dieu. Ils l'interceptent lors d'une de ses visites aux soldats de Dieu. Il leur sort un énorme pipeau, leur explique qu'il travaille pour Mathias, qu'il est au courant de l'énormité du plan global des fascistes et qu'il est là pour infiltrer les mauvais éléments, et ils le croient !!! Tout heureux d'avoir un allié, ils repartent, content d'avoir un partenaire quelque part ! Ils se rendent en Russie.

✠ **Mercredi 16 juillet**

Arrivés à Moscou, ils se rendent immédiatement dans l'appartement de Nouvelle Russie. Après une sévère altercation, ils se saisissent des informations, interrogent les survivants (2G+2L) mais ne se rendent pas compte que Strachnov est parti discrètement par la trappe de son bureau. N'ayant confiance en personne, ni l'Union de **Sharah** ni les envoyés de Mathias, ils décident d'agir seuls. La nuit, ils cherchent dans Gorky Park les membres survivants de Mémoire. Ils remontent, après une longue poursuite à pied, jusqu'à Dimitri et le font parler au fond d'un bosquet (2G). La même nuit ils se rendent chez Katioucha. Dans la boîte de nuit russe tout part en vrille. Les joueurs oublient que des PNJ sont présents et parlent pendant quelques minutes ouvertement de ce qu'ils savent et de ce qu'ils comptent faire. Katioucha envoie les putes zombies, ce qui déclenche une baston générale qui dure plusieurs heures de jeu. Dans les recoins de la boîte, les mafiosi, Katioucha et les zombies font une guérilla à la tchétchène. Finalement, ils arrivent à capturer Katioucha et le font parler (1G). Il reste peu bavard sur le plan mais indique

une planque éventuelle de Strachnov (la cathédrale). Les joueurs le tuent et se rendent chez Iossef. Ils l'interrogent rapidement et le tuent (1G).

✠ Jeudi 17 juillet

Après de longues tergiversations, ils décident de réutiliser le bluff pour se rendre dans la cathédrale et intercepter Strachnov. Cependant, celui-ci a vu les joueurs par les caméras de surveillance de l'appartement de Nouvelle Russie juste avant de s'en échapper. Dès que les joueurs se présentent à lui et commencent leur baratin, il les reconnaît et comprend. Il leur propose d'aller visiter un camp d'entraînement de l'opération JR en grande banlieue. Il passe quelques coups de fil en russe, imaginant que les joueurs ne le comprennent pas, ce qui est malheureusement faux. Ceux-ci font néanmoins mine de ne pas comprendre et de tomber dans le piège. Une cinquantaine de gardes Komsomols et d'agents du FSB les attendent dans une usine désaffectée. Les joueurs ont l'intelligence d'agir avant mais de faire croire à Strachnov qu'ils vont tomber dans le panneau. Dès qu'ils sont sortis de Moscou en voiture, ils le chopent et commencent à le faire parler (5G). L'interrogatoire est long et délicat et se termine par l'exécution de Strachnov. Les joueurs décident de rentrer tout de suite en France rejoindre Régine. Les agresseurs de l'embuscade ratée rentrent chez eux dans la nuit, dépités. Avant de monter dans l'avion, les joueurs appellent Régine et lui communiquent tout ce qu'ils savent. L'insurrection n'aura pas lieu (-2).

✠ Vendredi 18 juillet

Ne voyageant pas sous une fausse identité, les PJ sont attendus par un comité d'accueil viril à l'aéroport. Leurs taxis sont en fait aux mains de soldats de Dieu qui les emmènent de suite dans la zone industrielle de Garonor où les attendent Luxor et Helem. Ces derniers leur prennent la tête et leur ordonnent de remettre tout leur dossier. Après une discussion interminable où les menaces fusent, la tension atteint un point de non-retour et trois soldats de Dieu meurent. Luxor, Helem et leurs sbires s'en vont non sans avoir menacé les PJ de représailles terribles. Ces derniers contactent Régine qui refuse de les voir mais leur demande de tout envoyer par la poste. Le PJ soupçonneux a de plus en plus de doutes. Les PJ s'engueulent entre eux et avec Régine par téléphone.

✠ Samedi 19 juillet

Rien de positif. Les joueurs s'engueulent.

Dimanche 20 juillet

Grâce à Lux Imperator et ses amis, la TRIC gagne 1. Le maître de jeu décide donc de ne plus retarder l'action de Moroni. Les joueurs regardent toutes leurs informations, se calment, rappellent Régine et décident… de ne rien faire. Ils lisent dans la presse la mort du prophète des mormons et prennent un avion pour Salt Lake City.

✠ Lundi 21 juillet

Les PJ débarquent fatigués à SLC. Ils vont à l'hôtel et commencent à visiter Temple Square. Refaisant la même connerie qu'à Moscou, ils parlent dans la rue de ce qu'ils vont faire. Un des démons les entend et prévient ses camarades. Les joueurs se font espionner et le démon du Quorum est prévenu de leur présence.

✠ Mardi 22 Juillet

Semper est toujours à la tête de Dixie Securities (+1), Francesco est libre d'agir comme bon lui semble avec tous ses collaborateurs (+5). Les joueurs apprennent l'affaire de la cathédrale catholique et décident d'y assister. Le scandale a lieu mais les joueurs n'interviennent pas (+1). Lorsqu'ils reviennent dans leurs chambres d'hôtel, les joueurs remarquent qu'elles ont été fouillées. Ils se démènent et arrivent à persuader la direction de l'hôtel de les laisser voir les bandes vidéo des caméras de surveillance. Ils repèrent donc un des démons et décident qu'un d'entre eux va le suivre pendant que les autres feront la chèvre. Le plan marche du feu de Dieu et ils arrivent à choper les démons dans une zone industrielle désaffectée de la ville. Le combat est court mais les joueurs parviennent à capturer un des démons en vie. Ils le font parler et comprennent un peu mieux ce qui se passe, sans se douter que Moroni est de retour. Pour eux, c'est enfin un scénario normal dans lequel des démons foutent la merde dans une Église. Ils décident donc de rendre une petite visite à Viatix. Ils pénètrent sans problème chez lui, le neutralisent et l'interrogent (+1), mais comprennent qu'il y a un ange bizarre dans l'affaire, sans doute Boyd Packer si l'on en croit Viatix. Ils tuent ce dernier et se rendent compte un peu tard que sa disparition va faire tache.

✠ Mercredi 23 juillet

Le Quorum se réunit et l'on constate la disparition de Viatix. David Haight est très bien parti dans la course à la succession et Moroni est sur la touche. Les PJ passent leur journée à enquêter. Ils tombent sur les marshals et, devant les drapeaux sudistes, comprennent que ce sont des potes à Semper Fidelis. Décidés à réutiliser du bluff, les PJ qui avaient passé du temps dans le Klonklave s'approchent des marshals et font amis-amis, se déclarant anges locaux en mission également. Les marshals leur racontent tout et leur expliquent ce qu'ils savent de Boyd et du démon qui erre en ville. Les joueurs décident d'utiliser les marshals pour atteindre Moroni. Ils les tuent, revêtent leurs uniformes et utilisent Polymorphie pour se rendre directement dans le gratte-ciel mormon afin de rencontrer Moroni. Arrivés dans son bureau, ils ont une longue conversation. Moroni les bluffe, leur explique qu'il ne veut que le bien de son Église et qu'il n'est pas un dangereux fasciste. Il leur donne des informations sur la nocivité de Semper Fidelis (6L) et leur promet de les aider s'ils lui foutent la paix. Contre toute attente, les joueurs acceptent et partent, contents d'avoir réussi le scénario.

✠ Jeudi 24 juillet

Anniversaire d'un des PJ. Ils font la fête au MacDo. Moroni, devenu soudain nettement plus à l'aise, menace David Haight et obtient son soutien pour l'élection. Ils partent de SLC et rentrent en France.

✠ Vendredi 25 juillet

Moroni devient prophète des mormons (+10). Arrivés à Paris, les joueurs préviennent Régine et lui donnent une nouvelle fois toutes les informations. Lorsqu'ils rentrent chez eux le soir, leurs appartements ont tous été visités sur les ordres d'Ogath.

✠ Samedi 26 Juillet

Les joueurs retournent à Notre-Dame afin de se plaindre de ce qui se passe et de savoir si oui ou non Régine est renégat. Ogath les reçoit et tente de faire arrêter l'enquête. Elle leur propose même de se mettre en chasse contre Régine. Elle leur met la pression et souffle le chaud et le froid mais laisse entendre que s'ils changent de bord et qu'ils restent fidèles à la hiérarchie, ils en tireront des bénéfices.

✠ Dimanche 27 juillet

Lux Imperator continue à agir (+1). Vaste débat entre joueurs, ils n'arrivent pas à se décider à recontacter Régine. La discussion est sans fin. Le maître de jeu leur propose de prendre quelques jours de vacances, n'ayant plus de mission.

✠ Lundi 28 juillet

Régine recontacte certains PJ et les pousse à aller en Espagne. Cela donne à nouveau lieu à un grand débat. Certains PJ veulent continuer d'enquêter, d'autres veulent tendre un piège à Régine. Le maître de jeu coupe court à la discussion et demande ce qu'ils décident. Les joueurs adeptes de *Ktulu* et du « on ne se sépare jamais » décident de ne rien faire. L'ambiance est morose.

✠ Mardi 29 juillet

Semper est toujours à la tête de Dixie Securities (+1), Francesco est libre d'agir comme bon lui semble avec tous ses collaborateurs (+5). Monty prend le contrôle de Disneyland Tokyo (+10). Les joueurs s'y rendent en catastrophe non sans s'être engueulés sur les responsabilités de chacun quant à l'arnaque dont ils ont été victimes.

✠ Mercredi 30 juillet

Moroni déclare l'indépendance de l'Utah (+10). Les joueurs cherchent à pénétrer dans Disneyland et une fois de plus bluffent les soldats de Dieu. Ces derniers reconnaissent leurs bons amis et sont ravis de les voir rejoindre la rébellion. Alors qu'ils sont dans le parc en train de se diriger vers le QG de Monty, ils apprennent la sécession de l'Utah. Furieux de s'être fait arnaqués par un autre PNJ, ils foncent comme des bœufs chez Monty et l'abattent devant ses hommes. La baston entre eux, les yakusa et les soldats de Dieu fait deux morts parmi les PJ et des dizaines de victimes parmi les otages (+5). Les forces de l'ordre donnent l'assaut en profitant de la confusion. Les PJ se font passer pour de simples otages afin de s'en sortir. Les anges fascistes n'ont même pas le temps d'arriver.

✠ Vendredi 2 août

Moroni est toujours prophète des mormons (+3). Les joueurs sortent enfin de l'hôpital dans lequel ils avaient été mis d'office par les policiers japonais. Ils sont rapatriés en France par le consulat. Ogath pense qu'ils sont définitivement de leur côté et les accueille à bras ouverts. Régine est furieuse et cherche à entrer en contact avec eux.

✠ Samedi 3 août

Réalisant que Moroni s'est foutu d'eux et qu'Ogath est bien une sale faf, ils décident de reprendre contact avec Régine. Ils le font et lui disent tout, c'est-à-dire pas grand-chose de neuf.

✠ Dimanche 4 août

Ogath, au courant qu'ils ont fourni des informations nouvelles à Régine, les convoque gentiment à Notre-Dame. Les PJ s'en doutent et tuent Luxor et Helem venus les chercher. Ils sont donc renégats de fait. Ou au moins rebelles. Régine, désirant leur redonner confiance, se décide à les rencontrer.

✠ Lundi 5 août

Semper est toujours à la tête de Dixie Securities (+1), Francesco est libre d'agir comme bon lui semble avec tous ses collaborateurs (+5). Régine et les PJ se rencontrent. Elle leur donne pas mal d'informations sur les deux archanges qui sont derrière tout cela. Stupéfaits, les joueurs comprennent la gravité de la situation. Seul le paranoïaque continue de penser qu'ils bossent pour l'Enfer.

✠ Mardi 6 août

Les joueurs se rendent en Espagne avec Régine. Ils commencent leur enquête sur l'Opus Dei. Se doutant qu'Ogath a donné leur signalement, ils désespèrent de pouvoir entrer en bluffant. Ils commencent la surveillance du siège mais comprennent que cela va être dur. Ils décident d'aller au camp d'entraînement de la légion car ils ont toujours eu un bon feeling avec les militaires.

✠ Mercredi 7 août

Arrivés au camp, ils sont reconnus mais s'en rendent compte. Une grosse baston éclate et l'embuscade tendue par les soldats de Dieu rate. Les joueurs, armés pour chasser l'ours, font un carnage puis fouillent le camp et torturent les rares survivants (2L, 1D). Ils décident d'agir immédiatement, se déguisent en légionnaires, prennent de faux ordres de mission, laissent Régine répondre au téléphone dans le camp et se rendent immédiatement à Madrid pour officiellement relever les légionnaires.

✠ Jeudi 8 août

À la nuit tombée, les PJ, accompagnés de leurs propres soldats de Dieu, tous déguisés en légionnaires, pénètrent tels Luke et Han Solo au cœur de l'étoile noire. Ils tombent en pleine réunion des pontes et arrivent à neutraliser à peu près tout le monde, non sans avoir tué quelques soldats de Dieu. Là, jackpot, Francesco les menace, les flatte, bluffe bref cherche avant tout à s'en sortir. La discussion prend des airs de *12 hommes en colère* mais Francesco obtient l'impunité en échange du dossier anti-Laurent. Les PJ, constatant que depuis le début de la campagne Laurent est le plus lourdement coupable (31L contre 7D), acceptent. Et Francesco les laisse partir ! Sitôt en sécurité, il appelle le camp de la légion afin d'obtenir du renfort. Régine ment parfaitement et les lui promet ! Il les attend avant d'attaquer les PJ mais ceux-ci ont déjà quitté l'Espagne et se rendent avec Régine et Michel au Paradis via Notre-Dame.

✠ Hors temps

Paradis. Le procès se passe assez rapidement, les joueurs ayant toujours tout donné à Régine, il n'y a pas de surprise. Dominique essaye bien de passer un accord avec les PJ mais ceux-ci sont tellement dégoûtés de sa manœuvre qu'ils cherchent à charger l'archange de la justice en forçant le dossier. On obtient donc 33L, 7D et 11G et une TRIC à 90. Il ne fait pas bon vivre sur Terre en août 2003.