

# ON FERME !



IN NOMINE SATANIS  
MAGNA VERITAS

## SCEAUX MÈRES

### BACKGROUND . . . . . 2

Un est multiple . . . . .	4
Le Sanctuaire, à quoi qu'ça sert ? . . . . .	8
La métaphysique du dé à 6 faces . . . . .	14
Le ba(a)l des rambos . . . . .	20
Raunächte . . . . .	26
Daemonis maleficum . . . . .	33
Le premier qui bande encule l'autre . . . . .	39
La diagonale du fou . . . . .	40
Over the rainbow . . . . .	46
Les sombres secrets du placard à Jean . . . . .	55

### AIDES DE JEU . . . . . 59

Un procès inéluctable . . . . .	59
Cryptozoophobia . . . . .	60
Bizarre vous avez dit bizarre . . . . .	62
La revanche des 13 chats noirs . . . . .	68
L'extraordinaire est notre quotidien . . . . .	69

Personne ne meurt jamais vraiment . . . . .	74
Éloge du démon de combat . . . . .	81
La lune est pleine . . . . .	83
Weird stuff from da good ol' crypt . . . . .	85
Les cadeaux bonus . . . . .	88
Mais comment fait-il ça ? . . . . .	99

### SCÉNARIOS . . . . . 108

Tous les chemins mènent à Dieu . . . . .	108
Bifrons président ! . . . . .	109
Kronembourg à La Poste . . . . .	119
Les contes de fées finissent mal en général . . . . .	135

### BONUSVILLE . . . . . 154

Mouches . . . . .	154
Chèque-liste . . . . .	155
Que sont-ils devenus ? . . . . .	156

## CA Y EST, C'EST TERMINÉ ! FINI ! THE END !

*On ferme !* est la dernière extension de INS/MV. Bon, je ne vais pas vous la raconter dans le détail vu que ça casserait un peu le plaisir de la lecture. La seule chose à dire importante est que cette dernière extension ne détruit pas l'univers du jeu. Elle permet même de découvrir encore de nouvelles choses à faire, un peu comme dans Oz où on présente de nouveaux taulards dans le dernier épisode de la dernière saison. Le coup du « on détruit tout et vous vous retrouvez comme des cons », très peu pour moi.

Vu que je ne veux rien vous raconter, je vais utiliser ces lignes pour régler quelques comptes. Au début, j'avais prévu une grande Hate List avec une ribambelle de cons et puis finalement, après un écrémage rapide, je ne me retrouve qu'avec deux noms \*. C'est peu pour une Hate List d'un type qui dit n'aimer personne. Alors on va plutôt faire une Love List, elle sera (un tout petit peu) plus longue. On va donc commencer par le noyau dur, pas toujours très homogène d'ailleurs, j'ai nommé Zlika, Fabien Deleval, Laurent Sarfati et Mathias Twardowski. Viennent ensuite GE Ranne qui ont fait d'un brouillon plein d'idées un truc construit et qui a pu aller aussi loin (17 ans quand même merde !). Et pour terminer, tous les pue la sueur, les sans grades, les anonymes (ou presque) qui auraient pu travailler chez Multisim mais dont le bon goût leur a permis de laisser une trace (même si ce n'est que de pneu) dans INS/MV. Il me reste juste assez de temps pour en citer quelques-uns : Stéphane Bura, Pierre Bouas, Thomas Cheilan, Jeff, Olivier Fanton, Timbre Poste, 7.7, ... Que j'aïlle griller en enfer si j'en oublie.

Oh merde, je suis bon pour le barbecue ! J'allais oublier tous ces illettrés qui ne savent pas aligner deux mots cohérents et qui préfèrent donc dessiner plutôt qu'écrire. Merci donc à vous Christophe Swal, Stéphane Poinot et bien évidemment Alberto Varanda bien que pour ce dernier je ne sois pas encore remis de la poignée de caltrops qu'il m'a enfilée.

\* Bon, les deux qui restent ne vont quand même pas s'en tirer à si bon compte. Donc, André et Serge, si vous me lisez, sachez que vous avez l'honneur d'être les deux personnes que je déteste le plus dans le jeu de rôles. Bon ok, ça va faire qu'une seule ligne de plus sur le CV de votre connerie, mais c'est déjà ça au cas où vous devriez chercher du travail un jour. Vous avez vu la finesse : je ne mets que le prénom, comme ça, quand je vais les croiser au hasard d'un salon, si leur greffe de burnes a pris, ils pourront venir me demander si c'est bien d'eux dont je parle dans *On ferme !* Et là, bien évidemment, je leur dirai que non. J'ai du fréquenter trop longtemps Mathias. Tiens, là aussi je ne mets que le prénom...

CROC

## CRÉDITS

Conceptage & écriture : Olivier Fanton, Pierre Bouas et Thomas Cheilan  
Couverture : Lohran

Illustrage : Christophe Swal  
Chefage : CROC  
Misenpage : Marc Mathaly

*On ferme !* est la dernière extension du jeu de rôles *In Nomine Satanis / Magna Veritas* édité par Siroz Productions.  
Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur. Octobre 2006.

Visitez notre site : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

# BACKGROND



**B**

agdad. Juillet

2006. Un vieillard boit son thé à la menthe à la terrasse d'un café tranquille.

Soudain, un essaim de 4x4 s'abat sur le quartier dans un déluge de vomissements et de poussière qui sature l'air et l'esprit.

Des mercenaires occidentaux descendent des véhicules et prennent position aux alentours.

Un jeune Saoudien aux dents brillantes vient s'asseoir près du vieux. Il commence à parler, puis s'interrompt, et son sourire laisse un instant transparaître le spectre d'une grimace hideuse et millénaire.

D'un geste agacé, il ordonne à son escorte de couper les moteurs puis reprend :

« Faut qu'on parle... »

– C'est le petit qui t'envoie pour que je demande au Seigneur de le recevoir ?

– Je me tape des crises existentielles du chiard, monsieur je sais tout. T'es au courant pour INS/MV ?

– Oui, oui, la gamme va s'arrêter

– Et Dieu laisse faire ça ?

– Euh... je crois qu'il désire passer à autre chose, et puis la PAO commence à fatiguer. De toute manière, les vieux briscards ne jurent que par la première édition ou jouent à WoW et les jeunes ont l'impression que les campagnes de la V4 ne se sont jamais adressées à eux. Ils sont choqués par les discours gauchistes de Twardowski et les blagues sur les curés pédophiles. Le monde change.

– Mais on s'en tape, du public !

– Tut tut. Un peu de respect. Tu dis ça parce que sans Jeu tu n'es plus rien.

– Moi, je ne suis plus rien ? MOI, je ne suis plus rien ? Attention, on n'a pas besoin d'une obscure gamme jdr à la mords-moi-le-nœud, pour vous péter vot' gueule. Elle est un peu facile, celle-là. Bizarrement ça s'arrête juste au moment où on est en train de vous ratisser dans les grandes largeurs. On a mis deux éditions à se débarrasser de l'autre poids mort pour le remplacer par du sang frais et on a remis de l'ordre en Enfer, le tout en acceptant de faire des concessions !

– Des concessions, vous ?

– Bah oui, on a quand même intégré Skeletor à l'équipe, fallait le faire.

– C'est vrai qu'à l'époque, il faisait déjà limite poseur sorti de AD&D.

– Laisse-moi te dire que ça c'est franchement pas arrangé avec le temps.

– Hum. Au moins, lui, il a conservé quelque chose de spontané, de pur... Tu vois, mon petit Dée-dée, par bien des aspects, la machine est devenue trop complexe, avec près de quarante bouquins sortis, tu ne peux plus écrire une ligne sans évoquer des armoires normandes de références derrière. Et puis nous, ça ne risque pas de nous empêcher de continuer à jouer le match, non ?

– Si tu prends encore un ton paternel avec moi, je te pète ta gueule.

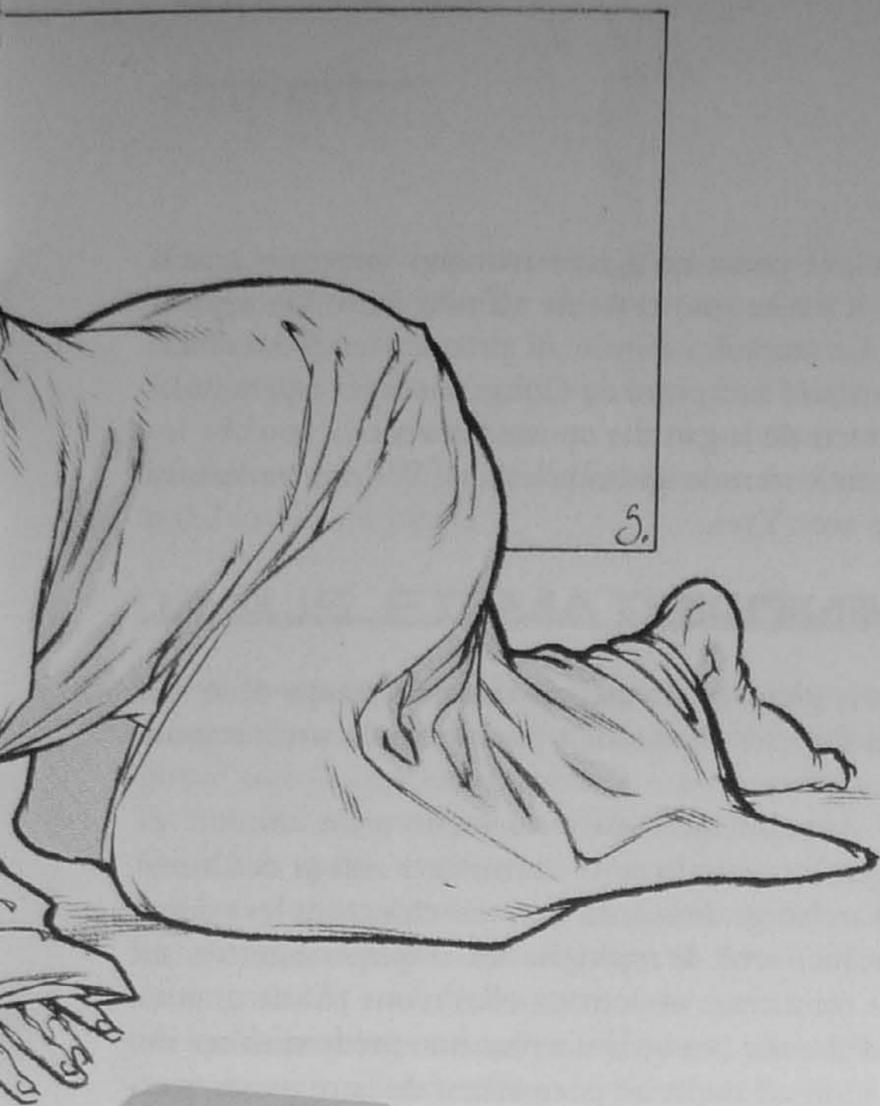
– Je ne sais pas ce qui ne tourne pas rond avec vous, les cornus, mais faut toujours que vous preniez tout mal. Détends-toi un peu, contemple la Création et respire, quoi !

– Tu l'as méditée toute la nuit, celle-là ? Parce qu'autant pas t'en faire un mystère : c'est vraiment très mauvais, je dirais, à ton image... Explique-moi plutôt comment tu comptes orchestrer vos mouvements de troupes en passant tes journées à glander à Bagdad ?

– Il y a un temps pour tout.

– Je parie que vous allez vous prendre une bonne peignée.

– Insh'Allah... »



cutanée. Mais très vite la jeune fille retrouva son calme et son regard clair, affichant à nouveau sa sérénité habituelle. Mais peut-être un peu moins de douceur. Guillaume surprit entre les doigts de Seb le va-et-vient de ce qui ressemblait à un d13 en os, pourtant non prévu par les règles. C'était bien le genre d'arme secrète de fétichiste qu'affectionnait son ami, et il lui attribua avec un brin de légèreté l'assurance nouvelle dont il faisait preuve depuis un moment.

Guillaume, qui sentait bien que la chance lui échappait ce soir, se décida peu après à utiliser lui aussi cet étrange joker qui semblait plus revigorant qu'une énième tasse de café. Il invoqua Sayn. Seul Thierry, toujours très économe de ses moyens, ne l'avait toujours pas fait et ne semblait pas décidé à le faire. Il le gardait éternellement pour plus tard. Ce fut la pression de ses camarades de jeu qui vint finalement à bout de ses réticences.

« Malfusa, machiavélique démon du malin, je te conjure, viens à moi ! » articula l'adolescent sur un ton qui se voulait ferme. Et presque aussitôt, il réalisa son erreur. Bien sûr, c'était trop tard. Pendant l'un de ces instants longs et courts comme seuls les confins de l'Éther vous en offrent, il croisa l'être infernal que sa folle négligence avait libéré. Puis sa propre âme plongea à jamais vers les Abysses, pour y connaître le châtiment implacable qui guette les jeunes gens perdus. Et plus particulièrement ceux qui désespèrent leurs parents en se souciant de jeux de rôle au lieu de s'affairer à des occupations raisonnables, comme regarder la télé ou s'efforcer d'être populaire au lycée.

Ailleurs dans la Création, Malfusa s'installa confortablement dans la peau de Thierry et adressa un clin d'œil complice au maître de jeu.

Ses compagnons laissèrent alors exploser leur joie, et très vite tout ne fut plus que congratulations. Abraxas en particulier frotta énergiquement les cheveux du jeune Antoine en lui criant :

« Mais je savais qu'on avait raison de le laisser vivre, ce petit sorcier ! »  
« Bien joué, t'es un vrai génie mon garçon, » ajouta Malfusa. « C'est radical, ta méthode, du jamais vu ! Un coup à nous faire gagner le Grand Jeu, des astuces pareilles ! »

« sûr, » fit Lamia en changeant le soda en champagne et les chips en space cakes, « On n'oubliera pas ce qu'Antoine a fait pour nous ! ».

« Bien, mes amis, un peu de calme ! » fit Sayn. « Nous voilà de retour, avec quelque chose comme... euh... cinq siècles d'avance, sans doute. Alors qu'est-ce qu'on fait ? »

« Hum », fit Abraxas, « je pensais aller faire un tour à la bibliothèque municipale, il y a peut-être des infos sur cette créature... »

« Je te rappelle qu'on a rendez-vous à minuit avec mon contact pour nous procurer des armes à feu ! » répondit Malfusa d'un ton qui ne souffrait aucune contradiction.

« On peut toujours se séparer, » suggéra Abraxas.

Sayn se dressa, effaré. Antoine et lui échangèrent un regard incrédule que l'adolescent conclut d'un haussement d'épaules. Sayn voulait rétorquer à ses compagnons qu'il parlait de toute autre chose. Damner l'humanité, abattre la civilisation, répandre la mort, la guerre, la peste et la famine sur le monde. Ce genre de truc... Mais ses yeux tombèrent sur Lamia qui relisait sa fiche en mâchouillant un critérium.

Après tout, on était vendredi soir, moment de la semaine délicat à gérer s'il en est. Tout pouvait arriver ! Et Sayn, du haut de son expérience millénaire, en savait quelque chose. Autant y aller doucement, surtout ne rien brusquer. Le règne des Ténèbres pouvait bien attendre demain ! Il se rassit, et relisant ses notes, fit rouler dans sa main une poignée de dés...

**C**'était un vendredi soir, moment de la semaine particulièrement délicat à gérer s'il en est. Tous les spécialistes vous le diront. Le bizarre se glisse dans le commun, le possible et le probable se tordent d'étrange façon, rendant les aléas

de l'existence plus surprenants, plus pernicieux, bref, plus redoutables.

Marjorie, Seb, Guillaume et Thierry auraient dû en tenir compte, s'ils avaient été raisonnables. Mais ils n'étaient justement pas du genre à être raisonnables. Ou peut-être était-ce simplement que personne ne les avait jamais sérieusement mis en garde au sujet du vendredi soir.

Ils se rendirent dans l'insouciance chez Antoine pour une partie. Le jeu qu'il leur avait proposé avait pourtant mauvaise réputation. On y faisait des choses peu catholiques, dans un esprit pas toujours compatible avec l'idéal de chevalerie et de sérieux que le vrai rôlisme exigeait. Au début, ils tiquèrent un peu quand en lieu et place d'une table, Antoine les fit s'asseoir au cœur d'un pentacle tracé à même le sol avec ce qui ne pouvait être que de la peinture rouge, mais il faut croire qu'ils s'en accommodèrent bien vite. Peut-être remarquèrent-ils que les chips avaient un goût bizarre et que le soda moussait de fort étrange façon, mais en tout cas, ils n'en tinrent pas compte. Dans le scénario animé par Antoine, il était question de comprendre quelle créature pouvait bien accomplir d'horribles meurtres à Argentan, et très vite cette énigme occupa seule leurs jeunes esprits.

L'une des particularités les plus incongrues du jeu était la possibilité de s'en remettre à son démon gardien, et les règles expliquaient bien qu'il fallait le faire à voix haute sous peine de sanctions. Seb fut le premier à utiliser cette option pour sortir son personnage d'un mauvais pas. Au nom d'Abraxas, il sembla brûler d'une flamme intérieure plus vive. Sans doute parce que la manœuvre eut l'effet escompté et sortit prestement son personnage d'affaires. Il afficha dès lors un sourire conquérant qui ne devait plus le quitter.

L'intrigue était si complexe et retorse que bien vite Marjorie fit à son tour appel à son démon, ou plutôt sa démonsse, nommée Lamia. À voir comment quelques secondes après, elle palpait ses appas dans tous les sens comme pour les estimer, on pouvait croire que le soda venait de lui infliger quelque foudroyante allergie

# BACKGROUND

## UN EST MULTIPLE

En réunifiant le Conseil, Bob a mis tous les archanges sur un pied d'égalité, mais il n'a pas vraiment arrangé les choses, comme l'avait pressenti Francis.

On peut se demander, en effet, comment un Conseil qui reconnaît à la fois la légitimité de Laurent, Georges, Khalid, Catherine et tous les cinglés habituels du Haut, peut fonctionner.

Eh bien la réponse est simple : il ne fonctionne pas, mais au moins, ça a le mérite d'être clair. Plutôt que de prendre en Conseil des décisions à la majorité que les minorités s'employaient à escamoter en coulisse, chacun peut à présent exprimer ses talents à sa convenance. Et selon Bob, « on y gagne en créativité, ce qu'on y a perdu en lourdeur administrative. »

Quant à Dominique, il a définitivement décidé d'ignorer ce genre de petites phrases, assassines selon lui, et dont il se considère être la cible privilégiée.

On présente ici le paysage politique du Paradis à l'heure de fermer la boutique. Il évolue ensuite selon vos master plans et l'implication de vos PJ dans la trame globale d'INS / MV.

À noter que le Conseil n'étant plus considéré comme un organe d'administration mais comme une assemblée familiale, il se réunit le dimanche, après la messe.

## GEORGES

Il tente de mettre Laurent et Sarah sur la touche pour récupérer le contrôle du ministère de l'épée. Il fortifie actuellement ses positions grâce à l'ordre de Saint Georges et tente de faire main basse sur la Russie. Ce faisant, il va se retrouver confronté à Baal, lequel cherche à stopper son expansion, au contraire d'Asmodée qui voudra le favoriser pour affaiblir Laurent.

Le retour de Georges sous les projecteurs est un enjeu de pouvoir à saisir pour nombre d'archanges et princes-démons, car il peut servir à neutraliser un adversaire plus puissant ou engendrer la division. Il en a parfaitement conscience et tente d'en profiter pour agrandir son domaine.

## WALTHER

Trouble de chez trouble (et non pas fourbe de chez fourbe), Walther cherche à la fois à apporter son soutien à ses traditionnels alliés Dominique et Laurent, et à leur en mettre une bonne dose dans les rotules pour avoir un peu plus de champ. En effet, en jouant tour à tour sur le tableau de la foi et du casse-tête, Walther ne sait plus à quel ami se vouer et sent qu'il a besoin de plus d'espace pour respirer.

Sa récente découverte, Chloé, actuellement emprisonnée dans les sous-sols de Notre-Dame (voir *la diagonale du fou*) ne va pas bien l'arranger, le pauvre vieux.

Certainement parce qu'il leur manque une case à tous les deux, il existe une certaine affinité entre Georges et Walther. Le second a confié au premier les événements qui ont entouré la capture de Chloé. Georges espère utiliser le pouvoir de la gamine contre Laurent.

Ce que tout le monde ignore, c'est que Walther parle aussi beaucoup avec Yves.

## DOMINIQUE

Il en a pris plein la gueule ces derniers temps et se fait lâcher par tous ses alliés. Mais ça, à force de vouloir jouer les petits chefs...

La réac' paradisiaque, anciennement axée autour de Dominique, est en train de se restructurer autour de Didier. Frustré, l'archange de la justice envoie chier tous les « durs » et fait cavalier seul. Il multiplie les enquêtes internes sur les autres ministères et comme elles n'ont pas de grandes chances d'aboutir (vu qu'il n'a plus une prédominance des votes au Conseil divin lui permettant de faire passer avertissements et suspensions), il met la pression à ses serviteurs pour qu'ils inventent de fausses preuves établissant des culpabilités sans équivoque (exemple : pacte avec le malin). Ce faisant, il utilise des méthodes purement inquisitoriales qui profitent au domaine de Joseph. Ainsi, Dominique est en train de se laisser consumer par sa propre frustration.

Sa plus grande erreur est de croire qu'avec son panzer cardinal, il va flouer les fondamentalistes de la droite chrétienne américaine.

## JOSEPH

Il est au carrefour entre Domi, Georges et Didier. En jouant les seconds couteaux, il est en réalité en train d'assurer son influence sur les trois.

Comme Didier essaie de chapeauter et d'unifier la réac', il s'appuie sur Joseph et se laisse entraîner dans des débordements typiques du domaine de l'Inquisition.

On trouve ainsi de plus en plus de serviteurs de Joseph utilisés comme police interne aux réseaux terrestres de Didier (médias, évangélistes...). Ils servent aussi tour à tour d'éclaireurs et de conseillers dans les campagnes d'évangélisation à travers le monde.

## DIDIER

Il surfe sur les courants de fachos parce que ça rapporte en ce moment. Mais à force, il finit par agacer non plus seulement les archanges gauchos, mais aussi les centristes. Il a toujours pris l'ascendant sur les autres avec ses têtes de cul hypocrites, le sourire en coin, en disant : « De toute manière que ça te plaise ou pas, tu peux pas te passer de mon domaine, alors fais avec... »

Et ça reste vrai actuellement. Sauf que le centre commence à en avoir marre de ses petits chantages du dimanche, de son soutien inconditionnel aux boys stationnés en Irak et de ses évangélistes sectaires.

Toute la question est de savoir jusqu'où ira Didier. Actuellement, l'archange de la communication tente de courtiser Blandine et de la faire basculer dans le camp de la réaction. Didier n'ignore pas que l'archange des rêves est victime de son image qu'elle veut clean et que son amour-propre souffre de s'afficher avec des individus tels que Novalis ou Jordi.

## JANUS ET MATHIAS

Définitivement, ils sont constamment dans un rapport de concurrence. Pas vraiment une ambiance de délation, mais plutôt une compétition sportive, sabotant avec noblesse l'action réciproque de leurs ministères respectifs.

On dirait qu'ils se foutent de tout et considèrent leurs collègues comme une bande de gentils abrutis totalement à la masse, incapables de voir la grosse lame de fond qui va s'abattre sur le coin de leur tronche.

Sûr qu'ils pourraient faire la différence, s'ils donnaient un coup de main à leurs collègues d'archanges. Mais franchement, il faudrait déjà qu'ils décident réellement à quel camp ils appartiennent. À moins qu'ils attendent que certains se vautrent en beauté au Paradis pour bouger le petit doigt. Ce qui, après tout, ne serait pas complètement volé.

## MARC ET JEAN

Leur point commun est de se demander si leurs domaines respectifs n'ont pas été instrumentalisés par le camp d'en face.

Marc se pose de plus en plus de questions sur son bébé : la mondialisation, jusqu'où ?

De son côté, Jean a besoin pour ses troupes incarnées des financements de Marc, afin de faire progresser l'humanité dans la bonne voie.

Mais Marc se dit que c'est de la faute de Jean si cette planète sent le mazout, rejetant ainsi la responsabilité sur l'archange de la foudre, au lieu de passer au bilan de conscience.

Quant à Jean, il n'est pas vraiment sûr d'être en train de faire le bien. Mais plus son domaine est calomnié, plus il se braque et persiste dans ses choix.

Le conflit est en train de s'envenimer entre les deux et pourrait à terme aboutir à une « guerre » ouverte entre leurs services respectifs. Ce qui serait une catastrophe pour le Paradis.

Néanmoins, les deux archanges ont un second point commun : ils ont le même psychanalyste, en la personne de Guy.

Ce qui est amusant pour l'archange des doc', c'est de voir que tout en se rejetant la faute l'un l'autre, Marc et Jean ont exactement le même type d'angoisses et de doutes.

## GUY

Il est en révolte, non pas contre Dieu, mais contre ses lieutenants. Selon lui, il faudrait revenir aux fondamentaux et

abandonner les symboliques de l'ancien et du Nouveau Testament : l'épée, la justice, les contrats... finalement, voilà des outils purement terrestres qui n'ont rien à faire dans le panthéon de Dieu.

Guy pourrait utiliser les confidences recueillies auprès de Jean et de Marc pour les réconcilier, en s'appuyant sur Francis.

Mais le vingtième siècle est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase : ces deux-là ont gavé à bloc leur domaine, et maintenant ils pleurent...

Guy ne recherche pas la vengeance : il veut utiliser les domaines de Jean et de Marc pour rééquilibrer un peu les stats. Et si au passage ça les affaiblit, c'est tout bénéf.

Méprisant la plus élémentaire règle de déontologie, Guy passe donc en douce les infos recueillies de la bouche de ses patients à Eli, Jordi et Novalis, lesquels exploitent le conflit entre les deux archanges pour bloquer l'action de leurs ministères respectifs.

Cependant, depuis longtemps, Joseph tente de se faire Guy, apôtre évident de la décadence sexuelle. Il pourrait utiliser à son avantage cette histoire de secret médical violé... s'il savait.

## ELI, JORDI ET NOVALIS

Eli existe : Jordi et Novalis l'ont récemment rencontré sur les bords de la mer Rouge. C'est d'ailleurs à cette occasion que Novalis se serait exclamé (en aparté) : « La vache, Jojo... comment il a la main verte, ce gars-là ! »

L'archange musulman de la création et les archanges chrétiens des animaux et des fleurs ont donc décidé de faire front commun autour de thèmes récurrents de leurs combats respectifs.

L'assise traditionnelle de Véphar et de Gaziel, princes peu impliqués dans la politique infernale, a permis une implantation des activités et des troupes d'Uphir, Vapula et Nisroch sous la houlette de Mammon.

Résumons donc.

- Propriétaires terriens et aquatiques : Gaziel et Véphar
- Financier : Mammon
- Finitions : Uphir, Vapula, Nisroch.

En phase 1, Jordi et Novalis s'attaquent aux firmes multinationales implantées là où elles n'ont rien à faire à leur sens, en utilisant les renseignements recueillis par Guy.

En phase 2, cette diversion oblige les garnisons démoniaques gérées par Gaziel et Véphar à bouger, et consécutivement, aux services de Jordi et de Novalis à se replier vite fait.

En phase 3, Eli observe les mouvements de troupes et cartographie les concentrations de muscles démoniaques. Ceci a pour effet de mettre en évidence la stratégie d'Asmodée : diversions en Occident pour régner sur le reste du monde.

En phase 4, grâce à ces informations, Eli tente de forcer les archanges de l'extermination à faire face à leurs responsabilités.



## DANIEL, JEANLUC ET FRANCIS

Un rapprochement durable est en cours entre les trois archanges.

Les nombreuses attaques démoniaques contre le ministère de la pierre, qui ont eu lieu dans une indifférence quasi générale, ont obligé Jean-Luc à lui donner un coup de main. C'est ainsi qu'il comprend que Daniel est en pleine remise en cause. Il cherche en vain à unifier le Conseil, tout en ayant perdu le soutien des « durs ».

L'archange des protecteurs décide de se rallier à sa cause, pas tant parce qu'il y croit que parce qu'il se dit que si Daniel doit endurer seul l'échec de ses ambitions, il va péter un plomb, et que derrière, ça va être du boulot en plus. Jean-Luc ayant un ascendant évident sur Francis (difficile d'exercer l'art subtil de la diplomatie sur le terrain sans une bonne protection en back up), il parvient à le convaincre de lui apporter un peu plus que son soutien moral et d'être enfin un partisan actif de son propre ministère. Daniel prêche dans le désert, Jean-Luc couvre ses arrières et Francis se fait l'écho de la croisade en arrêtant d'être

l'observateur cynique drapé de sa neutralité pantouflarde. De prime abord, ce n'est pas évident pour Francis de changer ses habitudes de vieille dame anglaise, mais il admet que la combinaison n'est pas aberrante : paix, protection et pierre.

## CATHERINE

Le triptyque précédent tente de se rapprocher de Catherine, qui fait payer à ses membres leur manque évident de burnes durant des siècles et des siècles en ignorant leurs nombreuses tentatives de prise de contact.

Catherine a d'abord été une femme avant d'être un archange, ce qui fait qu'elle n'a définitivement pas une approche d'androgyne originel dans son rapport à la Création.

Plutôt que de se révolter contre la machine comme Satan, elle s'est laissée absorber par elle, acceptant le titre d'archange des femmes tout en y voyant une aberration et un paradoxe évident : comment son domaine pourrait-il être placé sur un pied d'égalité avec les autres ? Peut-on parler d'un domaine des femmes comme on parle d'un domaine des animaux ou de l'épée ? Faut-il y voir une volonté évidente de Dieu de rabaisser une partie de lui-même contre l'autre ? D'où viendrait cette dualité qui n'existait pas au Paradis et pour laquelle Lucifer s'est damné ?

Et comment expliquer que ceux qui seraient d'essence purement spirituelle auraient pris corps sous des traits spécifiquement masculins, si ce n'est parce qu'ils ont été engendrés par les croyances d'une société immémoriale purement machiste, ce qui fait d'eux une bande d'usurpateurs pilotés par un charlatan, sénile depuis sa propre naissance.

Catherine entend gérer son domaine comme la moitié du tout, du grand tout. À ce titre, elle considère Yves comme le concierge docile de son domaine au Paradis, et Dieu comme l'ex d'un mariage d'intérêt mis sur le banc de touche depuis belle lurette.

## YVES ET HASSAN

Ils se rencontrent régulièrement à Bagdad où ils échangent leur point de vue autour d'un bon thé à la menthe entre deux attentats. Tout en devisant au sujet de la légalisation du permis de conduire pour les Saoudiennes et du concept de la maman-putain chez les Méditerranéens, ils se rendent bien compte qu'il y a quelque chose qui cloche depuis le départ.

Peu importe : à chaque jour son mystère et pour l'instant, celui à résoudre est de savoir comment les forces du Bien pourraient se sortir sérieusement les doigts... Parce que déjà du temps où le Paradis était uni derrière les fachos et l'Enfer divisé en interne, l'issue n'était vraiment pas donnée, mais maintenant que les conjonctures se sont inversées, ça se gâte d'autant plus...

Sans chercher à œuvrer pour une grande alliance sacrée, les deux archanges s'échangent leurs renseignements et tentent de coordonner l'action chaotique du bloc chrétien et du bloc musulman.

## KHALID

Depuis que Dieu a demandé aux archanges musulmans de revenir au conseil, Khalid veut encore plus marquer sa différence, au contraire d'Eli et de Hassan.

Néanmoins, il n'écarte pas l'idée de revenir un jour au Conseil et si Eli et Hassan ne l'ont pas encore fait, c'est uniquement par solidarité envers leur collègue.

Ainsi, c'est Khalid qui pose une condition à son retour : déplacer le QG des forces du Bien au Moyen-Orient.

L'archange de la foi pense obtenir gain de cause, une foi que les archanges chrétiens n'auront plus les moyens d'assurer la défense de leurs réseaux terrestres et agents incarnés. En clair : une fois que Khalid en aura terminé avec Laurent.

La guerre est de plus en plus ouverte entre ces deux archanges, et il n'est plus question d'alliance provisoire contre les démons.

Dans ce sens, le retour aux affaires de Georges est une aubaine pour Khalid, qui n'a pas hésité à l'accueillir comme un compagnon d'armes.

De son côté, Georges ne voit pas pourquoi il ne pourrait pas considérer les musulmans comme ses frères. Après tout, il s'est fait évincer par Laurent avant l'avènement de l'Islam, et s'il y a bien un massacre auquel il n'a pas pris part, c'est bien les croisades...

## BLANDINE

Sous ses airs de sainte nitouche guindée, elle est la première à mettre les deux mains dans le cambouis, à abattre à elle seule le boulot de six princes-démons et à toujours revenir des expériences les plus traumatisantes, intègre et saine d'esprit.

En participant à la dernière petite combine de Dieu, L'Ex nihilo, elle a encore gagné en puissance et finalement, s'il y a bien un seul domaine dont le Paradis ne pourrait pas se passer, c'est bien le sien.

Alors comme on ne l'entend jamais, parce que par principe, étant blonde, on ne lui donne pas la parole, finalement, ce qu'on sait d'elle est toujours rapporté de la bouche des autres : Valefor l'aurait [BIP] jusqu'à l'os, Beleth l'aurait aimée passionnément, Didier serait en train de la séduire et de la faire pencher définitivement du côté des durs, elle snoberait Novalis et Jordi, et ce serait le taureau qui l'aurait forcée...

En définitive, est-ce que ça n'est pas tout le contraire ? Chacun prend ses rêves pour des réalités et plutôt que de les contredire, l'archange les laisse croire ce qu'ils veulent afin de mieux les manipuler à sa guise.

## CHRISTOPHE

Même ses potes les plus proches ne le mettent pas dans la confiance de leurs plans, et chacun a l'habitude de le considérer comme quantité négligeable, inoffensif et sans véritable envergure. Christophe, en retour, passe

beaucoup de temps à faire semblant de bouder, ce qui lui donne toute latitude pour avoir la paix et s'occuper de son domaine.

Les archanges pensent s'occuper d'affaires d'adultes, mais à ce niveau-là c'est déjà trop tard. Ils passent leur temps à courir après des chimères, à réparer des usines à gaz. Mais ce n'est pas l'usine qu'il faut soigner, c'est la somme des cerveaux malades qui l'ont conçue. Il faut revenir aux fondamentaux, faire table rase des structures bancales.

Et de fait, depuis que Dieu a un Alzheimer, il est retombé dans l'enfance de son art.

## LAURENT ET SHARAH

Laurent ceci, Laurent cela, il sait bien qu'il fait n'importe quoi et qu'il est en train de perdre complètement les pédales. Alors c'est pas la peine de lui rappeler, ça l'énerve encore plus : « Tu vois Sarah, je t'aime bien, mais y a un moment, vaut mieux que tu fermes ta gueule et que tu te concentres sur les affectations des incarnés... Non, je dis ça, c'est dans ton intérêt... »

Laurent, en fonçant tête baissée, est en train d'arranger les affaires de ses deux grands rivaux, Georges et Khalid.

Et seul Sarah tente de lui venir en aide.



## LE SANCTUAIRE, À QUOI QU'ÇA SERT ?

### RIEN QUE DES MENSONGES !

*Rapport de Sephet, capitaine des Légions salvatrices  
Destiné à Andromalius, prince-démon du jugement*

Il y a un peu plus d'un an, j'ai reçu la mission d'enquêter sur les activités d'un groupe d'agents des dieux païens sur Terre, la DTC. En suivant leurs faits et gestes, j'ai découvert qu'ils appartiennent à une organisation bien plus vaste regroupant la quasi-totalité ce que l'on appelle couramment la troisième Force, les non-alignés ou encore, comme diraient les serviteurs de Baal, les punching-balls. Ce rapport contient toutes les informations que j'ai pu récolter durant mon enquête, en espérant qu'elles seront utiles à la cause démoniaque.

Mon enquête a commencé lorsque nos services ont repéré un démon renégat du nom de Petrofer, un ancien chevalier des fournaies infernales ayant disparu depuis 1998. Incarné dans le corps de Lucien Durand, il semble qu'il a mal vécu d'avoir à incendier un pensionnat de jeunes filles et toutes ses occupantes. Devenu renégat, il s'est évaporé dans la nature après avoir occis

son contact de l'époque (cf. rapport GHI-125-alpha-3, feuillet rose).

Nous n'avons retrouvé sa trace que début 2005, en plein Paris, et encore, par un coup de chance. Mais vous savez déjà tout cela. Ma mission consistait donc à approcher Petrofer pour découvrir s'il avait bénéficié de l'aide d'autres démons durant ces sept ans et s'il se trouvait d'autres renégats dans son entourage. Sous la forme d'un humain tout ce qu'il y a de plus banal, je me suis donc arrangé pour engager la conversation avec Lucien, puis pour devenir son ami et enfin son confident.

Lucien Durand est devenu pompier dès 1999, dans l'espoir de « racheter ses fautes » (c'est dire à quel point il est perdu pour la cause !). En 2003, au cœur d'un important feu de forêt, il est tombé sur un combat entre nos forces et une espèce de chevalier en armure, un certain Tristan. Le traître s'est retourné contre ses anciens collègues et les a mis en fuite. Tristan s'est avéré être un séide celte et un membre de la DTC, où il a introduit Petrofer.

## LA DTC

Sous la façade prosaïque de la Direction Technique et Commerciale de *Travelling Goods* se dissimule un service de mercenaires surnaturels, offrant ses services à toute la faune interlope qui vivote dans l'ombre de la guerre que nous menons contre les anges. Avec la DTC, j'ai découvert à quel point cette autoproclamée « troisième Force » peut être organisée. Au travers de rencontres régulières, d'échanges électroniques, de lieux partagés et du bouche à oreille, les différentes factions qui la composent s'échangent informations et nouvelles, créant toute une société parallèle à celle des humains, à celle des anges et à la nôtre.

L'existence de la DTC est apparemment assez connue dans le milieu occulte, que ce soit des psioniques, des sorciers, des renégats des deux bords ou des séides païens des divers panthéons. Ses membres acceptent des missions de toutes sortes, allant de l'espionnage à l'assassinat et de la protection à l'enquête, moyennant un salaire proportionnel aux moyens mis en œuvre. Les équipes de la DTC sont en effet constituées d'agents expérimentés, qui peuvent s'avérer dangereux même pour une équipe de démons de grade 1 ou un grade 2 isolé.

De par leur nature, les équipes de la DTC se retrouvent régulièrement face à des forces angéliques ou démoniaques. Ils s'efforcent généralement de garder profil bas pour ne pas déclencher des représailles qui leur seraient fatales. Mais s'ils se trouvent dos au mur, leur politique est de frapper fort et de ne pas laisser de survivant.

Il est à noter qu'en suivant l'équipe à laquelle appartient Petrofer, j'ai à de multiples reprises constaté que les démons renégats de la DTC ont gardé des contacts, ou du moins des sympathisants, dans nos rangs. Tous les anges et les démons rencontrés ne sont pas hostiles à la DTC, et certains semblaient plus qu'ouverts à la discussion, notamment pour échanger ou revendre des informations ou des services. La liste des démons

compromis que j'ai pu identifier se trouve dans l'annexe jointe à ce rapport.

### **HERCULE**

Le directeur de *Travelling Goods* et leader de la DTC s'appelle Héraclès Merkios, un citoyen grec. Il participe rarement aux missions, se contentant de la relation avec la clientèle et de l'intendance. Comme son nom le laisse présager, je me suis rapidement rendu compte qu'il s'agit en fait du demi-dieu Hercule en personne. Son histoire semble extrêmement compliquée et je n'ai pas su démêler les différentes versions qu'on m'en a données. Il est apparemment le fils de Zeus et d'une autre déesse grecque, Déméter, qui a disparu peu après sa naissance. Il a été élevé par Athéna, qui passe d'ailleurs de temps en temps à la DTC, bien qu'elle n'en fasse pas partie.

Hercule a longtemps été le seul lien entre la Terre et l'Olympe, où il apportait les dernières technologies. Le refuge des dieux grecs a été détruit en 2004 lors d'une série de cataclysmes qui a ébranlé toutes les Marches païennes, et la majorité d'entre eux sont morts. Suite à cette affaire (dont je parlerai plus en détails par la suite), Hercule s'est trouvé propulsé au cœur d'une entreprise d'unification et de sauvegarde des troisièmes forces, dont la DTC est l'un des piliers et dont les ramifications sont incroyablement vastes.

Depuis lors, Hercule passe ses journées sur Terre à superviser les efforts de conciliation entre les différentes branches du milieu occulte. Il rencontre régulièrement les dirigeants et les notables des groupes psis et des survivants païens, parfois dans les locaux de la DTC, mais le plus souvent à l'extérieur. Il est donc une cible privilégiée de corruption, qui nous permettrait d'atteindre d'un coup une multitude de forces mineures.

Le demi-dieu a une maîtresse, une jeune femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux sombres et habillée tout en noir. Elle dégage une grande puissance et je me suis toujours senti mal à l'aise en sa présence. Ses regards pénétrants m'ont glacé l'âme et j'ai préféré l'éviter autant que possible. D'ailleurs, sa relation avec Hercule est passablement orageuse, et ils alternent les engueulades et les attentions romantiques franchement horripilantes. Cela dit, je pense qu'elle peut poser un sérieux problème aux démons qui voudraient s'attaquer à Hercule.

### **L'INCIDENT VICTOR**

Le nouvel archange du feu récemment intronisé est à l'origine de la déchéance des Marches païennes, selon une suite d'événements dont les détails m'échappent pour l'instant. Il aurait dévasté la plupart des fiefs panthéistes et dévoré la majorité de leurs membres. D'après ce que j'ai entendu à la DTC, Faërie (la Marche des fées), l'Olympe (la Marche des dieux grecs), Héliopolis (la Marche des dieux égyptiens) et Asgard (la Marche des dieux nordiques) auraient subi ses assauts.

Les rapports sur Faërie sont contradictoires et il faudrait enquêter sur place pour connaître l'état exact de l'endroit

#### PLB ÉHONTÉE

La version des faits présentée par Sephet n'est pas tout à fait exacte. Pour tout savoir (ou presque), sur Victor et les événements ayant précipité la chute des Marches païennes et la formation du Sanctuaire, lisez donc l'excellente extension *Les Petites Apocalypses*. Je ne dis pas ça parce qu'elle est de moi, elle est vraiment excellente.

et de ses habitants. Il est cependant acquis qu'une partie des fées (dont leur reine Titania) s'est réfugiée sur Terre et qu'Oberon est mort. On raconte qu'il reste d'autres fées, fidèles à Victor, sur la Marche, mais cela reste à prouver. L'Olympe et Héliopolis sont entièrement détruites. Tous les dieux et séides grecs présents sur place au moment de l'attaque ont été défaits. Chez les Égyptiens, seuls Isis et Osiris ont réussi à s'échapper, mais ce dernier est mort lors d'un combat ultérieur.

Asgard est toujours debout, mais plus mal en point que jamais. Depuis que l'arbre d'Idun a été déraciné, la Marche perd sa consistance et ses PP à vue d'œil. Certains dieux songent à s'exiler, tandis que les autres sont coincés au Valhalla où ils risquent de disparaître pour l'éternité. Je conseille aux princes qui souhaitent s'amuser une dernière fois à jouer à Garm, Héla et compagnie de le faire en vitesse avant qu'il ne soit trop tard.

On peut supposer que les actes de Victor lui ont été dictés directement par Dieu, qui souhaitait sans doute se débarrasser d'un paysage polythéiste fort encombré. En quelque sorte, il lui a fait faire un grand ménage de printemps. Les activités de Victor en tant qu'archange sont apparemment plus subtiles, se limitant à la surveillance et à la médiation.

### **LE SANCTUAIRE**

Lors de son dernier combat, Victor a affronté une coalition composée de la DTC, des différents dieux païens, de psioniques et de quelques archanges, dont Jésus et Michel. Personne n'en a rien su puisque la bataille a eu lieu sur une Marche venant juste de s'ouvrir, Mythopolis, la ville idéale. Moi-même, je ne l'ai appris qu'en me rendant sur place et en recoupant les témoignages de plusieurs membres du Sanctuaire.

Car, bien qu'il ait dû diablement les abîmer pour cela, Victor a néanmoins réussi à unir les troisièmes forces éparses... les unir contre lui ! En pansant leurs plaies après cette victoire à la Pyrrhus, et sous l'impulsion d'Hercule et du Christ, les survivants ont décidé d'unir leurs forces. Ainsi est né le Sanctuaire.

Basé sur Mythopolis, le Sanctuaire accueille tous ceux qui n'appartiennent ni aux forces du Bien, ni aux forces du Mal, c'est-à-dire : les renégats, les psis, les sorciers, les séides païens, les monstres et ainsi de suite. En théorie, il regroupe la quasi-totalité des forces non-alignées. En pratique, il en va bien autrement. Je ne doute pas qu'il puisse arriver à terme à atteindre cet objectif, mais dans l'état actuel des choses, on est loin du compte et le Sanctuaire n'est encore qu'un bourgeon. En effet, la plupart des

# BACKGROUND

sorciers préfèrent travailler pour leur compte et sont par nature des solitaires. Les conpsis se sont officiellement rattachées au Sanctuaire, mais cela reste pour le moment une allégeance de façade et ils continuent leurs magouilles comme si de rien n'était. De fait, on trouve relativement peu de psioniques dans les rangs du Sanctuaire. La plupart des renégats sont difficiles à joindre et ont tendance à se méfier des groupes un peu trop nombreux, préférant se fondre dans la foule. Restent les païens, qui eux ont presque tous rejoint le Sanctuaire, mais sont peu nombreux depuis les massacres de 2004, sans compter que beaucoup de vikings sont encore sur Asgard.

J'ai compté environ une centaine de personnes actives sur Mythopolis. Cela peut paraître peu, mais il ne faut pas oublier que le nombre de sympathisants est environ dix fois plus élevé, qu'ils disposent de grands moyens financiers à travers les conpsis et que si, individuellement, ils sont plus faibles que des démons, leur nombre et leur intégration à la société font qu'ils représentent un véritable danger.

Au final, l'existence du Sanctuaire est à la fois étonnante, légèrement inquiétante et surtout très prometteuse. Nous avons là une occasion unique de corrompre d'un coup des groupes qui restaient autrefois isolés et indépendants les uns des autres. J'ai déjà mentionné l'impact que pourraient avoir les actions d'Hercule, il faut donc y ajouter celles des dirigeants du Sanctuaire : les Douze.

## LES DOUZE

Les Douze sont les membres fondateurs du Sanctuaire, ceux qui se sont réunis après la bataille contre Victor. Le nom est une idée d'Hercule, inspiré des Douze Olympiens. En fait, son idée de départ était les Douze Nouveaux Olympiens, ce qui a été rejeté à l'unanimité (moins une voix). Mais le chiffre est resté.

Les Douze se réunissent en secret et on ignore l'identité de la plupart d'entre eux. En fait, il n'est même pas sûr qu'ils soient précisément douze.

- Hercule fait partie des Douze et ne s'en cache pas. Il est le visage public du Sanctuaire auprès du milieu occulte, ce qui explique les nombreuses réunions et pourparlers qui l'occupent à longueur de temps.
- La petite amie d'Hercule est aussi du nombre. Je ne sais pas exactement de qui il s'agit, mais c'est sûrement quelqu'un de très puissant, du niveau d'un archange ou un prince-démon.
- Michel. Ce gros bourrin essaie de se cacher, mais toute forme de subtilité lui est insupportable et il a été facile à reconnaître. Si le fait que l'archange soit mêlé d'aussi près au Sanctuaire venait à s'ébruiter, sa position serait pour le moins précaire. Un atout à garder dans notre manche pour le moment opportun.
- Un grand type maigre, appuyé sur un bâton, le type vaguement égyptien. Ne vient pas souvent. Ce n'est pas Osiris, puisqu'il est censé être mort.
- Jésus. Comme Michel, mais pour d'autres raisons, il lui est impossible de se cacher. On me l'avait déjà dit, mais j'ai pu le vérifier : ce type empeste l'étable. J'imagine qu'il

prépare le repas pour les autres, en multipliant les pains et en changeant l'eau en vin. Quantité négligeable.

- Isis, à moins qu'il existe une autre déesse égyptienne porteuse d'anckh qui ait survécu à la destruction de sa Marche, ce qui est peu probable. Elle réside en permanence à Mythopolis.
- Deux psioniques très puissants, un homme et une femme. Ils vivent au centre de Mythopolis, dans un verger. Je n'en sais pas beaucoup plus sur eux. Ils restent en retrait des autres, à part Jésus. Mais ce con s'entend bien avec tout le monde.
- Une déesse nordique, reconnaissable à ses tresses blondes et à sa voix tonitruante. Il s'agit sans doute de Frigg, ou peut-être d'une valkyrie. Elle n'est pas assez jolie pour être Freya, à moins que les nordiques aient une drôle de conception de la beauté.
- Une femme plutôt jolie et qui a l'air complètement idiote. C'est peut-être juste un air qu'elle se donne pour se protéger. Mais peut-être pas, c'est difficile à dire. Elle me donne l'impression de l'avoir déjà vue quelque part, mais impossible de me souvenir d'où. C'est sûrement sans importance.



## CONCLUSION

*Comme vous avez pu le constater en lisant ce rapport, les faits que j'ai réussi à découvrir sont d'une ampleur sans précédent. Grâce à moi, les forces du Mal ont une chance de frapper avant que leurs ennemis n'aient eu le temps de se préparer. Je vous confie donc ces informations avec le sentiment du devoir accompli. J'ai hâte d'agir à nouveau sous vos ordres, pour la victoire finale.*

Sephet

- Eh ben dis donc, il nous avait bien dupé celui-là. Heureusement que tu t'es douté de quelque chose, je n'ose pas imaginer les dégâts qu'il aurait pu provoquer !
- Tu sais, je l'avais à l'œil depuis le début. J'ai déjà un agent spécialisé prêt à prendre sa place et qui va étouffer cette affaire tranquillement dans ses prochains « rapports ». On va leur faire croire que Petrofer est passé par mes services, ou à la Terre Creuse, ou une connerie du genre. Par contre, il faudra dire à Lucien de changer de gueule et de piaule, et d'être plus prudent dans le choix de ses amis à l'avenir, surtout quand il les ramène à la DTC.
- Je m'en occupe. Et pour le rapport, on en fait quoi ?
- Comme tu veux. Dis, tu trouves qu'on s'engueule souvent ?
- ...



## RIEN QUE LA VÉRITÉ !

Mine de rien, la vision de Sephet (paix à son âme) sur le Sanctuaire est correcte dans les grandes lignes. Évidemment, il n'a pu percer à jour tous les sombres secrets de l'organisation. Il faut dire que certains sont gratinés. Allez, bientôt, vous serez dans le secret des dieux. En route pour les montagnes russes métaphysiques !

### LA VÉRITÉ SUR ...

#### **Victor**

Comme vous le savez sûrement, sauf si vous avez eu l'outrecuidance de ne pas acheter *Les Petites Apocalypses*, Victor est le fils de France d'Argon et d'Oberon. C'est donc la fois un dragon et un haut-fée. Et même bien plus encore puisque son âme immortelle est issue du Compost (l'endroit où se retrouvent les âmes qui ne vont pas au Paradis, en Enfer ou au Purgatoire ; c'est expliqué dans ... mais oui, vous avez deviné : dans *Les Petites Apocalypses*) où elle a été forgée à partir de morceaux de Gabriel, l'ancien archange du feu (dont il tient sa passion pour les cactus nains), mais aussi de bouts d'Aegir le Rouge, l'ex-doyen des dragons (de qui il a hérité une haine tenace envers Georges) et sans doute d'une dizaine d'autres âmes de moindre importance. Victor n'est donc pas la réincarnation de Gabriel. Il n'a aucun de ses souvenirs et qu'une toute petite, petite partie de sa personnalité. Il n'a notamment aucun lien particulier avec l'Islam. D'ailleurs, il préfère les congrégations charismatiques. Et son nom s'écrit avec un 'c', pas un 'k'.

### LA VÉRITÉ SUR ...

#### **Les Douze**

Les douze ne sont que dix pour l'instant. Hormis ceux que Sephet a identifiés (Hercule, Michel, Jésus et Isis), il manque : Ange, Alain, Seth et Naama (des enfants d'Adam et Ève), Frigg (la femme d'Odin, qui dirige son panthéon en sous-main sans rien en dire à son mari) et Lilith. Les deux « places » restantes sont ouvertes, mais les candidats contactés jusqu'ici ont décliné l'invitation. Parmi eux, on compte Athéna et sa copine Catherine qui ont d'autres chats à fouetter, France d'Argon qui est restée introuvable et Titania qui préfère s'occuper exclusivement des fées. Un nouveau venu va bientôt se présenter au Sanctuaire : Hermès. Son histoire est un poil compliquée, ce qui fait qu'il a droit à un paragraphe rien qu'à lui. Quant au douzième, ce sera Shiva, sorti du Purgatoire avec l'aide d'un vieux pote à Jésus : Lazare. Et alors l'équipe sera au complet. Alléluia !

### LA VÉRITÉ SUR ...

#### **Hermès**

Début 2008, Hermès va se présenter à la DTC pour rejoindre le Sanctuaire. Problème : le messager des dieux est mort et enterré depuis belle lurette, victime de la guerre civile ayant salement décimé les rangs des dieux grecs suite à la mort de Zeus (dans les premiers siècles de notre

ère). Pourtant, il est bel et bien là, en chair et en os si l'on peut dire, et en pleine possession de ses moyens.

Bien sûr, il est possible (et même probable) que les rêves des humains aient créé un nouvel Hermès onirique. Mais l'Hermès que connaissait Hercule était avant tout un psionique de la famille de Zeus en symbiose avec le dieu (si vous n'êtes pas à jour sur votre cosmogonie mythico-onirique, ça n'est pas très grave : hochez la tête et passez à la suite). D'un autre côté, le nouvel Hermès n'a pas l'allure d'une créature des rêves. Déjà, il a réussi à venir sur Terre, ce qui n'est pas simple pour un être onirique. D'autre part, et c'est encore plus significatif, il a évolué depuis un peu moins de deux mille ans. Il a changé, à la fois dans son aspect et dans sa personnalité. Et ça, les dieux oniriques, ils ne savent pas faire. Ils sont toujours conformes à l'idée qu'ont d'eux les humains qui les rêvent.

Et puis cet Hermès est un beau parleur, il a l'art de mettre tout le monde à l'aise. Certes, il élude certaines questions et semble avoir une mémoire parcellaire, mais qui se souviendrait de tous les détails presque deux millénaires après ? Il raconte qu'il a échappé par miracle à la mort en se retrouvant sur une Marche intermédiaire minuscule, où il a mis longtemps à se réveiller et encore plus longtemps à la quitter pour rejoindre la Terre. En arrivant enfin en Olympe, il l'a trouvée dévastée et s'est rendu sur Terre, où il lui a fallu un peu de temps pour retrouver la trace de ses camarades et là, pif-paf-badaboum : le voilà. Évidemment, son histoire ne tient pas spécialement debout. En même temps, il est possible qu'elle soit vraie, non ?

Hé bien, non. En fait, Hermès n'est autre que Valefor, ou Janus, ou maintenant Hermès, qui s'apprête à mettre le pied dans le seul camp où il n'avait pas encore un rôle : la troisième Force. Et il est bien parti pour y réussir. Il va certainement s'amuser à côtoyer ses collègues archanges incognito. Souhaitons-lui bonne chance pour cette nouvelle carrière.

### LA VÉRITÉ SUR ...

#### **Jésus**

Quel est le lien entre Jésus et la troisième Force ? Pourquoi s'intéresse-t-il de si près à la survie des dieux païens ? La réponse se trouve, entre les lignes, dans *Les Petites Apocalypses*. Oui, encore. Qu'est-ce que vous voulez, je n'ai pas non plus écrit vingt-huit mille suppléments pour INS/MV, hein !

Bref.

Donc, comme on peut le lire à demi-mot dans *Les Petites Apocalypses* (oui, je reçois 1 PA à chaque fois que j'écris le nom de ce supplément !), Jésus est Adam. Enfin, en fait, c'est plutôt le contraire : Adam est aussi Jésus.

Reprenons depuis le début. Oublions momentanément le fait que l'archange Jésus est censé être l'un des premiers nés, nous y reviendrons plus tard. Adam naît en -6000 et des brouettes, un peu après la chute, dans une tribu humaine à l'aube de la civilisation. Lui et sa femme Ève sont enlevés par Dieu, qui leur confie une étincelle de pouvoir divin, les place dans le jardin d'Eden et se charge

de leur éducation. Bref, l'histoire est connue et elle finit mal. Adam et Ève sont chassés d'Eden, font des gosses dans la souffrance (enfin surtout pour Ève, hein ; pour Adam, c'est plutôt plaisant) et quelques siècles plus tard, Adam tente de retourner au jardin et se fait rouster par Gabriel. Seulement voilà, l'étincelle divine a fait du bon boulot et à l'insu de tous, Adam se relève quelques temps plus tard. Sa famille a déjà fait son deuil et de toute façon, il a d'autres trucs à faire, alors il part à l'aventure sans prévenir personne.

Avance rapide de quelques millénaires, Adam retrouve Dieu, ils discutent, Adam lui demande poliment s'il peut revenir à la maison. Dieu est bien embêté, vu qu'il a rasé le jardin d'Eden depuis un moment, alors ni une ni deux, il lui propose de monter au ciel direct, et de devenir archange de lui. Adam accepte et pour passer inaperçu, change de nom pour Jésus. Dieu le présente aux autres archanges comme son fils, bien que ce soit évidemment impossible, parce qu'il le considère comme tel suite aux nombreuses années qu'ils ont passées ensemble dans le jardin d'Eden où il jouait le rôle du patriarche bienveillant.

Quelques années plus tard, Jésus, qui s'emmerde, décide de refaire un tour sur Terre. Seulement voilà, le coup de l'avatar, cette forme naturelle qui fait fuir tout le monde et rend les mécréants aveugles, ça casse un peu l'ambiance. Alors il invente l'incarnation dans un corps humain. Là encore, l'histoire est connue, et une fois de plus, elle finit mal. Jésus est crucifié, mais ses miracles et les quelques notions de philo qu'il a récupérées à droite à gauche lui assurent un certain public et il a créé une nouvelle religion à son corps défendant. Sa gloire est assurée pour les siècles des siècles, amen. Les deux millénaires suivants sont moins brillants, aux notables exceptions de la création de *Chez Régis* et à son rôle discret dans la fondation du Sanctuaire.

Ce qui nous ramène à la question première. Quel est le lien entre Jésus et les dieux païens ? Hé bien, tout simplement, il est leur père à tous. En effet, les enfants d'Adam et Ève, de puissants psioniques à la base, sont devenus des dieux en se nourrissant de la pomme d'or de l'arbre de la connaissance du jardin d'Eden (tout cela est très compliqué et vous a déjà été raconté en détails dans *Les Petites Apocalypses* et d'autres merveilleux suppléments). Bref, Jésus est le père d'Odin, de Zeus, de Seth et de Naama, ainsi que de Shiva. Presque tous les dieux incarnés sont ses descendants (ainsi que la plupart des psioniques), et il cherche à les protéger. Normal, non ?

Maintenant que ce point est résolu, reste à expliquer pourquoi les archanges ont des souvenirs de Jésus remontant au début des temps et à savoir qui peut bien être le frère de Malphas si ce n'est pas Jésus. La réponse est bête comme chou : il a pris la place de quelqu'un d'autre. Le véritable premier né et frère de Malphas s'appelait Joshua. Physiquement, il ne ressemblait pas tellement à Jésus, mais il était si renfermé et gothique avant l'heure qu'il a peu marqué les esprits. Il s'est tu pendant les vives discussions qui ont mené à la chute et lors du Schisme, on raconte

qu'il était occupé à autre chose. En fait, Joshua était l'ange de puissance du secret et tout ce qu'il ne disait pas le rendait plus fort. Tout le contraire de son frère donc.

Environ mille ans avant notre ère, il disparut corps et biens, sans que personne ne s'en inquiète puisque tout le monde l'avait oublié. Est-il devenu renégat ? A-t-il raté une Marche ? A-t-il abusé du pouvoir Corps mémétique sans espoir de retour ? A-t-il effacé les souvenirs de son existence pour démultiplier sa puissance ? A-t-il fini par dire la Vérité et disparu dans un plop ? Mystère et boule de gomme. Toujours est-il que lorsque Dieu ramène Adam au Paradis quelques siècles plus tard, il décide de lui confier la place de Joshua. Ça ne choque pas grand monde, vu que le bonhomme n'avait jamais rien fait de mémorable, mais quelques-uns se sont tout de même étonnés d'apprendre seulement maintenant qu'il était le fils du patron depuis le début. Bon, comme on dit, les voies du Seigneur sont impénétrables (et j'aurais mieux fait d'y aller à pied...). Là-dessus, Adam en profite pour moderniser un peu son nouveau nom en « Jésus », ce qui sonne quand même mieux. Et l'affaire est dans le sac.

Quant au fait de savoir si Jésus est un abruti fini ou un comploteur de génie, je vous laisse seul juge.

## LA VÉRITÉ SUR ...

### **Lilith**

Comme Victor, Lilith n'est pas tout à fait ce qu'elle paraît être au premier abord, quoi qu'un peu quand même. Allez donc lire la vérité sur Victor si ce n'est pas déjà fait. C'est bon ? Bien. Donc, l'âme de Lilith est elle aussi issue du Compost. Elle est le résultat d'un mélange entre celles d'Aphrodite (d'où la méprise de Catherine et Athéna dans *Les Petites Apocalypses*), mais encore d'Andrealphus (d'où sa cicatrice au ventre et sa haine des enfants) et là encore d'une pelletée d'âmes moins fortes, pour la plupart des midinettes.

Lilith n'est pas stupide et elle sait exactement ce qu'elle veut. Le problème, c'est que ses motivations sont totalement superficielles et égoïstes. Elle veut s'amuser et se faire du bien, et le reste ne l'intéresse absolument pas. Pour l'instant, elle participe au Sanctuaire plus pour les bons coups qui s'y trouvent que pour le pouvoir ou les responsabilités qu'elle pourrait y obtenir. Il n'est pas impossible qu'elle change avec le temps, mais cela risque de prendre des dizaines d'années.

Pourtant, il y a un domaine que Lilith prend au sérieux, c'est le cul. Elle fréquente assidûment les milieux libertins, les boîtes à partouzes, les studios pornos et ainsi de suite, et elle y a découvert des choses qui ne lui plaisent pas. Des démons de Marie-Jolie. Cela n'a rien à voir avec une quelconque jalousie venue des parties d'elle qui furent prince du sexe (Lilith n'a aucune mémoire de ses vies passées) ou une envie de lui ravir son poste. Non, c'est tout simplement une opposition de point de vue.

Pour Lilith, le sexe est quelque chose de joyeux et d'agréable. Pour Marie-Jolie, c'est une arme qu'elle utilise pour damner les humains. Elle n'a plus les notions de la joie

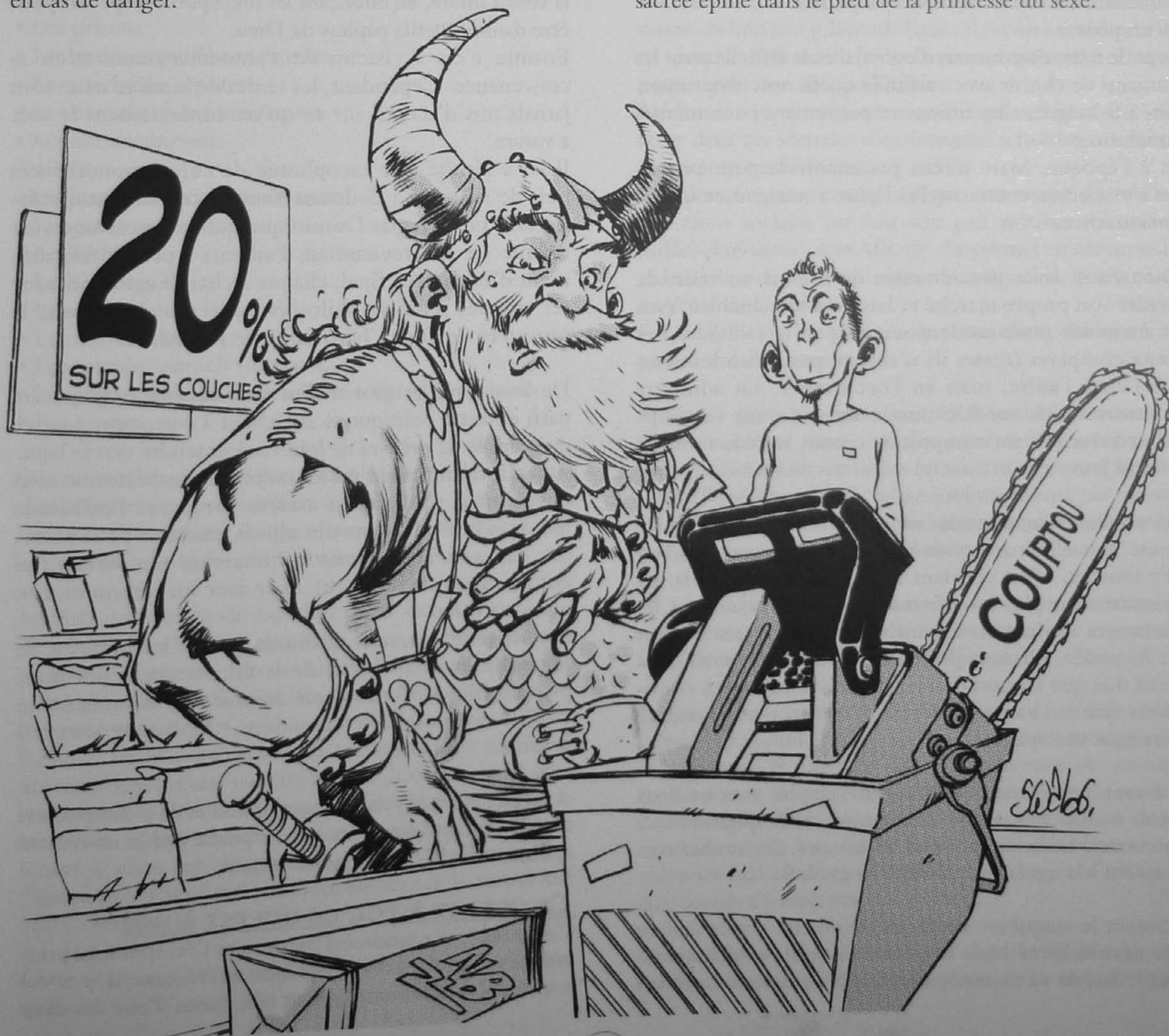
de baiser et de la libération par le cul que pouvait avoir son prédécesseur. Les démons à son service propagent la violence, la domination, les viols et toutes sortes de choses pas très cool. Et ça, Lilith, elle n'aime pas. Pas à cause du malheur qu'ils provoquent chez les humains, non, mais parce que ça fout la merde dans son monde.

Il y a donc une guerre larvée entre Lilith et Marie-Jolie. Lilith elle-même est largement assez puissante pour contrer n'importe quel grade 3 de la princesse-démone, mais elle ne peut être partout, tout le temps. Elle est donc en train, l'air de rien, de se créer sa petite troisième force, tranquille, dans son coin : les libertins. C'est une des raisons qui fait qu'elle a accepté de perdre son temps avec le Sanctuaire. Elle recrute des psioniques, des renégats et des humains *aware* qui partagent ses opinions sur le cul et les rencarde sur la présence et les moyens des démons de Marie-Jolie. En dehors de leurs propres pouvoirs, ces libertins obtiennent Phéromones (cf. *Les Petites Apocalypses*, page 95 ; tu vas finir par l'acheter ce supplément, zut à la fin !) ainsi que la possibilité de l'invoquer en cas de danger.

Les libertins sont actuellement une douzaine : un grade 2 renégat de Novalis, un grade 1 renégat de Marie-Jolie, une ancienne héroïne de Freya, 3 psioniques et six humains. Notez que lorsqu'un simple humain entre chez les libertins, il est considéré comme l'équivalent d'un héros païen pour ce qui est des seuils de blessure, des maximums de caracs et de talents, des PP et de tous ces trucs.

Cette petite bande travaille principalement dans la région parisienne et dans le sud de la France, où ils prêchent les vertus de la baise entre adultes consentants, la libération des mœurs et le respect de ses partenaires. Ils cherchent à contrer les efforts des démons de Marie-Jolie, à éliminer les plus lourdingues d'entre eux et à reconforter leurs victimes. Ils agissent discrètement, n'ayant ni la puissance personnelle, ni le nombre permettant de s'opposer de front à leurs ennemis.

D'ailleurs, ils ont été tellement discrets que Marie-Jolie ne s'est pas encore rendu compte de leur existence (ça, c'est bien) ou de leurs actions (ça, c'est pas bon signe). Mais les libertins sont encore à leurs balbutiements. Avec du temps et de l'expérience, ils vont sans doute finir par devenir une sacrée épine dans le pied de la princesse du sexe.



# BACKGROUND

## LA MÉTAPHYSIQUE DU DÉ À 6 FACES

À la belle époque, les séides pouvaient courir tout nus à la surface de la Terre en exhibant leurs organes démoniaques ou angéliques devant le premier troupeau d'humains venu, puisque ces derniers étaient supposés être de fidèles partisans en devenir...

Un âge d'or pour beaucoup de serviteurs de bas grades qui mentaient sans scrupule sur leur statut afin de se donner de l'importance et ainsi de s'assurer un leadership spirituel sur toute une région, avant de fuir à la première embrouille venue avec la troisième force.

La lutte entre le Bien et le Mal se résumait alors à un subtil art du mouvement tactique sur le champ de bataille et c'étaient finalement les chefs de guerre des deux camps qui portaient le message à connotation universelle de leur souverain, à savoir : « Si tu sais pas manier le casse-tête t'es qu'un pédé. »

Avec de telles dispositions d'esprit, il était difficile pour les humains de choisir avec certitude quelle voie emprunter, tant à la longue, elles finissaient par renvoyer aux mêmes conclusions...

Et à l'époque, Marc n'était pas encore là pour proposer des clauses contractuelles plus avantageuses que la concurrence.

Dieu finit donc par admettre qu'il était en train de perdre son propre marché et laissa carte blanche à Yves et Asmodée pour moderniser un peu la croisade. Les deux compères (certes ils n'aiment pas qu'on les associe l'un à l'autre, mais en l'occurrence, on admettra aisément qu'ils ont fait cause commune, sur ce coup-là) arrivèrent à un compromis connu sous le nom de Grand Jeu.

Alors, d'emblée, personne ne comprit rien à rien à cette toute nouvelle manière de faire la guerre sans avoir l'air d'y toucher. C'est pourtant très simple : depuis lors, les boss ne sont plus les démons de la destruction ou les archanges du hachoir à trancher des mains, mais Yves et Asmodée. Un tout petit peu moins vulgairement, on peut dire que l'innovation en la matière consiste à considérer que le champ de bataille n'est pas tant un espace physique que spirituel.

En tant que réformateur, Yves et Asmodée sont les deux seuls à avoir une vision d'ensemble sur la question et à orchestrer les troupes, toutes les troupes, du familier corrupteur à la machine à détruire de grade 3.

Durant le vingtième siècle, de nombreux traités tentant de décrire la méthode ont été réalisés. Ils sont en général le fait de vieux renégats réfugiés en Asie et convertis

au bouddhisme qui cherchent par là à convaincre leurs anciens collègues de la vaste escroquerie à laquelle ils souscrivent depuis des siècles et des siècles.

La lecture de tels ouvrages est évidemment considérée comme un acte hérétique, mais permet néanmoins de ne pas faire « PLOP » idiot... On peut considérer qu'elle ouvre la compétence Grand Jeu au niveau 2.



## PHASE I : CORRUPTION ET RÉDEMPTION

Il est communément admis chez ceux du haut que c'est aux humains de décider s'ils se tournent ou non vers le Seigneur.

Naturellement, ce point de vue n'empêche pas de montrer la voie à suivre, en énonçant les préceptes à respecter pour être dans les petits papiers de Dieu.

Ensuite c'est à chacun de s'autodéterminer selon sa convenance. Cependant, les séides de lumière ne se sont jamais mis d'accord sur ce qu'est concrètement la voie à suivre.

Il en a résulté une cacophonie de cultes monothéistes puis de schismes : là-dessus Yves est totalement intransigeant, ce n'est pas Dominique qui imposera une voie unique (ce qui reviendrait d'ailleurs à perdre énormément d'âmes). Au final, chaque archange agit et incarne ses troupes selon la philosophie de son domaine et le ministère de Dieu s'harmonise de lui-même.

De leur côté, les gros malins d'en bas ont toujours tiré parti de cette politique et cherchent à corrompre tout ce qui semble de près ou de loin vouloir tendre vers le haut. À partir du moment où les cultes monothéistes se sont développés, poussés en arrière garde par l'influence des anges, les démons ont agi en réaction pour saccager par tous les moyens la hiérarchie temporelle (les cultes à la gloire de Dieu), et ce avec un certain succès, peut-on dire.

Face à cette mauvaise habitude qu'ont les humains de rejoindre le côté obscur de la foi, les anges ont donc pris l'habitude d'intervenir incarnés en hommes afin d'offrir une possible rédemption... Mais reste encore à la saisir...

À terme, les entreprises de corruption et de rédemption se multiplient sans que personne ne puisse établir clairement qui a commencé et qui possède quoi.

**CE QUI EST À TOI, CE QUI EST À MOI**  
Commençons néanmoins par étudier l'exception au principe énoncé dans le paragraphe précédent. Il y a des « secteurs » traditionnellement aux mains d'une des deux

hiérarchies et des secteurs neutres sur lesquels chacun cherche à s'arroger une prédominance. En voici une liste non exhaustive.

### - LA PART DE DIEU

- Églises, cultes monothéistes et organisations laïques affiliées
- Polices & Armées
- Fabricants d'armes
- Clubs de belote du troisième âge et les maisons de retraite
- Hôpitaux publics
- Monuments publics religieux et laïcs
- Écoles
- Infrastructures dans le domaine des transports et de l'énergie

### - LA PART DU DIABLE

- La jeunesse
- La pègre
- L'art
- Les prisons
- Les endroits publics nocturnes
- Le marché de la porno
- Les cimetières & funérariums
- Les administrations

### - LES MARCHÉS DE LA CROISSANCE

- Les gouvernements
- Les O.N.G.
- Le Rock'n'roll
- Les sphères de la finance
- Les multinationales
- Les mondes virtuels (Internet...)
- Les groupements de citoyens (associations, lobby, loisirs...)
- Les médias

Concernant les secteurs dans lesquels une des deux hiérarchies détient une prédominance, il n'y a pas pour autant forcément de contrôle absolu, si ce n'est au cas par cas dans le cadre défini par vos propres scénarios.

Au-delà, un violeur de caniches nains sataniste peut très bien fréquenter un club de belote, mais on considère que les humains présents dans ces secteurs vont avoir tendance à être plus sensibles à celui des deux camps qui y détient une prédominance.

Celle-ci signifie qu'un réseau hiérarchique y joue traditionnellement de son influence indirecte par tous les moyens physiques ou spirituels : il peut s'agir de surveiller le recrutement du personnel, d'utiliser de temps à autre un pouvoir de grade, ou d'envoyer à l'occasion un serviteur humain remonter le moral des âmes « sensibles ».

Cette tendance est quantifiable statistiquement comme suit :

TABLE D'INFLUENCE INDIRECTE

Serviteur humain	+1 / -1
Grade 0 et Familiars	+2 / -2
Grade 1	+3 / -3
Grade 2	+4 / -4
Grade 3	+5 / -5
Domaine d'Intervention privilégié	+6 / -6**
Influence directe	+Foi / -Foi*

Les nombres indiqués correspondent aux bonus/malus à additionner aux colonnes lors d'un jet.

Qu'un démon soit en train de faire un mauvais coup dans un aéroport ou qu'il tente d'y corrompre l'âme d'un pilote de long courrier, il verra un malus appliqué, par exemple, dans le premier cas à son jet de discrétion, dans le second, à son jet de séduction.

Pour autant, cela ne signifie pas que le royaume de Dieu ouvre ses bras aux pilotes de ligne. Revenu à son domicile, ce dernier sera dans de meilleures dispositions d'esprit pour vendre son âme au Diable.

Néanmoins, à terme, cela signifie que les humains présents dans ces secteurs vont être plus sensibles aux thèses d'un camp ou de l'autre.

De plus, on peut considérer que sur tous les jets d'interactions sociales un tant soit peu mâtinés de morale judéo-chrétienne, une MR de dix permet au corrupteur/rédempteur de faire définitivement switcher une âme de son côté de la barrière.

Il y a d'ailleurs des chances que son client devienne un pote corvéable à merci.

\* Signifie qu'un serviteur d'une des hiérarchies est présent de manière constante. Ainsi, un démon qui se fait passer pour un patron de bistrot dans une station balnéaire va rapidement réussir à pourrir l'ambiance générale, même involontairement, par exemple s'il était uniquement là à la base pour assurer la logistique des groupes de mission d'une région donnée.

\*\* Signifie qu'un supérieur passe régulièrement en transit dans le coin, par exemple Janus à l'aéroport de Rome, pour assurer son trafic de crucifix « bénis » depuis le Vatican.

Les secteurs relatifs à la croissance du « marché » sont considérés comme un terrain neutre que les deux camps se disputent. Il s'agit de différentes facettes du monde moderne sur lesquels de nombreux pouvoirs de grades démoniaques se déchaînent. Pour cette raison, on peut considérer que les malins bénéficient d'un bonus en colonnes égal à leur score de foi sur tous les jets d'interaction sociale s'y rapportant.

Naturellement, il n'y a aucune règle préétablie en la matière. Un aéroport peut par exemple se trouver sous

# BACKGROUND

l'influence indirecte d'un baron qui a réussi à s'imposer sans partage sur une région donnée.

## MON MINISTÈRE DANS UNE MJC

En dehors de quelques secteurs caractéristiques aisément identifiables, la société mondiale est une vaste friche d'âmes sur laquelle il y a de quoi exercer ses talents.

Parce qu'envoyer six démons de grade 0 exercer leur office du côté de l'aéroport de Roissy risque de se solder à terme par l'intervention d'une équipe d'anges exterminateurs, il est communément admis qu'il vaut mieux commencer petit et fortifier son réseau d'âmes au fur et à mesure.

Car c'est bien de cela qu'il s'agit : sensibiliser les âmes à sa doctrine est le nerf de la guerre. Cela répond à un double objectif. En premier lieu, il s'agit de se créer un réseau de sympathisants qui apporteront ressources et renseignements utiles. En second lieu, il s'agit de créer chez les humains le déclic qui les poussera durablement à rechercher par eux-mêmes le règne de la lumière ou la corruption des ténèbres. En effet, les domaines des supérieurs sont alimentés par les âmes qui les rejoignent après la mort.

L'équipe de serviteurs qui leur a montré la « bonne voie » peut bien se faire exterminer par le camp d'en face. Peu importe, du moment qu'ils ont convaincu des milliers d'âmes, la rééducation spirituelle risque d'être longue et coûteuse...

On peut ainsi vulgairement schématiser l'entreprise, de la façon suivante.

Une équipe de bas grade débarque par exemple dans une MJC (un service de pompes funèbres, une piscine municipale, etc.) qui va lui servir de base opérationnelle. En s'appuyant sur la jeunesse du coin ou toute autre partie de la population locale utile (les salariés de l'entreprise principale, etc.), elle va peu à peu conquérir les zones résidentielles environnantes, puis de là la municipalité, avant de s'appuyer sur cette première commune pour gagner son voisinage... À terme, la clientèle s'étend jusqu'aux grandes agglomérations régionales.

## PROGRESSION EXPONENTIELLE

Ce qui est dur lorsqu'on débute, c'est de convaincre ses premiers clients, mais ensuite, le réseau s'autoalimente.

Un séide choisit son client en fonction d'une vertu/d'un vice potentiel se rapportant à son domaine. Par l'usage de son pouvoir de grade corruption/rédemption, il l'aide à se révéler dans sa « voie ».

La chose faite, l'artisan accoucheur se verra bénéficier d'un bonus de colonnes égal à son score de foi chaque fois qu'il tentera de convaincre sa cible de faire quelque chose se rapportant non plus uniquement à la vertu/vice pilote, mais à n'importe lequel des domaines du Paradis/de l'Enfer.

Ainsi, en convaincant un disciple de se taper huit Mac Do par jour, un Haagenti pourra l'amener à racketter ses camarades de classe pour subvenir à ses besoins, puis lui suggérer de poignarder sa prof de maths pour lui passer l'envie de le balancer à la police.

L'important est donc d'avoir à la base le bon outil de travail à portée de main (en l'occurrence, le distributeur de malbouffe), ou le cas échéant de le créer.

Par son comportement, le disciple va influencer [**score de foi du séide**] membres de son entourage, vis-à-vis desquels le réseau démoniaque/angélique bénéficiera lors de toute interaction d'un bonus équivalent au grade de l'artisan accoucheur (voir *table d'influence indirecte*).

Certes, l'artisan et ses collègues risquent d'ignorer lesquels de ses congénères le disciple influence durablement par ses actes. Peu importe...

En effet, considérons qu'un séide actif en la matière acquiert [**score de foi du séide**] disciples par semaine soit [**(score de foi)<sup>2</sup>**] influencés.

Un séide disposant d'un score de trois en foi va donc acquérir une influence indirecte sur trente-six personnes en un mois. Si l'artisan travaille sur la même zone avec 4 autres collègues ayant tous un score en foi équivalent, le tout durant un an, plus de deux mille âmes vont ainsi être sensibilisées.

Lentement mais sûrement, ils vont peu à peu se tourner vers la voie de leurs guides...

Néanmoins, l'équipe d'artisans accoucheurs doit encore canaliser toute cette bonne matière brute, en général par le biais d'un outil de travail à portée collective (fait divers, conte de fées, drame social, etc.).

Idéalement, cet outil se rapportera au domaine du supérieur hiérarchique de grade 2 en poste dans la région. Il pourra alors utiliser son pouvoir de grade, dont l'influence fonctionnera sur l'ensemble des âmes concernées.

## SEARCH & DESTROY

Cependant, il y a fort à parier que même si la hiérarchie d'en face ne repère pas les activités en cours d'une équipe réduite, ses propres agents sont en train de faire la même chose en sens inverse dans un rayon de quelques centaines de kilomètres, voire dans des cas nettement plus rares sur la même localisation géographique.

« Disciples » et « influencés » circulent, subissant ainsi des enseignements contradictoires : quid de ce bon fils de famille parti faire ses études à Clermont et qui, revenant le week-end, se met à torturer des caniches nains ?

C'est donc en général par la clientèle des âmes que deux équipes ennemies finissent par soupçonner leur présence réciproque, du moins lorsque le boulot est bien fait. En enquêtant sur le passé proche de la clientèle et parfois

en l'utilisant comme appât, chaque équipe va chercher à identifier et localiser l'autre. L'enjeu est de trouver l'ennemi en premier pour bénéficier de l'effet de surprise.

La tradition, quand on soupçonne la présence du camp d'en face dans le secteur, veut qu'on prévienne la hiérarchie. Pour autant, elle n'a pas forcément d'équipes d'intervention à disposition et va sans doute vouloir des preuves concrètes établissant la présence de l'ennemi.

De plus, faire remonter une demande à la hiérarchie peut être long. Et s'il y a un grade 2 incarné sur un secteur pour s'en charger, il peut être tenté d'envoyer les ressources que la hiérarchie met à sa disposition sur des affaires plus urgentes.

Bref, d'un côté la hiérarchie ne va pas envoyer des renforts à chaque histoire de zoophile sadique, d'un autre, attendre gentiment que tous les caniches nains de la région se fassent exploser avant qu'une bande de démons vienne frapper à la porte n'est vraiment pas une bonne idée...

C'est pourquoi, l'air de rien, Yves et Asmodée s'attachent tous deux à favoriser l'envoi de groupes d'agents polyvalents ou mixtes capables de se débrouiller seuls dans un maximum de situations.

Les agents en opération sur un secteur, par leur connaissance de la clientèle, sont en effet les mieux placés pour repérer « l'autre ». Ils sont les yeux et les oreilles de leur camp. S'ils se font exterminer par une équipe en opération à deux cents kilomètres de là, il y a de fortes chances que les renforts envoyés par la suite ne trouvent rien : les séides incarnés et leurs serviteurs aware ont été nettoyés, les « disciples » (qui ne savent rien du Grand Jeu) ont été récupérés et subissent d'une manière ou d'une autre une rééducation spirituelle. L'ennemi est rentré dans ses quartiers et se tient peinard quelque temps...

Moralité, il y a de fortes chances que l'équipe d'intervention rentre bredouille, à moins de s'établir à résidence et de reconstituer un réseau d'âmes – ce qui prendra plusieurs mois, là où on lui demande de faire son rapport dans les cinq jours avant de passer à autre chose

Et pendant ce temps-là, l'ennemi progresse.



## PHASE 2 : THÉÂTRES D'OPÉRATIONS

### UN CHAMP DE BATAILLE...

Quand on est une pauvre équipe de bas grades propulsés sur le terrain, sans renseignement ni renforts et avec une hiérarchie qui fait la sourde oreille, on a souvent l'impression d'avoir été abandonné.

Ceux qui commenceront à enfreindre les règles ou à avoir des velléités d'indépendance vis-à-vis de leur camp s'apercevront toutefois qu'on se rappelle très rapidement d'eux. C'est qu'au sein de la bataille, les équipes de corrupteurs/rédempteurs à tendance Do It Yourself constituent autant d'avant-gardes éclatées sur un théâtre d'opérations.

La hiérarchie n'a pas donné suite au rapport indiquant une présence potentielle de l'ennemi ? Pourtant, il y a un archange ou un prince-démon qui a noté de nouvelles positions sur son plateau de wargames. Oui ça fait toujours un peu froid dans le dos d'être un pion, mais n'est-il pas vrai qu'un wargamer nourrit une certaine affection vis-à-vis des pièces qui enregistrent de belles progressions sur un secteur, aussi petit soit-il ?

Il revient donc à l'équipe incarnée de faire ses preuves. Elle commencera sa carrière sans informations ni ressources, et n'aura souvent même pas les moyens de rentrer en contact avec le supérieur de grade 2 qui gère le théâtre d'opérations (car si l'ennemi fait parler l'équipe dans ce cas, tout un réseau d'agents incarnés est menacé...).

Les objectifs sont ainsi divers :

- Gagner des âmes
- Créer une clientèle fiable
- Exterminer les avant-gardes adverses
- Contrôler une zone

À terme, une fois ces buts atteints, une expansion devient possible. La zone géographique confiée à l'équipe s'agrandit. Des contacts sont établis avec le grade 2 en poste, lequel peut le cas échéant prêter en renfort des agents incarnés du reste de son réseau.

En effet, une fois une clientèle d'âmes assurée, elle apporte des ressources matérielles et spirituelles supplémentaires. L'équipe gagne en importance et devient digne de confiance, car elle a affaibli l'ennemi par ses actions.

Il faut toutefois noter lorsqu'on parle de clientèle humaine que l'aspect « ressources spirituelles » est avant tout d'ordre spéculatif. C'est une option prise pour l'au-delà, mais seule une minorité des clients est en général définitivement acquise à la cause.

Reste que les autres tendent vers la « bonne » voie, et l'ennemi éprouvera des difficultés à leur faire rebrousser chemin. Plus des pouvoirs de grades d'un des deux camps seront utilisés sur cette population, plus elle lui sera acquise : croyez-moi, à force de violer des caniches nains, on finit par le faire sans y penser.

La succession de victoires et de défaites permet d'envisager de multiples situations.

Voilà par exemple une mission typique pour des grades 0. Après l'éradication d'un réseau d'agents de l'ennemi, il reste encore à reconquérir l'influence perdue sur la zone ; quid d'une municipalité de pervers pépères qu'il faut ramener dans le droit chemin, tandis qu'un

démon incarné qui n'est pas au courant que ses potes se sont fait exterminer débarque en espérant s'y trouver une planque...

## TECTONIQUES DES DOMAINES

Les ressources de L'Enfer et du Paradis ne sont pas infinies, autant en ce qui concerne le nombre d'enveloppes corporelles disponibles pour les incarnations que par la puissance des domaines, affaiblis par des pertes répétées de clientèles d'âmes.

Ainsi, des pertes trop importantes sur un continent grèveront le budget de l'ensemble des forces incarnées sur Terre : soit de nouvelles troupes sont envoyées – privant un autre endroit de renforts – soit la zone est simplement abandonnée à l'ennemi.

Sur cette dernière considération, seuls Yves et Asmodée ont une vue de l'ensemble des théâtres d'opérations. Les autres archanges et princes-démons se préoccupent en général des batailles qui concernent leurs domaines. Aussi étendus soient-ils, les supérieurs ne peuvent qu'avoir une vision partielle des théâtres d'opérations terrestres.

Certes, en raison de leur rang, Baalberith et Didier s'amuse couramment à jouer les apprentis sorciers, ne serait-ce que par la masse des renseignements véhiculés par les ordres de missions officiels. Mais aucun cerveau ne contrôle l'ensemble des administrations des deux camps : au mieux, l'archange des sources et le prince-démon du jeu tentent d'en tirer les ficelles.

Domaines et théâtres d'opérations se superposent ainsi sans forcément être en corrélation.

Ainsi, dans les grandes zones urbaines où tous les enjeux de puissance (médias, politique, finances, mœurs, culture...) ont la fâcheuse manie de converger, il n'est pas improbable de trouver un capitaine de Mammon infiltré dans une grande banque internationale, tandis que dans le bâtiment d'en face, un grade 2 d'Andromalius coordonne le réseau démoniaque local pour le compte de l'administration.

Les deux peuvent ainsi s'ignorer des années, tout en prenant le métro aux mêmes heures et en prenant leur pause déjeuner dans les mêmes endroits, si leurs supérieurs hiérarchiques n'ont pas jugé bon de les mettre en contact.

Les séides ne pullulent pas sur Terre, au contraire, mais les grands centres de pouvoirs décisionnels humains ont forcément tendance à engendrer des concentrations.

À l'inverse, il y a fort à parier que le baron de Malphas en poste à Jérusalem s'est arrangé pour coordonner le réseau



de démons chrétiens de la zone tout en agissant principalement pour le domaine de son Prince.

Au contraire du domaine, un théâtre d'opérations est forcément lié à une zone géographique, aussi étendue soit-elle.

Dans tous les cas, à moins de vouloir créer une diversion, il est plus productif d'exercer une influence indirecte sur les grands décisionnaires humains que de chercher à les contrôler, ce qui risque de rameuter le ban et l'arrière-ban ennemi.

## PHASE 3 : ANTICIPER LE PROCHAIN COUP

Le moindre grade 0 fraîchement incarné participe à la partie d'échecs planétaire à laquelle se livrent Yves et Asmodée. Ce qui nécessite immédiatement une précision : INS / MV n'est pas un jeu de grands complots de l'ombre.

Il est possible que les anciens du Conseil démoniaque laissent Asmodée faire mumuse parce que les wargames ça leur décroche le cerveau, et qu'Yves soit instrumentalisé par les réactionnaires du Paradis.

En fait, c'est à vous d'en juger, puisque la gamme s'arrête là.

Mais cette question reste totalement accessoire.

Ce qui importe finalement, c'est ce que ça peut amener aux scénarios bricolés au coin du feu.

Vos démons de grade 0 ne font pas que pervertir la crème du patelin pour gagner une âme. Ils l'utilisent comme moyen de pression sur son frère de maire pour finalement racheter des propriétés appartenant à l'évêché et y organiser des trucs pas bien chrétiens qui serviront à se faire un coup de pub.

À partir de là, s'ils survivent à l'équipe d'anges exterminateurs envoyés à leur trousser pour leur faire passer l'envie de rigoler, ils s'apercevront qu'ils ont survécu à un genre de bizutage comprenant douze équipes de bas grades envoyés aux quatre coins de l'Europe faire diversion, tandis qu'un assaut d'envergure se concentrait sur une zone définie.

Bonne nouvelle, ils se voient affectés à la corruption de la zone en question, sous l'autorité du grade 2 qui avait coordonné le plan les envoyant au casse-pipe.

Une fois qu'ils se seront affranchis de sa présence par une campagne de diffamation bien sentie et auront récupéré son poste, de nouveaux problèmes de taille pointeront évidemment leur nez à l'horizon : qui est le fils de rien de traître infiltré dans leur réseau ? Comment le démasquer avant qu'il ne rameute les chiens de guerre du grand rasé ?

Encore un peu de chemin sur cette voie, et votre équipe sera mûre pour tremper dans les querelles d'intérêts entre barons. Voudront-ils participer aux combines d'Asmodée ou privilégieront-ils au contraire un autre domaine,

cherchant par là à obtenir la protection d'un prince-démon dont ils admirent le style ?

Finalement, tout ceci n'est rien d'autre qu'une longue chaîne de rapports de cause à effet qui permet aux PJ de participer à la grande bataille sans en être juste les spectateurs passifs.

De leur côté, Yves et Asmodée exploitent les ressources hiérarchiques avec méthode, tentant de trouver la combinaison gagnante face à l'adversaire. Ceci impose d'anticiper au maximum ses mouvements à venir et donc d'avoir un réseau de renseignement fiable.

Une équipe de séides qui cherchent à monter en grade et à rester le plus longtemps possible incarnés sur Terre aurait intérêt à faire de même...

Néanmoins, on ne peut comparer le style d'un archange à celui d'un prince-démon : une grande distance spirituelle les sépare définitivement.

Asmodée triche avec les règles : il orchestre les troupes en arrière-plan, en détournant les missions officielles et en manipulant les barons.

Ce faisant, il donne une impulsion d'ensemble aux troupes incarnées. Il articule entre eux les mouvements et instrumentalise les missions remplies au nom d'un domaine au profit de sa stratégie de conquête globale pour le compte de l'Enfer.

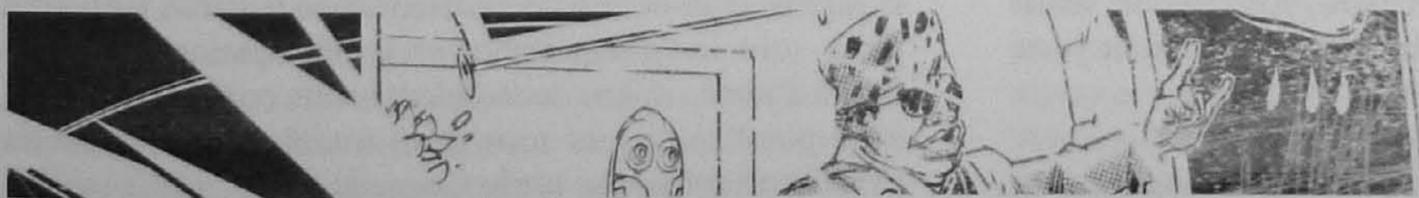
Au contraire, Yves laisse les archanges décider de la manière dont ils formalisent l'action de leurs troupes incarnées, sans détourner les missions.

Yves respecte l'essence du Jeu tandis qu'Asmodée cherche à le transformer dans le sens qui lui convient.

Yves jette les dés avec confiance, s'imaginant que Dieu va lui servir éternellement des combos de triple 1, tandis qu'Asmodée a toujours joué avec des dés truqués.

Voilà donc l'archange des sources avec un handicap qu'il a su longtemps compenser en arrivant à faire croire à toute la Création qu'il était omniscient.

Heureusement, Yves dispose d'un autre atout. Il maîtrise un savoir-vivre ancestral ignoré de son adversaire : il palabre. Ce faisant, il finit toujours par arriver à convaincre les autres archanges d'agir selon ses volontés.



## LE BA(A)IL DES RAMBOS

«On me demande souvent si je me sens coupable des souffrances humaines causées par l'AK-47. Mais ce n'est pas aux concepteurs d'assumer la responsabilité de la destination des armes, ce sont les gouvernements qui doivent contrôler leur production et leur exportation.»

Mikhaïl Kalachnikov

Franchement, pour Baal, il y a moins de différence entre avant et après l'avènement du Grand Jeu qu'entre la guerre à l'ancienne – charge de cavalerie sabre au clair – et la guerre moderne – commandant en chef des armées dans son QG à 400 kilomètres du théâtre d'opérations (ou retranché dans son bunker présidentiel à 10 mètres sous terre lorsqu'on a choisi le mauvais camp).

Dans le premier cas, il était loisible de placer un séide à la tête de l'armée pour zigouiller en toute discrétion le séide d'en face dans un corps à corps bien viril et désorganisé ainsi ses troupes. Il suffisait d'avoir quelques complices aware dans l'assistance, munis d'un cadavre bien frais pour opérer un tour de passe-passe à la David Copperfield au moment du « PLOP ».

Peu importe.

Un guerrier s'adapte à toutes les situations. Il devient même général ou ministre de la Défense s'il le faut. Et dans ce cas, il ronge son frein et il ne se transforme pas en machine à tuer quand des méchants terroristes le kidnappent, lui et sa fille.

Un guerrier ne se plaint pas, il ne dit pas « c'était mieux avant, quand on pouvait prendre la tête du massacre et exercer aussi bien ses talents de stratège que de casseur de rotules ».

Un guerrier contrôle son impulsivité et sait laisser son hachoir maudit en sommeil dans sa Marche, si l'époque est à l'arme automatique.

Durant un temps, Baal s'est confiné dans le rôle de ministre des armées infernales. Évidemment, il s'offrait de temps à autre une petite virée sur Terre dans la peau d'un commando ou d'un guérillero, histoire de sentir l'odeur du sang et de la poudre. Mais ça, c'était juste pour déconner.

Officiellement, Baal n'affrontait plus les archanges exterminateurs, parce qu'il était déprimé de ne plus trouver d'adversaire à sa taille.

Mais ça c'est du pipeau destiné au Conseil. Baal, le guerrier ultime ?

Un guerrier ne déprime pas, sinon il meurt.

Un guerrier ne sous-estime jamais son adversaire, sinon il perd, surtout quand il a l'archange Michel en face de lui.

Le comportement de Baal était froidement calculé. En zigouillant trop d'anges combattants, Baal permettait aux démons corrompteurs de ne pas se faire massacrer, et consécutivement de proliférer sur Terre, accroissant la puissance du domaine de leur prince.

Pour Baal, mieux valait donc privilégier son propre domaine en cultivant la guerre partout où elle se déclare, et éviter un maximum le camp d'en face... une manière de consolider son pouvoir sans que les princes-démons corrompteurs se fassent des couilles en or sur son dos.

Car il y a deux grands stratèges en Enfer, et il ne vient qu'en seconde position.

Inutile de tergiverser là-dessus et de se laisser aveugler par son orgueil. Un guerrier ne vide pas son chargeur dans le noir sans thermique, ou alors c'est juste pour empêcher ses voisins de dormir.

Dans la rivalité qui l'oppose à Asmodée, Baal a donc choisi durant toute une partie du vingtième siècle la voie du repli stratégique... repli sur ses positions, en laissant les autres se démerder.

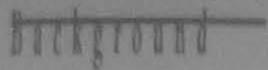
Naturellement, Baal a continué à envoyer des contingents de serviteurs alimenter les missions officielles et se faire instrumentaliser dans les mouvements d'échiquier de son adversaire : le strict nécessaire pour ne pas éveiller les soupçons et faire oublier au Conseil que d'un simple coup de hachoir, il peut inverser le cours du Nasdaq.

Ainsi, il a laissé du champ à ses concurrents et néanmoins potes Crocell et Bélial. Au sein du Conseil comme sur les théâtres d'opérations terrestres, ils ont pris en importance et Baal les a sciemment laissés gâcher tout ça en se mettant sur la gueule. Bélial prince des Enfers ? Bien sûr...

Un guerrier sait sacrifier ses frères d'armes le moment venu. Et dans le cas de Bélial, on peut même dire qu'il l'a achevé à terre. Non content de récupérer l'autorité de tutelle sur les ministères du feu et du froid, Baal a minutieusement dirigé l'opération de purge visant à exterminer les partisans du coup d'État manqué incarnés sur Terre.

Baal a donc laissé Malphas envenimer au plus haut point les relations entre les deux frères ennemis. Si le prince de la guerre et le prince de la discorde se haïssent tant, c'est qu'ils sont intrinsèquement et symétriquement opposés l'un à l'autre, et que leurs talents sont complémentaires, à tel point qu'ils ont tous deux intérêt à voir Asmodée perdre son influence sur le Conseil.

Mais l'heure n'est certainement pas à la division. Mieux vaut être vice-président d'une armée disciplinée que de régner sur un ramassis de libertaires mythomanes. Avant de relater les faits qui ont récemment amené Baal à déterrer sa collection de haches maudites, un petit flash-back s'impose.



## RWANDA FOREVER

Baal s'est surpris à participer avec enthousiasme au génocide, alors qu'il s'agissait d'une vulgaire tuerie de masse dépourvue d'art guerrier.

Rétrospectivement, le prince admet s'être fait flouer par Bifrons sur ce coup-là, lequel a excité ses sens en lui faisant sentir le sang de la multitude d'adversaires exterminés au combat depuis ses débuts de guerrier au service de Lucifer.

Totalement sous influence, Baal s'est laissé niquer par une infirmière de campagne dont le savoir-faire unique au corps à corps a rapidement trahi la véritable identité.

Peu importe donc qu'Andrealphus lui ait fait un bébé sans son consentement et que son frère Bif ait préparé la chambre à coucher. Vu la baise d'enfer, Baal remettrait volontiers le couvert, mais il ne reste plus que la jeune fille au pair du petiot et Skeletor pour animer les goûters d'anniversaire.

Baal éprouve une certaine fierté à voir que son rejeton a usurpé la place de Satan, ça en jette quand même un max. Après s'il s'écoutait, il lui administrerait une bonne correction pour lui apprendre la discipline.

Mais le temps n'est pas encore venu. Baal joue le serviteur atone du rejeton, l'amant-objet de la nounou, le vieillard souffre-douleur du familier opportuniste, l'épaule compatissante du tuteur et le bras armé du carré VIP. Tout ça pour s'assurer que fiston arrive à fortifier sa position, à démasquer les traîtres et à anéantir les menaces de division qui pèsent sur le Conseil.

Ensuite il lui mettra une bonne branlée. En attendant, un guerrier suit sa stratégie jusqu'au bout, sans faillir.

## L'ENNEMI

De la série d'événements qui ont suivi sa partie de jambes en l'air sur un tapis de cervelles peu fraîches, on peut remarquer parmi les plus importants le retour de Dieu (appelez-le Bob) au Conseil divin. Bob a joué le grand pardon sans qu'aucun archange ne puisse déterminer réellement si c'était intentionnel de sa part ou dû à une perte de mémoire consécutive à son Alzheimer.

Bob a rappelé tous les archanges congédiés et prôné l'unicité du Conseil. En conséquence de quoi Georges est revenu siéger à la table et a retrouvé sa liberté d'action.

Voilà qui oblige Baal à ajuster sa stratégie.

En effet, si on s'appesantit un instant sur la liste des ennemis et concurrents directs de Baal, on s'aperçoit qu'ils étaient tous occupés ailleurs ces dernières décennies, sans même évoquer les bourre-pifs qu'ils se sont administrés entre eux : Bureau, Terre Creuse, Jésus Reviens, Sanctuaire...

- Daniel est débordé par Gaziel, Samigina et Bifrons, et il doit qui plus est faire face à une fatwa lancée sur sa tronche par Asmodée (on notera au passage l'évidente ignorance du scribouillard qui utilise fatwa dans son sens dérivé, alors que ce terme désigne un avis juridique sur l'interprétation de la loi islamique émis par un mufti).
- Laurent court après Ouikka et les séides musulmans, qu'ils soient démons ou anges, sans compter les offensives d'un Furfur au mieux de sa forme.
- Michel a tenté de prendre du recul mais se fade tout l'exotisme démoniaque, de Shaytan à Véphar en passant par Uphir.

Baal avait donc jusqu'à présent toute latitude pour gérer la logistique à l'arrière et s'occuper de cultiver la guerre chez les humains. Depuis soixante ans, elle n'a jamais cessé. Alors certes, en cas de gros conflit comme en Irak ou au Vietnam (nan, nan ces deux conflits n'ont rien à voir, la preuve : dans un cas il y a de la jungle et des cocos, dans l'autre des cailloux et des musulmans), les troupes de Laurent sont très présentes. Mais il suffit de laisser des serviteurs d'autres princes se faire remarquer dans des actions spectaculaires pour travailler tranquille.

Georges n'a pas un grand domaine à gérer, pas de grands mouvements d'ensemble à surveiller, et jusqu'à une période récente, presque aucun serviteur à alimenter en pouvoir.

L'archange a donc pu se concentrer sur l'essentiel : l'ordre de Saint Georges, son nouvel ouvrage en vogue chez les orthodoxes.

Il se concentre là-dessus et agit directement depuis la Terre, ce qui lui assure un franc succès sur ce petit créneau. De plus, il dispose d'un créancier en la personne de Didier, lequel fournit pouvoirs et enveloppes corporelles aux anciens et nouveaux serviteurs ralliés à Georges.

L'archange de la purification est censé rembourser au fur et à mesure que de nouvelles âmes d'humains viennent alimenter son domaine.

Pour l'archange de la com', il s'agit surtout d'investir dans de nouveaux marchés...

Georges s'attache à la sphère russe, ses intérêts militaro-industriels et ses émigrés partout dans le monde : financiers, fabricants, transporteurs, grossistes, détaillants...

Il fait du porte-à-porte, rallie à sa cause ou extermine, tout comme il a laissé le choix aux anges de la Terre Creuse de retourner au Paradis ou de rejoindre l'ordre.

Au fur et à mesure, un réseau se profile. Les serviteurs procèdent de même : ralliement ou extermination. Si l'ennemi est invincible, hop une petite invocation et on n'en parle plus.

Naturellement, cette méthode est utilisée contre les renégats, les démons et les clans militaromafieux humains. Pour être sûr d'éviter les bavures, Georges bénéficie des dossiers de Didier, le must en matière de renseignements sur les troupes angéliques terrestres.

# BACKGROUND



Ainsi, il évite de s'attaquer aux intérêts des autres archanges, ou alors il négocie de façon musclée. Face à un maître de Marc officiant en Russie, il propose sa protection... à un maître de Khalid réinstallant des tribunaux islamiques à Mogadiscio, un contrat d'exclusivité sur l'approvisionnement en armes contre une virée de Georges chez les barons ricains qui pilotent les seigneurs de guerre...

## **SORTEZ LES HACHOIRS !**

L'ordre de Saint Georges négocie certes avec ce qu'il ne peut détruire, mais l'archange n'en reste pas moins un des êtres les plus psychorigides de la Création.

Ses agissements vont pousser Baal à intervenir. Voici une petite chrono des épisodes.

## **ÉPISODE 1 – MAIS OÙ SONT PASSÉES LES KALACHNIKOV ?**

Si le Paradis a une influence traditionnelle sur les fabricants d'armes, il ne contrôle pas l'ensemble du trafic. De plus, les anges qui s'en occupent ont souvent cette fâcheuse manie de considérer que les bougnoules n'ont pas d'âme et qu'on n'est donc pas à un million près.

Ce qui permet aux serviteurs de Baal de récupérer le matos et d'exprimer tout leur talent.

Ici, ou plutôt n'importe où dans le monde où se déroule une guerre, une milice sous influence d'un démon de Baal ne reçoit pas sa cargaison d'armes à temps. C'est plutôt ballot, car les forces de sécurité locale viennent de rentrer en action avec du matériel lourd alors que le serviteur fait la visite guidée à une délégation off' envoyée par Andromalius pour audit.

Le fin mot de l'histoire, c'est que deux trafiquants moscovites plus ou moins contrôlés par l'Enfer viennent de rendre l'âme et que les stocks ont changé de main. C'est bientôt le tour du baron de Baal qui orchestre l'ensemble si personne ne découvre à temps qui s'est invité à dîner chez lui ce soir.

### **ÉPISODE 2 – RÉUNION DE FAMILLE**

À Tbilisi (Géorgie), Moscou ou Istanbul, la fuite (ou la destruction) du baron entraîne une négociation entre les différents acteurs humains du trafic international, en vue de sa réorganisation.

Baal envoie une équipe de démons s'infiltrer pour identifier les anges qui sont en train de manipuler mafieux, militaires et financiers.

La stratégie du prince est d'utiliser l'équipe comme appât pour permettre à deux barons de Bélial (prince sous sa tutelle) de localiser sa cible.

Mais Baal ne peut ignorer qui elle est... Quand un des plus grands guerriers de l'univers se balade sur Terre, il le ressent. Il compte sur les barons pour avoir le temps d'invoquer leur prince Bélial.

Toute la manœuvre vise donc à estimer dans quelle forme se trouve Georges avant d'envisager une confrontation directe. Conclusion : Bélial se fait lasser et retourne en Enfer en se promettant de trouver le moyen de se venger du prince de la guerre.

### **ÉPISODE 3 – DES RAMBOS COMME S'IL EN PLEUVAIT**

Baal envoie des démons sous couverture de mercenaires s'enrôler dans toutes les armées du monde en train d'acquérir des stocks d'armes par les filières slaves : conseillers, instructeurs, barbouzes cinq étoiles, tous les prétextes sont bons.

La mission des serviteurs est double : veiller à la survie des combattants qui n'ont pas été livrés en armes et retrouver le fournisseur qui a fait défaut.

De cette manière, Baal cherche à cartographier le carnet d'adresses de l'ordre de Saint Georges.

Sur le terrain, l'ordre profite évidemment de sa situation pour inverser le cours des guerres et placer ses pions et ses alliés.

Serviteurs de Georges contre serviteurs de Baal, un peu partout où ça chauffe on retrouve des séides combattants. S'ils n'utilisent pas leurs pouvoirs à grand spectacle, ils se la jouent façon mauvais films de guerre des années 80 et passent pour des héros, voire des demi-dieux, avec toutes les conséquences que cela peut impliquer... Une guérilla qui n'a pas gagné un pouce de terrain depuis dix ans fait tout d'un coup une percée vers la capitale, un chef de guerre oublié dans ses montagnes s'impose soudainement comme interlocuteur et autorité principale dans une région.

Toute une génération de petits chefs sanguinaires considérés comme has been refont surface dans les débats au conseil de sécurité de l'ONU et négocient leurs stocks options avec les multinationales désireuses d'amener plus de bien-être dans les campagnes.

Derrière chaque boss on retrouve un second couteau au service de Georges ou de Baal.

### **ÉPISODE 4 – LE 25 EN TOURNÉE À KANDAHAR**

Georges risque de piétiner les plates-bandes de beaucoup d'archanges avec sa politique. Laurent pourrait notamment le contrecarrer en utilisant son influence d'inspiration américaine.

Heureusement, entre extrémistes, on se comprend... Ainsi, Georges et Khalid concluent une alliance « objective » contre Baal concernant un certain nombre de régions du monde où leurs intérêts convergent.

De son côté, Baal doit négocier avec Nisroch dans les coins où ses mouvements de troupes nuisent à l'équilibre politique subtil des cultures.

Ces tractations dans les deux camps induisent un ralentissement des conflits : on fortifie ses positions. Baal se rend à Kandahar pour des pourparlers avec Nisroch. Manque de bol, des traîtres à la solde de Bélial le renseignent sur la rencontre. Bélial passe à Mathias, qui passe à Georges, qui se rend sur place avec dix de ses plus fidèles chiens de guerre. Déjà en combat singulier, c'est pas gagné pour le prince de la guerre, mais là, c'est un aller direct pour l'Enfer.

### **ÉPISODE 5 – ÇA FAIT GUIRLANDE DE NOËL, EN PLEIN ÉTÉ C'EST INDÉCENT**

Le temps pour Baal de se remettre, sur Terre, ses barons sont désorganisés et subissent des défaites face à l'ordre de Saint Georges. Il faut aussi y voir la petite touche personnelle d'Asmodée, lequel profite de la situation pour remanier un peu les positions des troupes à sa convenance.

En conséquence, Baal perd tout contrôle sur le trafic d'armes des humains. Les seigneurs de la guerre qui en profitaient perdent leur autonomie en négociant de nouvelles sources d'approvisionnement avec des politiques influencées par différents archanges et princes-démons. Les serviteurs de Baal engagés dans des conflits humains se retirent les uns après les autres de manière ordonnée, abandonnant leurs fidèles à la mort. Certains démons restent sur le terrain et constituent de petits pôles de résistance afin de continuer à alimenter le domaine du prince affaibli par les événements.

Baal, à peine remis, fait une descente sur New York où il sait que Georges est en train de rallier à sa cause la sphère slave.

Il s'ensuit un duel mouvementé entre les deux séides qui font flasher leurs auras pour rameuter tous les serviteurs présents sur la zone : on abandonne toute mission en cours pour assister et participer au spectacle.

# BACKGROUND

À la faveur de la nuit, on se savate à coups de hachoir sur les toits des buildings... Un hélicoptère du NYPD passe ? Hop, on se tapit dans l'ombre. L'aube venue, on se cache dans les égouts ou les palaces pour récupérer un peu et on reprend de plus belle dès que le centre urbain est déserté. Toutes les combos sont permises tant qu'il n'y a aucun témoin. Lorsqu'il y a plus d'un mort victime de dommages collatéraux, on fait disparaître les corps histoire que l'opinion publique ne s'émeuve pas trop des « règlements de compte entre gangs ».

Ce petit jeu dure plusieurs semaines. Laurent attend en effet de voir les troupes de Sarah se faire dézinguer avant de rameuter le ban et l'arrière-ban américains. Il songe même à un petit 11 septembre by night pour se débarrasser de ses deux ennemis...

Au bout de plusieurs semaines, le duel se termine sur un match nul, mais Baal tient sa revanche. New York était une diversion destinée à permettre à ses serviteurs de prendre position à Moscou. Baal prétexte aussi la trahison dont il a été victime à Kandahar pour suspendre l'activité de ses troupes le temps d'une enquête et d'une purge. Il retire ses démons de combat des places fortes terrestres pour les expédier en Russie par train de marchandises.

Et le carré VIP ferme sa gueule, car s'il se fâche avec Baal, il va devoir négocier avec Béliat et Crocell.

À présent, le diable danse à Moscou et le match continue.

## PASSIF OU ACTIF ?

Il est possible d'incruster librement des PJ, si vous en avez, dans un épisode de cette escalade.

Mieux vaut appréhender ça comme un arrière-plan jouable plutôt que comme la ligne principale d'un scénario, sinon vos souffre-douleur préférés vont jouer les spectateurs passifs dans une trame archilinéaire où ils tiennent les mains du grade 4 ennemi tandis que leur patron le bastonne...

Et arrière-plan ne veut pas dire que la série d'événements proposée est gravée dans le marbre. Les PJ peuvent avoir une influence dessus et changer le cours des épisodes.

## INS

Là, ils vont se retrouver à choisir leur voie entre Asmodée et Baal. Dans l'épisode 1, l'équipe est envoyée faire de l'audit soi-disant par Andromalius, par pure coïncidence, au bon moment et au bon endroit.

C'est en fait un ordre de mission émanant du prince du jeu qui a flairé un coup à jouer. Il compte évidemment sur eux pour enquêter sur ce qui se passe et se rendre suffisamment utiles pour que Baal ait envie de les réembaucher.

Au pire (enfin, on peut toujours faire pire à INS...), ils font circuler les infos à la hiérarchie. Au mieux, ils arrivent à sauver le baron cible (un genre de *Tortue Géniale*

moscovite qui ne paie pas de mine et qui, étant sur Terre depuis 1870, a tendance à confondre toutes les époques).

Dans l'épisode 2, Baal les utilise comme appâts parce qu'ils ont bien bossé et qu'ils méritent d'être envoyés se faire sacrifier en première ligne. Heureusement, l'arrivée des barons de Béliat, puis du prince-démon himself qui va faire long feu (elle est faible, celle-là) dans un repaire rempli de gangsters internationaux peut éventuellement faire diversion et leur permettre de survivre.

Au passage, le réseau humain présent (qui n'est pas « aware ») est certes sous influence de l'ordre de Saint Georges, mais certainement pas acquis définitivement à sa cause. Des Tchétchènes aux Moscovites en passant par les Turcs et les Géorgiens, il y a des lignes de divisions à exploiter, des réseaux à cultiver et ainsi la possibilité de se rendre utile auprès d'Asmodée, Nisroch ou Baal, en fonction du prince-démon avec lequel les PJ ont le plus d'affinités.

L'épisode 3 est un bordel sans nom, facilement exploitable dans le cadre de différents scénarios. Avec ce qu'ils ont fait précédemment, les PJ peuvent commencer à être considérés comme des spécialistes de géostratégie en kalachnikov appliquée. Qu'ils soient envoyés comme observateurs, corrupteurs ou conseillers, les « rambos » présents sur le terrain (même ceux de leur camp) vont leur poser bien des soucis, surtout qu'ils aiment jouer les brutes écervelées pour effrayer leur petit monde.

- Nisroch recherche la stabilité des positions.
- Malphas veut spéculer sur les retombées à l'ONU.
- Asmodée joue la diversion, donc le spectacle.
- Baal veut éradiquer l'ordre.
- Uphir et Vapula se proposent d'implanter de nouveaux sites dans les régions concernées par la guerre.

L'épisode 4, au contraire du précédent, est un zoom sur un événement précis. Baal et Nisroch sont sur Terre pour veiller personnellement à la réussite de leurs entreprises. Les PJ, serviteurs dévoués en lesquels ils font l'erreur de placer leur confiance (faut quand même savoir dire « *oh oui, maître* » sans être à contretemps), peuvent être utilisés comme intermédiaires pour préparer la rencontre. Ils auront peut-être l'occasion de démasquer les traîtres (présents à Kandahar) avant que Baal se fasse ramasser ou au contraire, pourquoi pas, être à l'origine de la trahison... À noter que Mathias est mentionné dans l'opération mais qu'il peut aussi s'agir de Zanag.

Quant à Mathias et à Georges, ils se détestent cordialement, mais quand il s'agit de zigouiller un prince-démon... Si Baal se fait « descendre », la région peut être la cible d'une offensive angélique. Au contraire, s'il survit, son domaine gagne en puissance et il est probable qu'il arrive à se faire Georges à New York.

Quant à l'épisode 5, tout dépend quel prince-démon les PJ cherchent à favoriser.

- Avec Baal, ils peuvent être envoyés en éclaireurs à Moscou pour préparer « l'invasion » (et là, ils ne voient pas NY, c'est ballot) ou au contraire servir de porte-flingues.
- Asmodée cherche le moyen de provoquer l'intervention de Laurent le plus rapidement possible, afin d'infiltrer ses fiefs traditionnels (et ainsi faire diversion dans la diversion, quel fourbe !).

Dans tous les cas, cet épisode peut être l'occasion de faire une bonne virée à New York, de corrompre des réseaux humains d'habitude sous protection, ou encore de recueillir une mine de renseignements sur le camp d'en face...

## MV

Là, on propose une seule option et beaucoup de gentillesse. Sous couvert d'une mission d'observation et de protection des humains instiguée par Jean-Luc, Francis envoie les PJ enquêter sur les agissements de Georges et tenter de minimiser la casse.

Dès l'épisode 1, les PJ se retrouvent à contre-courant de tous les autres protagonistes, parce que d'un côté les anges de l'ordre de Saint Georges zigouillent tout ce qui ne leur plaît pas, et de l'autre, parler de paix avec un démon de Baal c'est lui manquer de respect.

Sur le premier théâtre d'opérations, les PJ auront à cœur de veiller à stopper les hostilités et à se faire le serviteur de Baal avant qu'il ne se transforme en Rambo sanguinaire. Ils comprendront peut-être par là ce qui les attend dans l'épisode 3 s'ils ne se sortent pas sérieusement les doigts. Les anges de l'ordre n'étant pas présents sur le terrain, les

PJ devront remonter à la source moscovite pour évaluer la situation.

Autant ils peuvent laisser Georges zigouiller le baron de Baal, autant ils peuvent le convertir en jouant sur sa fibre terrestre.

L'épisode 2 peut leur assurer une superbe réussite s'ils comprennent la petite manigance de Baal et arrivent à faire en sorte que lui, Béliel et Georges se neutralisent mutuellement.

On peut considérer, par exemple, qu'un membre de l'équipe démoniaque qui sert de premier appât connaît le plan, ou encore qu'une équipe de Baal en back up veille en sous-main à ce que tout se déroule comme prévu.

S'ils loosent, il y aura donc un épisode 3, et ils auront mal ou plutôt des humains auront mal partout dans le monde. Qu'importe, s'ils rapportent à Francis la preuve que Didier sponsorise Georges, ça fera tomber son vernis humaniste et amènera Blandine à prendre ses distances vis-à-vis de l'archange de la communication. C'est toujours ça de gagné.

Dans l'épisode 4, ils auront intérêt à ce que toute la région de Kandahar ne tombe pas sous une influence conjointe Kahlid/Georges, sans pour autant laisser le champ libre aux sbires de Nisroch et de Ouikka.

Enfin, le dernier épisode sera particulièrement Rock'n'roll et il sera inutile d'entonner un « give peace a chance... », au milieu des belligérants.

Francis et Jean-Luc chercheront à favoriser Sarah, le plus modéré du lot, mais la victoire ne sera pas acquise si les troupes de Baal investissent Moscou.



**I**l se relève aussi dignement qu'il le peut, mais cette dégringolade dans l'escalier lui laisse une mauvaise douleur dans la nuque. Surtout, ne pas céder à la panique. Il réajuste son masque blanc et ramasse son poignard en tendant l'oreille.

Des bruits dans la cuisine : tout n'est pas perdu ! Il n'a dû rester sonné qu'un bref instant, trop court pour que sa victime en profite. Il s'approche doucement en tendant l'oreille. On dirait qu'elle essaie de composer un numéro de téléphone. La naïve, pour qui le prend-elle ? Il a pris soin de couper le fil pendant qu'elle était sous la douche.

Ca y est, il est à l'embrasure de la porte. Il l'entend jeter rageusement le combiné par terre et se mettre à pleurer. Il la devine, là, dans l'obscurité de la pièce, impuissante, terrorisée. C'est le meilleur moment, la récompense de toute sa patiente mise en scène. Il n'y a plus qu'à savourer. Qui a dit que le meilleur moment, c'est en montant l'escalier ? Faux, c'est en mêlant son haleine à celle de sa proie. Il glisse un pied dans la cuisine et cherche l'interrupteur d'une main silencieuse.

La lumière jaillit et son souffle meurt dans sa poitrine alors qu'un tonnerre d'applaudissements retentit. Une douzaine de personnes lui font face. Ils sourient et lèvent bien haut des coupes de champagne. Aucun visage ne lui est inconnu. Sa tête tourne. Il y a Jena, sa voisine à Providence. Jena, la première d'une longue liste. Greg le regarde et souffle dans une langue de belle-mère en jetant des cotillons. Greg, le seul mâle de son tableau de chasse. Edna est là, qui lui tend une coupe. Edna qui s'est débattue pendant près d'une demi-heure malgré les coups de couteau. Edna dont le cœur battait encore si fort quand il l'a extrait de son sein. À ses pieds se love un gros chat de gouttière qui ressemble à s'y méprendre à Wicked, qu'il avait décapité le jour de ses seize ans. Son premier passage à l'acte. Et Kathleen, du Collège St Andrew. Et Scarlett dans sa tenue de remise des diplômes. Et l'inconnue du bus de Manhattan. Et toutes les autres. Elles sont toutes là. Par la porte ouverte sur le jardin, on ne distingue pas les faubourgs cossus de Chicago mais une épaisse forêt. L'espace d'un instant, il lui semble entendre le hurlement lointain d'un loup.

« Où suis-je ? Vous êtes mortes, vous êtes toutes mortes ! »

Un sourire amusé parcourt l'assistance. Et il se souvient de sa douleur à la nuque.

« Où suis-je ? Je suis en Enfer, c'est ça ? »

« Tssss. La seule question qui compte, c'est où seras-tu quand ce sablier sera écoulé. Nous te laissons dix minutes d'avance. Ménage ton souffle. »



## RAUNÄCHTE OU LES VACANCES DE MONSIEUR CAYM

« Il ne me reste plus qu'à quitter le pays et à faire du ski jusqu'à la fin de mes jours. »

- Charles Windsor, Prince de Galles, apprenant l'interdiction de la chasse à courre.

*With us you will ride*

*Trying to catch the Devil's herd, across these endless skies*

- Johnny Cash, *Ghost Riders In The Sky*

## LE CIMETIÈRE DES ÉLÉPHANTS

Tout a commencé quelques semaines après la fin de la guerre civile. Satan, après s'être moqué du monde en faisant croire à sa démission, était redescendu en Enfer avec l'idée de réorganiser le royaume de l'Abyssie pour lui donner un élan nouveau. Alors qu'il invitait les princes à amplifier l'effort commun, il demanda à Caym ce qu'il comptait faire pour y participer. Le prince lui répondit qu'il ne voulait pas trop pousser ses troupes, « sous peine qu'en trois semaines, il n'y ait plus une bête vivante sur la Terre ». Les princes rirent en flatteurs devant ce qu'ils pensaient être une vantardise. Caym lui, senti sa gorge se serrer en comprenant l'horreur de sa situation. Il avait si bien œuvré jusque-là que les espèces animales s'éteindraient bientôt d'elles-mêmes. Impossible de revenir en arrière. Même en dénonçant jusqu'au dernier de ses agents à Jordy, il ne pourrait empêcher leur extermination. Il était plus que temps pour ce prince puissant mais contesté de songer à la suite. Damien, qui n'avait pas participé à la Création et s'en moquait pas mal, accepta contre l'avis de Beleth la demande de congé d'un prince dont il doutait de l'utilité. Caym n'eut plus qu'à rentrer dans son domaine pour préparer sa valise. Il organisa ses services en vue d'une absence durable et planifia des vacances qui ressemblaient fort à une retraite anticipée. Les plus vieux princes organisèrent un pot et se cotisèrent pour lui offrir un lot de familiers. Il promit d'envoyer des cartes postales, écrasa une larme, et enfin, s'éclipsa pour un « grand safari à travers les Marches ».

C'est au côté de son serviteur Hellequin, dans un grand cortège fantomatique, que le prince quitta les abysses (et non pas en train couchette comme l'ont raconté les mauvaises langues). Ils galopèrent à travers les Marches, salués parfois par les hurlements des loups des Cauchemars, jusqu'à atteindre enfin un fragment de Féerie où Caym fit dresser son pavillon de chasse. Contre toute attente, il se montra fort affable envers les rares lutins des voisinages, se contentant de les réduire en esclavage. Un grand seigneur se doit d'avoir une domesticité, surtout en vacances. C'est de cette riante villégiature que le prince lance aujourd'hui ses expéditions. Le week-end, il n'omet jamais d'inviter un de ses pairs ou deux pour l'accompagner. Il est plus plaisant de tirer la licorne en bonne compagnie. Souvent il mène la chasse sauvage dans des raids plus ambitieux à travers les Marches et jusque dans les grandes poches du monde des rêves. On l'a vu en Oz aux côtés de Furfur, piégeant les rêveurs égarés, et dans le Gothic Horror, tirant les loups-garous avec Samigina. Il cherche avant tout les derniers monstres mythiques survivant dans les lambeaux des Marches. S'il n'en trouve pas, il n'hésite pas à lâcher un damné ou deux, parfois même un hybride de bête et de démon, pour égayer l'après-midi. Il s'amuse comme un petit fou.

**HELLEQUIN ET LA CHASSE SAUVAGE**

Il y aura toujours des mortels pour fantasmer la chasse à l'homme, pour se rêver eux-mêmes en prédateurs et se délecter de la terreur de leurs proies humaines au moment de donner l'hallali. Les cons. Par le 1<sup>er</sup> addendum au traité de Dis (en 6000 avant le barman à son papa) leurs âmes seront livrées au seigneur Caym qui les chassera jusqu'à la fin des temps. Car quand les princes ne mènent pas leurs troupes au combat (spirituel ou matériel) pour la plus grande gloire de Satan, ils châtient les damnés. Il y a longtemps que ça ne les fait plus rire, mais ils n'ont pas le choix, c'est leur devoir.

Souvenez-vous de la chasse sauvage, des cavaliers fantômes menant une battue dans le ciel les douze nuits d'orage avant Noël. Lorsque ces démons croisent un mortel, leur maître prononce son nom. Celui qui répond à l'appel est emporté à jamais. Malgré ses avatars répandus jusque dans le Nouveau Monde, cette belle légende germanique n'a pas été inventée de toutes pièces. Elle date d'un âge où le Grand Jeu était moins contraignant et où les portes de l'Enfer donnant sur les Ardennes étaient encore ouvertes. Elle témoigne des passages d'Hellequin, le baron de Caym chargé durant des millénaires de traquer ces damnés en Enfer et parfois jusque sur Terre, toujours escorté des cavaliers de sa « Mesnie » (sa suite).

La chasse sert de garde prétorienne au prince durant ses vacances. Elle participe à certaines opérations secrètes mais sert le plus souvent de diversion. Lorsque Caym souhaite s'absenter sur Terre pour enquêter sans que personne ne se demande où il est et ce qu'il fait, il lance ses cavaliers sur une Marche avec ordre de ramener des scalps. L'écho des tueries rassure les princes suspicieux qui pensent que leur pair s'amuse bêtement. La fois où il les a envoyés au Pays de Toujours-Noël, pour y fêter la bonne année à leur manière, en est le plus fameux et le plus sinistre exemple.

**Hellequin, Baron Veneur de Caym**

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

**TALENTS**

Corps à corps 7, Discrétion 8, Défense 6, Équitation 8, Pistage 8, Savoir Occulte 4 (Marches 6+), Survie 8 (Faërie 9), Tir 6 (Arbalète 8), Marche des loups 5, Plaisanter avec ses proies 3+, Leur laisser deux minutes d'avance 4+

**POUVOIRS**

Contrôle des animaux 4, Déphasage 2, Domination 3, Membre exotiques : crocs, ongles d'acier, Peur 3, Polymorphie 2, Rêve 4, Sens surdéveloppés, Siphon Onirique 2, Télépathie 2, Transformation 6, Volonté supranormale 3

**COMBAT**

9 PF, 51 PP, BL 6 BG 12 BF 18 MS 24  
 Arbalète maudite majeure, multiple (66, +8, +7) ou ongles d'acier (66, +9, +6)  
 Pourpoint de cuir noir, bottes en cuir de licorne et couvre-chef fait d'un crâne de cerf, phrasé moyenâgeux et sourire carnassier.

**Cavalier de la Chasse Sauvage**

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4	4	5	2	1	3

**TALENTS**

Combat 3 (lance 5), Discrétion 5, Équitation 4, Pistage 5+, Tir 3 (arme d'épaule 4), Marche des loups 3

**POUVOIRS**

Déphasage 1, Polymorphie 2, Psychométrie 2, Transformation 2, Télépathie 1, Avertissement (trait animal : bois de cerf, yeux jaunes, pied de bouc, langue bifide...), Avertissement (muet).

**COMBAT**

6 PF, 15 PP, BL 6 BG 12 BF 18 MS 24  
 lance (61, +4, +5) ou carabine (53, +3, +4)  
*Regard vide, moue cruelle, accoutrement dépareillé et anachronique (veste de chasse, peaux de bêtes, pantalon de treillis, bottes allemandes ou en crocodile, etc.) où se mêlent les trophées en tout genre (scalp de fées, griffes en pendentif ou collier d'oreilles...), nombreuses armes à feu et couteaux.*

Hellequin et ses cavaliers montent des destriers morts-vivants capables de déphaser. Tous ont reçu le don d'utiliser leurs pouvoirs lorsqu'ils se transforment. La Mesnie est une chasse aussi joyeuse qu'elle est cruelle. Par tradition, elle mène souvent sa battue costumée et emporte dans ses sacoches de quoi festoyer, surtout quand son prince a des invités.



Voilà ce que peuvent savoir les PJ en se renseignant un peu sur les vacances de Caym ou en réussissant un jet difficile de savoir occulte (spécialisation : vie people des Abysses).

Caym est l'un des rares princes à avoir goûté au Mal bien avant la chute, et il ne remue pas la queue pour avoir son sucre. Il n'espère pas ce jour hypothétique où le Père sortira hilare d'un nuage pour dire aux déchus : « Bien joué mes enfants, vous avez gagné ! Maintenant vous pouvez remonter, je vous confie les clefs. ». Non seulement il n'y

croit pas, mais en plus il n'en veut pas. Ne plus rien devoir au vieux, ne plus être un reflet inversé du Paradis, inventer ses propres règles, voilà ce à quoi il aspire.

Caym joue au Grand Jeu selon une variante de sa conception, dont l'enjeu n'est pas la victoire spirituelle du Mal mais l'agonie de la Création. S'il damne des humains au passage, tant mieux, mais ce n'est qu'un détail. L'essentiel, c'est d'accomplir sans fin ce qu'on lui a un jour interdit : exterminer de ses mains toutes les créatures de Dieu. Mais il souhaite le faire toujours et n'en avoir jamais terminé. Il

## CHIMÈRES, HYBRIDES ET AUTRES ABERRATIONS

Les chimères sont des animaux génétiquement modifiés en combinant des gènes de plusieurs espèces. Dans notre monde les chimères sont créées en vue de profits commerciaux. Le cas le plus fameux est celui des abeilles tueuses. Croisez une espèce (très agressive) qui fait du bon miel, une autre (au venin mortel) qui en fait beaucoup, et vous obtenez une espèce hyper agressive et super venimeuse qui ne fait pas de miel du tout puisque la ruche s'enfuit dans la nature en laissant des morts dans son sillage. Et ne revient jamais, à la grande déception des médias qui espéraient une belle hécatombe bien vendeuse. Mais ça va beaucoup plus loin, puisque des croisements chèvres-araignées et même hommes-cochons sont envisagés (pour utiliser la toile d'araignée comme textile dans un cas et disposer d'organes dans l'autre). Je vous laisse imaginer jusqu'où cette histoire peut aller dans le monde d'INS/MV, quand des démons avec 9+ en biologie s'en mêlent.

Les hybrides sont le résultat surnaturel de copulations entre démons transformés et animaux. Il n'y a pas de règle pour

gérer ça, pas plus qu'il n'y en a pour gérer les PA de création des animaux. Suivez votre instinct. De toute façon, tout dépend si vous voulez faire de la créature un gag (lapins avec corps gazeux) ou un cauchemar (boa cracheur de flammes). Sachez simplement que ce genre d'accouplements peu ragoûtant suit les grandes lignes de ceux entre démons et humains, mais avec encore moins de chance de donner quelque chose d'intéressant. Si les hybrides sont le pendant des incubes, les animaux maudits existent eux aussi et sont juste plus tor-dus et plus méchants que les normaux. Juste un détail : chez l'animal, la volonté indique la ruse et peut monter un peu. Mais au dessus de 0 en Foi, la bête a une âme et se pose des questions existentielles, ce qui doit rester très rare.

Sachez enfin que Caym n'a jamais rechigné à incarner un démon (ou même un démon de combat) en animal, ni à créer des bêtes mortes-vivantes, ni même à accorder provisoirement téléportation à un renard pour pimenter son après-midi.

n'éprouve aucune haine : le chat ne hait pas la souris avec laquelle il joue. Il n'éprouve que du plaisir et il le savoure.

Hélas, il sent bien qu'aujourd'hui tout cela est menacé. La disparition d'Andrealphus fut une révélation. Un seigneur encore plus ancien que lui, le symbole d'un principe immense et primitif, pouvait donc être balayé. Caym a ouvert les yeux.

Au sujet d'Uphir, d'abord. Ce prince industriel lui vole son rêve en tissant sa toile chimique. Et son domaine finira par engloutir le sien s'il n'y prend garde. Quand la Terre ne sera plus qu'une boule de béton saturée d'acides, plus personne ne se souciera de l'artisanal Caym...

Sur son maître ensuite. Caym se demande pourquoi il a mis tant de temps à s'en rendre compte mais il en est sûr, Satan a changé. L'ange rebelle a mal tourné. Il s'est muté en pompeux organisateur d'une farce qui commence à traîner en longueur. Il est peut-être temps de prendre ses distances, d'envoyer tout balader. La cour a toujours étouffé ce prince jaloux de sa propre liberté.

Sur son rôle enfin. Plus qu'une ascension politique, l'élévation au rang de supérieur est une apothéose qui confond l' élu et sa mission. Caym a désiré la mise à mort de toutes les créatures jusqu'à incarner ce désir. Il est la personification heureuse et sereine du plaisir pris en détruisant l'œuvre de Dieu. S'il veut continuer à l'être, il doit évoluer. Et passer à de plus gros gibiers...

Mais d'abord, il lui faut tirer bien des choses au clair. La fausse démission de Satan, la guerre civile, la disparition d'Andrealphus, les rumeurs de changement au Paradis, le retour de Georges... Qui tire les ficelles en haut et en bas ? Pourquoi une telle agitation mystique ces dernières années ? L'environnement du prince, le Grand Jeu, s'est

modifié. Quitte à muter pour s'adapter, autant le faire en connaissance de cause.

## ÉVOLUER OU S'ÉTEINDRE

Dans la pratique, comment se gère le ministère de Caym depuis son départ ? Il a confié à son fidèle baron Rufus le suivi des principaux projets : braconnage d'espèces en voie de disparition, soutien financier des parties genre « Chasse, pêche... » et des lobbies nuisibles à l'environnement et à l'écosystème. Il a encadré le grade 3 avec les plus mauvais grades 2 qu'il avait sous la main et leur a rattaché les trois quarts des troupes moindres. Il n'y a aucun objectif prioritaire et aucune pression sur les résultats au sein de cette branche. Rufus la gère à la façon de Caym, comme une grande entreprise familiale indisciplinée mais solidaire ou les mécontents vivent rarement assez longtemps pour se plaindre. Rufus, incarné depuis des décennies dans le corps d'un grand caucasien très 19<sup>e</sup> siècle, se déplace constamment autour du monde avec une nette prédilection pour les terres giboyeuses de l'Afrique Centrale et du Canada. Seuls ses intimes l'appellent encore Zaroff. Les meilleurs éléments ont été (discrètement) triés et mis sous la direction de la baronne Hybrazéa. Cette succube, fille de feu le Dr Monroe, s'occupe des dernières lubies prometteuses du prince, celles qui nuisent à l'ordre naturel sans tarir la faune. La promotion de la zoophilie n'est que la partie émergée de l'iceberg. Le vrai objectif est d'encourager les scientifiques à concevoir des espèces modifiées et à les relâcher. Des abeilles tueuses, des poissons fluorescents, des poules avec des dents, des crabes qui tissent des toiles d'araignée... Que les mutants et les dénaturés détrônent les originaux, qu'enfin l'œuvre de Dieu s'estompe devant la part du Diable !

Hybrazéa s'entend très bien avec Vapula, dont certains travaux vont dans le même sens, au point que ses troupes servent souvent de bras armé et d'assistants aux équipes de Genetically Modified Mankind, la branche bio du prince de la Technologie. En retour, les démons de Caym inféodés à la baronne reçoivent fréquemment du matériel issu des labos de Vapula.

Si un PJ sert le prince des animaux, il sera rattaché à l'une ou l'autre des branches selon son talent et votre humeur. Mais si vous souhaitez utiliser la mue de Caym dans votre campagne, il peut aussi appartenir à l'élite, les démons qui œuvrent encore directement pour le prince lui-même. Cela ne sera pas sans effet sur le jeu. C'est le moment d'exploiter les campagnes que vous n'avez pas pu utiliser parce qu'elles étaient pour l'autre camp ou parce que leurs conséquences étaient déjà prises en compte quand vos joueurs ont créé leurs personnages. Le prince chargera régulièrement le groupe de petites investigations sur des personnalités du Grand Jeu. Au départ rien d'important : cela peut même se cantonner à un détail d'ambiance entre les missions. Ils surveilleront des démons suspects, identifieront des anges, voleront des archives, suivront de vieilles pistes (« un archange disparu du nom de Gabriel tenait cette librairie il y a quelques années, allez voir »). Pour des joueurs (et des perso) peu aux faits des secrets du jeu, c'est l'occasion d'en apprendre un peu plus. S'il est satisfait d'eux, le prince se fera peu à peu mandataire d'enquêtes plus approfondies sur des pistes plus fraîches ou plus dangereuses (« voici la photo d'un curieux berceau apparemment cher à Ange, renseignez-vous là-dessus »). Sa défiance vis-à-vis de son propre camp apparaîtra plus clairement (« ce démon de Bifrons côtoie régulièrement des sorciers, tâchez d'apprendre ce qu'il magouille ») mais il sera de plus en plus amical avec les PJ. Il n'y aura plus d'intermédiaire entre eux et lui. Il leur apparaîtra sous les traits du bon oncle chasseur beauf et aviné, leur choisira des récompenses ayant trait au règne animal (d'adhérence à sens surdéveloppés, ils sont nombreux, sans compter les pouvoirs de grade de ses domaines et les familiers animaux), et les invitera même dans son camp sur Faërie pour y siffler du rouge dans une ambiance très terroir. Il s'arrangera pour que l'équipe hérite des missions importantes (justifiant pour le MJ que les PJ doivent si souvent se frotter à de sombres secrets et d'antiques menaces), aidé en cela (et sans le savoir) par Baalberith, et ne cachera plus sa soif d'informations. Enfin, il offrira à certains PJ, de préférence à ceux qui le servent directement, le talent *Marche des loups* (voir plus loin) pour que leurs enquêtes ne se limitent pas à la seule Marche terrestre.

## LA SENTENCE DU SERPENT

Les choses peuvent en rester là indéfiniment. La mue de Caym est un phénomène très lent à l'échelle humaine. Et servir un prince fin sans être snob, qui apprécie la discrétion comme la violence et donne des missions où on en

apprend plus sur le monde est toujours sympa. Mais si vous en avez le temps et l'envie, vous pouvez aller jusqu'au bout de la métamorphose. Voici donc ce que penserait Caym si les PJ lui en parlaient (et combien il rétribuerait une info solide et étayée. Le salaire donne idée de ce qu'il faut en jeu pour monter un dossier. Ex : 6PA = 2 scénarios).

Ange est l'enfant contre nature de deux renégats, elle est liée au Vaudou, Laurent est psycho, Walther schizo, Janus et Valefor sont sur un bateau, le Bureau, etc. (3PA) : (Ce sont des vieilleries, mais cela ne veut pas dire que tout le monde le sait, bien au contraire). *Toute info susceptible de nuire à un acteur du Grand Jeu m'intéresse.*

Uphir a été nommé prince pour le méfait d'un autre (4PA) : *il est trop tard pour que cela lui nuise sérieusement, mais retrouver Koch – le vrai responsable de la catastrophe – et l'enrôler peut toujours servir.*

Victor, dragon et fils de France d'Argon (4PA) : *à voir la puissance du rejeton, j'ai tout intérêt à mettre la main sur la maman. Mais comme personne ne sait où elle a bien pu passer...*

Le Sanctuaire existe, Alain, Ange et Michel l'ont inventé (5PA) : *très bien, laissons à la troisième force le temps de se ressaisir, il serait dommage de voir disparaître un si succulent gibier.*

Hornet et Bifrons (6PA) : *Bifrons était sympathique mais peut-être trop idiot pour survivre. Et Hornet se moque de l'Enfer, ce qui le rend plutôt sympathique. C'est le genre de prince sans scrupule qui pourrait mettre le feu aux poudres et replonger l'Enfer dans la guerre civile. À surveiller.*

Baalberith, Kiel et les Daemonis Maleficum (6PA) : *qui aurait cru ça de Baalberith ! Ce prince est un visionnaire. Même si son idéal n'est pas le mien, je vais m'en rapprocher.*

Damien et le destin de Satan (12PA) : *voilà le fin mot de la blague. Que l'Enfer s'effondre plutôt que de vivre un jour de plus sous le joug de cette infamie.*

Tous les secrets du jeu ne sont pas cités, ce ne sont que quelques exemples, mais je vous fais confiance pour traiter ceux qui sont omis et qui vous intéressent. Au fil des révélations, les choses basculeront lentement. Caym masquera de moins en moins ses pensées et apparaîtra de plus en plus souvent aux joueurs sous la forme d'un serpent monstrueux, un aspect plus conforme à la noirceur de son âme.

Arrivé au dernier secret, il se peut que les PJ comprennent brutalement la finalité tragique de cette histoire. Ils ont servi l'un des pires salauds du monde d'INS/MV et allumé la mèche d'une catastrophique déflagration. Satan était le seul démon pour lequel Caym ait jamais éprouvé de l'affection, et en apprenant sa mort, il basculera totalement dans la subversion. Mais plutôt que de se rebeller bêtement tout seul dans son coin, il s'alliera avec Kiel pour pousser les ambitieux sans scrupules du Conseil à la révolte (au hasard Béliel, « Bifrons » et Samigina). Cela dit, c'est un plan de longue, très longue haleine. Caym est déterminé mais jamais pressé : il a l'éternité devant lui (en pratique, il se donnera deux ou trois décennies pour mettre ça sur pied). Il est encore temps de courir se mettre à l'abri avant que la

rébellion ne ravage à nouveau les Abysses. Ou de balancer le prince à Andromalius et Beleth, l'obligeant à passer renégat (et un prince démon renégat, c'est un bien bel ennemi pour des PJ, surtout qu'ils l'auront trahi). Mais ils peuvent aussi rester aux côtés de Caym, rallier les démons impurs et au cri de « Mort à l'usurpateur », embraser l'Enfer.

Certains d'entre vous préféreront peut-être profiter de la réversibilité d'INS/MV pour envoyer d'entrée les PJ contrer les plans de Caym. Si le prince jouit sans le savoir de l'appui de Baalberith, il a aussi un ennemi caché. Valefor l'espionne depuis son départ de la cour. Si le prince des voleurs n'a pas la puissance suffisante pour le contrer, l'archange des vents la trouvera grâce à l'aide d'Yves. L'enjeu est alors de contrer les séides du prince des animaux et d'accumuler des preuves de leurs manigances dans les Marches avant que Caym n'aille trop loin. Lorsque Valefor laissera négligemment traîner des copies du dossier ainsi constitué sur les bureaux d'Andromalius, Asmodée et Beleth, Satan ordonnera à Caym de revenir et lui confisquera un tiers de ses légions. Et tout rentrera dans l'ordre, du moins en apparence. Caym se concentrera sur les chimères et les Daemonis Maleficum auront un deuxième prince pour les soutenir...

## THE DAY WE SHOT SANTA

(Enquêteur dans les coulisses du monde)

Quelques mots si jamais vos joueurs explorent les Marches parce qu'ils œuvrent pour Caym ou essaient de le contrer.

La métaphore du building cosmique (l'Enfer au sous-sol, le Purgatoire et la Terre au rez-de-chaussée et le Paradis sous les combles) ne doit pas vous faire oublier que les étages sont loin d'être égaux entre eux, ne serait-ce qu'au niveau de la taille. Il y en a très peu d'aménagés, et par endroits, on a oublié de poser tous les murs et les paliers. L'immeuble est un immense grenier sombre et poussiéreux, troué d'échelles et de trappes. Il est étonnamment désert et vide, mais malgré sa solitude, le voyageur ferait mieux de ne pas ouvrir toutes les malles abandonnées.

Les Marches peuplées sont rares. Le plus souvent, il s'agit de petites Marches (entre un placard et une bourgade), souvent à même de se « déplacer » ou de « s'étirer ». Citons Chez Régis, le bar de Jésus qui répond aux invocations de ses clients, ou la Bibliothèque d'Yves, qui peut communiquer avec toute bibliothèque de plus de cinq cents livres pourvu qu'une âme juste s'y trouve (voilà pourquoi il ne faut jamais poursuivre un gamin dans les rayonnages d'une grande bibliothèque, on vous aura prévenu). Il existe d'autres lieux hors du monde dans ce genre, et ils sont souvent squattés par des alignés, qu'ils y soient autorisés (le magasin de Mephisto, les ateliers de Morax, l'île aux enfants de Christophe) ou pas (planques de renégats). Il

en est même qui sont conscients : les redoutables Stella Daemonis (cf. La Bible à Dudule).

Les Marches vastes et habitées sont tellement rares que le seul exemple connu est celui de Faërie. Elle était déjà peuplée avant que les fées ne s'y réfugient et l'est encore alors que beaucoup en sont aujourd'hui parties. La MRC y bave abondamment, mais ce lieu, choisi par Caym pour y dresser son camp de base, semble trop solide et trop étendu pour en être issu. Depuis la mort ou l'exil de tous ses prétendants royaux, le vert pays des contes est livré à l'anarchie et sa capitale est en ruine. Les fées restantes s'étripent pour le pouvoir, les démons du prince des animaux et les créatures des cauchemars rôdent. C'est dans cette ambiance « Arcadia sous les bombes » que vous pouvez envoyer vos PJ enquêter sur l'avènement de Victor...

La MRC court d'un bout à l'autre de l'immeuble comme un système de canalisations mouvantes. Ses dégâts des eaux se traduisent par des Yes'men land et autres apparitions de créatures fantasmées. Son flux et son reflux, semblables à une incompréhensible marée, modèlent les étages oubliés, créant des choses aussi inattendues qu'Asgard ou Avalon.

Elle est capricieuse et la mort de Satan a bouleversé ses créations. Les Marches « mythiques » sont désormais désertes et désolées. Beaucoup se sont même brisées en morceaux. Normalement, ces fragments auraient dû retourner au sein de la MRC, mais hélas, ils ont choisi de flotter au hasard du néant entre les Marches, ce qui de tout temps a toujours été source d'incidents pénibles. La question qui se pose est celle de leur contenu. Ce qui a pu être sauvé est aujourd'hui à Mythopolis, la cité des derniers dieux. Mais les divinités dans leur retraite ne se sont pas donné la peine d'emporter les monstres, qu'en général elles ne portaient pas dans leur cœur. C'est ce qui explique officiellement la tâche de Caym : localiser ces bestiaux et les tirer, avant qu'une hydre de Lerne ne déboule à Châtelet les Halles (lieu mythique et redoutable de l'univers s'il en est). Évidemment, le prince fait juste semblant. Il a retrouvé le détroit de Charybde et Scylla, mais plutôt que de les pêcher à la dynamite, préfère y jeter en pâture les gens qui refusent de répondre à ses questions. Et puis on ne trouve pas que des créatures griffues dans les oublis des anciens dieux. Grâce à leur manie de tout graver dans la pierre, on peut en apprendre beaucoup sur eux et leurs héros en visitant leurs anciens paradis ou ce qu'il en reste. C'est ainsi que des démons peuvent apprendre que le chaudron de Dagda est enfoui sous Notre-Dame, qu'Alain est un ancien sorcier ou que Michel servait Thor avant d'avalier sa première hostie.

Au cœur de la MRC, on trouve bien des lieux intéressants : les bulles et les univers de poche. Ils sont théoriquement gardés par Blandine et Beleth, mais leur immensité permet à une foule de gens d'y faire des choses peu catholiques (comme Hornet, qui se refit une santé dans le Gothic Horror). Pour Caym, qui en a obtenu la permis-

sion, y braconner tient plus du défouloir que de l'utile, car les créatures autochtones renaissent au gré des rêves. Ses activités s'y limitent donc essentiellement à des diversions, même s'il n'est pas exclu qu'il envoie des démons y marauder. Il s'est passé plein de choses là-bas aussi.

Si l'image du building reste une métaphore, l'ascenseur et le grand escalier existent réellement. Le premier est réservé au gratin des supérieurs des deux camps et ne sert pratiquement jamais. La cage d'escalier est à peine moins VIP, et son mythique gardien, le « concierge », veille. Pour l'immense majorité, ces voies-là sont interdites. La façon la plus courante de se déplacer à travers les Marches est d'utiliser la MRC. Hélas, ses chemins échappent à la

raison, ses raccourcis sont souvent mortels, et à moins d'être expert en rêve, on s'y perd très facilement. L'autre méthode classique est de rater une marche et de tomber en chute libre à travers les paliers. Évidemment, on ne contrôle rien, et à moins d'être un grand malade, aucun aligné ne le fera volontairement. Les êtres capables comme Hercule de se déplacer magiquement dans la structure se comptant sur les doigts d'une main de lépreux, le plus simple est d'utiliser le talent Marche des loups, lequel permet de deviner l'emplacement des passages. C'est un périple lent et hasardeux, mais c'est le plus raisonnable pour qui ne sert ni Beleth ni Blandine. Mais comme c'est un talent magique, seuls les fées et les serviteurs de supérieurs intéressés par les Marches peuvent l'obtenir.

**Marche des loups (foi, acquis) :** ce talent rare (qui doit son nom aux loups des cauchemars) permet de connaître ou de deviner les portes et passages qui relient les Marches entre elles, et ainsi d'aller et venir au sein du grand building cosmique. Trouver une porte quelconque est difficile, un chemin vers une marche précise très difficile, voire incroyable. Il ne donne pas d'information sur les lieux traversés, et à la différence du pouvoir voyage intermarches, n'offre pas de transport magique, juste des indications. La durée du voyage est à la discrétion du maître de jeu. Elle dépend de la vitesse de déplacement, de la distance des passages entre eux et du nombre de marches à traverser pour arriver à destination, mais raisonnez en jours plutôt qu'en heures. Pour l'exemple, la Chasse a mis une semaine à rejoindre Faërie depuis l'Enfer en ménageant ses montures. Plus le niveau est élevé, plus le personnage est à même d'utiliser des raccourcis (le Nightmare Express par exemple). Certains passages ne sont ouverts qu'à des moments précis de l'année ou nécessitent une clef, ce qui complique encore les choses. En cas d'échec, le risque est de se perdre ou de se casser le nez sur un passage fermé. Dans tous les cas, le voyageur s'expose aux aléas des chemins et des mauvaises rencontres. On dit que Valefor possède une carte magique qui accorde ce talent au niveau 7+ à son possesseur, et que parfois il la prête à des alignés, mais à vrai dire, on raconte tellement de choses sur Valefor...

### MAL DOMINANT (SYNOPSIS POUR INS)

Ce synopsis façon « panier de crabes » vous demandera moins de préparation que d'improvisation, les PJ y ayant en effet carte blanche. Pour un MJ expérimenté donc, et des joueurs qui se débrouillent.



# BACKGROUND

Décidé à chahuter gentiment cet empêcheur de chasser en rond d'Uphir, Caym décide de monter une opération test pour évaluer la réactivité de son rival sans en avoir l'air.

Le prince se présente aux PJ pour leur confier « une mission secrète dont ils doivent taire l'existence, une opération de la plus haute importance qui justifie une interruption provisoire de ses vacances ». Il commence par l'histoire du RZO. Pour ceux qui ne connaissent pas, c'était une organisation radicale créée par des anges de Jordy convaincus que l'élimination des humains était la seule façon de sauver la nature. Le RZO fut mis en échec puis purgé, mais Caym souhaite que les joueurs fassent croire à son retour. Dans ce but, il leur confie une liste de six noms et adresses. Les trois premiers sont des humains lourdement impliqués dans la destruction de l'environnement. Les trois suivants sont ceux d'anges de Jordy et de Novalis. Les six vivent dans la même région.

Les PJ vont donc devoir :

1. Inventer de toutes pièces une faction d'anges terroristes pronature (Caym les aidera pour l'éventuelle création de tracts et autres documents et leur prêtera une planque qu'ils pourront aménager en faux QG secret.) puis assurer la promotion de ce groupe par quelques coups d'éclat en faveur des animaux (exécution d'un éleveur de volailles, libération d'animaux du zoo...).

2. Assassiner les humains en laissant de faux indices qui accusent les trois anges. Aux joueurs d'être imaginatifs. Disposer une preuve de-ci de-là n'est pas si complexe, mais il faudra bien s'assurer que les anges n'auront pas tous un alibi solide à chaque meurtre.

3. S'assurer que d'autres anges tombent bien sur lesdites preuves. Si les PJ ont assuré durant la première étape, Jordy, inquiet, demandera une enquête indépendante de Notre-Dame et les PJ n'auront qu'à espionner de loin les limiers angéliques tandis qu'eux-mêmes surveillent les youyous suspects.

Ça peut sembler simple, mais en fait non. Les étapes devraient logiquement se chevaucher, mais surtout, Caym a occulté un petit détail. Les humains ciblés sont tous des pions précieux dans des dispositifs démoniaques. Très vite, d'autres démons (d'Uphir puis de Marie-Jolie) vont se mêler à la danse, eux aussi désireux de comprendre ce qui se passe et de punir les responsables. Maintenant, les bonnes nouvelles : tout ce petit monde va se tirer dans les pattes, si ce n'est entre les deux yeux, et si les PJ sont de bons manipulateurs, toutes les factions de ce chassé-croisé finiront par s'entredévorer. De plus, Caym sait pertinemment dans quel traquenard il a jeté les PJ et ne sacrifiera pas bêtement des agents efficaces. Si les choses tournent mal, il se dénoncera auprès de ses pairs lésés et s'excusera

platement. Son poids politique en Enfer fera le reste. Il récompensera les PJ, et s'ils ont été bons et silencieux, les impliquera dans sa vaste enquête sur le Grand Jeu.

## LISTE PROPOSÉE :

**Charles de la Puit Salmon**, fabricant d'engrais et tête pensante du lobby des industriels qui saccagent nos rivières et entendent bien continuer. Sa disparition sera suivie de quelques nécros dans la presse économique. Si les PJ ont bien œuvré, Notre-Dame enverra un Dominique et un Joseph sur le coup, lesquels se ramasseront toutes les enquêtes suivantes dans la foulée.

**Georges Van Ruyken**, directeur technique de Biovivas, société de chimie du tristement fameux holding « Air condition sky », l'un des nombreux jouets d'Uphir sur Terre. Il est protégé par deux gardes du corps humains. Du menu fretin, en somme. Mais sitôt Georges refroidi, Uphir enverra trois de ses grades 1 pour enquêter.

**Claudia Lagran**, journaliste de presse féminine influente, éditorialiste chez *Belle et Femme Aujourd'hui* et grande militante du retour du manteau de fourrure. Sa mort est programmée en dernier par Caym, car le meurtre d'une « pauvre femme » sans défense et coupable de son seul délit d'opinion devrait activer les limiers de Notre-Dame. En réalité, cette humaine maudite assure la liaison entre des réseaux du prince du sexe et ceux d'Uphir qui, au nom de la crème antirides, maltraitent la nature « parce que je le vaux bien ». Le décès de Claudia fera entrer dans la danse les redoutables « bimbos assassins vengeresses », le fameux commando aux ordres de Marie-Jo.

Les anges maintenant, ces grade 1 se connaissent déjà par leur militantisme chez Greenpeace.

**Irvin Bonsieur, alias Tragiél**, ange de Jordy. Prof de science nat', connu pour sa misanthropie farouche et ses talents en explosif. Bien qu'ange, Tragiél fait volontiers la bête (à deux dos) avec Amanda Pierce, prof d'anglais dans le même collège, un après-midi sur deux ou presque. Cette liaison inavouable (Amanda est mariée) est la grosse faille de son emploi du temps.

Vendeuse chez « Nature et gadgets », **Jeannie Darouin, alias Ninive**, est très énervée pour une angette de Novalis (niveau pétards, elle ne jure que par Beretta) mais son emploi du temps chargé la rendra plus difficile à inculper.

Enfin, **Jérôme Leboeuf, alias Harfang**, ange de Jordy enragé, est un ancien commando. Aujourd'hui chômeur, il s'occupe par des actions coup-de-poing (au sens propre du terme) au profit de Greenpeace et des collectifs antipubs. Son côté Batman écolo et sa tendance à tutoyer le gauchisme d'un peu près pour un youyou en font le suspect idéal.



## DAEMONIS MALEFICUM

Selon certaines rumeurs qui circulent en Enfer, il existerait des démons si puissants et si incontrôlables que lorsqu'ils eurent l'insolence de défier leurs maîtres, on prit peur au point de les enfermer pour l'éternité plutôt que de courir le risque de les réintégrer à la hiérarchie, même sous forme de larves corvéables à merci.

### C'EST VRAIMENT TROP INJUSTE

C'est vrai qu'il a fallu être un peu con pour les enfermer tels quels dans les geôles infernales, sans supprimer toute leur panoplie de pouvoirs ainsi restés indisponibles pour leur domaine d'origine, de surcroît pour l'éternité, du moins en théorie.

Mais en vérité, il est toujours plus facile de critiquer que de s'y coller.

Ce qu'avaient en commun tous ces démons, c'était d'être insoumis à un tel point que même les pires supplices infernaux n'arrivaient pas à les faire plier. On comprend donc qu'avec une telle tournure d'esprit, la hiérarchie aurait pu leur laver cent vingt-sept fois le cerveau, ils représenteraient toujours une menace pour elle.

La crainte, c'était qu'ils contaminent leurs petits camarades et qu'à terme, ce soit l'émeute. Une révolte en Enfer, avouez que ça fait toujours un peu tache.

Andromalius les fit donc enfermer dans une sorte de quartier de haute sécurité infernal, bâti au lieu-dit infernal Maison-Néant, dont il est impossible de s'échapper (ne cherchez pas, c'est impossible). Une fois qu'ils furent derrière les barreaux, le prince du jugement reprit des couleurs et en profita pour envisager les sanctions collatérales qui s'imposaient.

Pour apprendre à leurs anciens princes-démons à avoir attribué toute une panoplie de récompenses à des aberrations pareilles avant de se rendre compte de la menace qu'ils représentaient pour l'administration et pour eux-mêmes, et pour passer l'envie à certains petits malins de les armer à dessein, Andromalius les fit enfermer tels quels, avec tous les pouvoirs qu'ils avaient au moment de leur retour au bercail.

Tout ça se passe un poil avant l'avènement du Grand Jeu et les démons « bannis », si l'on peut dire, sont au nombre de vingt-sept.

Voilà pour la rumeur.

Ensuite, de mémoire de greffiers, on ne revit jamais de démons impossibles à soumettre et on se dit que c'étaient les méthodes de conditionnement de l'époque qui n'étaient pas au point.

Néanmoins, on conserva l'habitude de jeter de temps à autre un réfractaire à Maison-Néant, histoire de garder la forme et de passer aux autres l'envie de faire les malins.

Curieusement, chaque fois qu'on trouvait qu'un démon avait vraiment dépassé les bornes au point d'être enfermé pour l'éternité, il s'agissait d'un renégat ayant servi Andromalius, et tous les princes qui réclamaient son enfermement étaient ceux qui avaient été victimes de sanctions collatérales.

Cette petite farce dura quelques siècles avant que Satan ne la trouve plus à son goût et n'accède enfin à la requête d'Andromalius d'en finir avec cette coutume, sur la (mauvaise) foi de tonnes de circulaires internes tendant à prouver que cette méthode de répression n'était plus adaptée à l'époque.

Et Andromalius se fit flouer ainsi de quinze démons bien chargés en PA, ce qui amène à quarante-deux le nombre d'« éternisés ». Ce qui est sûr, c'est qu'ils ont eu le temps de faire connaissance et de bien se pourrir la gueule entre eux.

### POUR UN PEU, ILS VOUS VOLERAIENT LA VEDETE, CES SALAUDS-LÀ !

Il y a quelque temps, deux équipes d'anges et trois de démons ont été usés par Botis, un des vingt-sept enragés de l'avant Grand-Jeu. Avant de retourner en Enfer il a foutu un souk à peine croyable. On l'aurait laissé faire qu'à lui tout seul, il révélait à l'humanité l'existence des anges et toutes ces conneries...

Après enquête, il semblerait qu'il ait été tout simplement invoqué sur Terre par sorcellerie... sauf que pour ce faire, il faut trouver son vrai nom d'une part, et d'autre part se souvenir de son existence, ce qui réduit considérablement la liste officielle des suspects potentiels : Baal, Bifrons, Kronos, Malphas, Caym, Baalberith, Beleth, Haagenti.

Selon Andromalius, il existe officieusement un nom en plus : Lucifer

Et selon ses propres services, deux : Lucifer et Andromalius. À cette première liste officielle, il faut ajouter ceux qui sont dans la confiance des maîtres depuis la chute, même s'ils ne sont passés princes-démons que par la suite : Asmodée, Mammon, Dajjâl, Majûj, Morax, Béliâl, Crocell, Vephar, Shaytan, Furfur et Ouikka.

Hum... Ça fait donc du monde à interroger, et vérifier l'emploi du temps d'un prince-démon est une affaire assez délicate.

Néanmoins, les suspicions se portent en priorité sur Caym, en raison de son récent congé sabbatique.

Mais essayez donc d'entreprendre la filature d'un type qui fait la chasse aux grands fauves oniriques...

Côté mobile, l'invocateur ne pouvait pas ignorer que les vingt-sept sont aussi insoumis à l'Enfer qu'indifférents au contrôle d'un sorcier, tout prince-démon qu'il soit. D'ailleurs, d'après la panoplie de pouvoirs mentaux utilisés sur Botis par les enquêteurs, son invocateur ne semble même pas avoir tenté de le contrôler.

Il s'est contenté de l'inviter à sortir de son pentacle tout en restant invisible, puis de disparaître.

# BACKGROUND

Remuant Enfer et Terre, les services d'Andromalius ont investi Maison-Néant : vide, déserte, dépeuplée, pas un chat. Enfin, c'est pas perdu pour tout le monde : Morax a immédiatement investi le lieu pour en faire un squat d'artiste. Ce qui fait d'ailleurs de lui le suspect n°2 sur la liste des services d'Andromalius. Mais qu'importe, on trouve gravée dans les murs une littérature démoniaque unique, qui en dit long sur l'état d'esprit de ses anciens pensionnaires...

Botis, de son côté, s'est montré prêt à collaborer à l'enquête et à répondre à toutes les questions. Selon lui, les démons ont commencé à disparaître les uns après les autres, jusqu'à ce qu'il se retrouve tout seul dans les lieux, et ce pendant un long moment.

Il est donc le dernier à avoir été invoqué sur Terre. Ce qui rétrospectivement ne l'étonne pas, vu que dès qu'il voit un humain, il ne peut pas s'empêcher de lui écrabouiller la tête. C'est plus fort que lui.

Sans chercher à contrôler, l'invocateur avait donc bien l'intention de faire fuir tous les démons avant que Botis ne publicise l'évasion.

## **FAUT TOUJOURS QU'IL Y AIT UN TRUC DANS LE MACHIN, VOUS NE TROUVEZ PAS CA GONFLANT, À FORCE ?**

Vingt-six démons totalement psycho et quinze renégats dotés du pouvoir d'humanité. Un seul point commun : une volonté très nette de casser la machine une bonne fois pour toute et de le faire à son rythme, sans aucune contrainte hiérarchique.

Derrière eux, bien sûr, il y a Baalberith, qui a d'ailleurs été le premier à vouloir tout casser.

Il suit ses plans de grand méchant et les manipule pour faire diversion. Les daemonis se foutent complètement de savoir qui est leur invocateur et quelles sont ses raisons. Ils ont passé suffisamment de temps à Maison-Néant pour avoir juste envie de profiter de leur petit interlude terrestre. Certes, pour la plupart, cela fait déjà plusieurs années qu'ils se baladent sur la planète, sans avoir encore fait réellement parler d'eux. Quand on n'a rien à envier au physique du grand Cthulhu et qu'on n'a pas sommeil, ça peut paraître paradoxal... Néanmoins, comparée à l'éternité, que représente une poignée d'années passée sur Terre ?

À terme, les « quarante-deux » représentent par leur comportement une menace grave pour le Grand Jeu, l'humanité et les deux hiérarchies. Les quinze anciens d'Andromalius se sont fondus dans le décor grâce à leur pouvoir d'Humanité et évoluent dans les hautes sphères : politiciens, financiers, criminels...

Ils sont structurés et organisés entre eux, mais tout en cherchant à s'appuyer sur ce réseau pour atteindre leurs

ambitions nihilistes personnelles, restent sous l'influence des « vingt-sept ».

Ceux-ci, après leur incarnation sur Terre, ont rapidement repris leur apparence « naturelle » tels des démons de combat, et se planquent en profitant des petits plaisirs du quotidien terrestre. Parmi eux, Volac exerce une autorité morale évidente sur les autres, mais ils restent libres d'accomplir toutes les fantaisies qui pourraient leur passer par la tête.

Aussi puissants soient-ils, ils ne sont bien évidemment pas capables de rivaliser une seule seconde avec un prince-démon ou un archange, sinon ceux-ci se déplaceraient eux-mêmes plutôt que d'envoyer des groupes de mission faire le boulot.

Pour les PJ, les éradiquer est certes une belle victoire, mais il serait plus intéressant de chercher qui est derrière eux ou d'arriver à les instrumentaliser d'une manière ou d'une autre pour le compte de leur camp.

Chacun des vingt-sept a une affinité possible avec un archange qui est lié, en symétrique inverse, à la raison pour laquelle il veut casser la Création.

Voici un échantillon des « quarante-deux ». Pour le reste, faites-vous plaisir.

Quant à Baalberith, il les utilise crescendo pour faire diversion et submerger petit à petit la hiérarchie de travail.

### **YOHJRATT – PÈRE LA JUSTICE –**

Affinité : Laurent

Ancien prince : Bifrons

Équarisseur de symboliques s'il en est, Yohjratt usurpait la place des passeurs d'âmes dans un paquet de polythéismes primitifs pour le compte de son prince Bifrons. S'il était enclin à se confier, il dirait qu'il a quasiment inventé le concept (le prétentieux).

Toujours est-il qu'à force de bivouaquer entre les Marches, il avait développé la fâcheuse faculté d'être parfois invoqué à la place de son prince, en général quand celui-ci n'était pas disponible. Loin de se fâcher, Bifrons trouvait ça plutôt fun et laissait faire son serviteur.

Cependant, à la longue, le phénomène lui est monté à la tête et il s'est figuré – à tort – avoir un rôle à jouer dans la Création.

Yohjratt pense être un gardien du passage entre la vie et la mort, moment unique où l'âme de l'innocent reçoit enfin justice (puisque les gentils vont au Paradis et les méchants en Enfer). À son sens, Yohjratt est donc seigneur du séjour des morts et garant de la justice...

Comme il est là, Yohjratt se figure participer à l'Apocalypse avec ses petits potes... (et dire que c'est lui qui donne un semblant de cohésion à l'ensemble donne une idée de l'état d'esprit des autres).

Depuis son retour sur Terre, il protège donc les innocents et les justes et zigouille les autres, comme un ange qui aurait pété un plomb. De plus, Yohjratt est tempéré dans ses jugements : il ne vous trucidé pas pour un oui ou pour un non, mais uniquement si vous êtes un vrai méchant.

Le reste du temps, il peut être de charmante composition, prendre le thé à la menthe avec votre fille sans la violer sur le table basse et tout et tout.

Le fait de faire équipe avec des vrais monstres (du point de vue de la morale s'entend), ne le dérange pas du tout. Il se figure que cela fait partie des plans de Dieu et que c'est évidemment Lui qui a organisé leur évasion (par exemple, il s' imagine que si les petits potes font péter une centrale nucléaire, c'est une punition que Dieu inflige à l'homme pour s'être mal occupé de la Création, etc.).

À Maison-Néant, Yohjratt a pris sous sa protection les quinze renégats d'Andromalius au fur et à mesure qu'ils débarquaient (sans jamais avoir été un « leader »). De retour sur Terre, il sert d'intermédiaire entre les quinze et les vingt-six.

Depuis son évasion, il arrive parfois, lorsqu'un chrétien qui est sur le point d'être terrassé par un agent de l'Enfer réclame justice, que Yohjratt se retrouve invoqué sur les lieux.

### Yohjratt

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

### TALENTS

Athlétisme 6, Combat 6+ (épée 8+), Corps à Corps 5, Défense 7, Discussion 6, Intimidation 6, Discrétion 5, Savoir occulte 7, Survie 4, Métier : passeur d'âmes 3+.

### COMBAT

36 PP, 12PF, BL 8 /BG 16/BF 24/MS 32, épée maudite pseudo intelligente (+6, +6).

### LOOK

Albinos aux cheveux longs, à la peau violet clair et au regard de poète maudit.

### POUVOIRS

Anaérobiose, Armure Corporelle 4, Aura de confusion 4, Détection des ennemis 5, Déguisement superficiel 6, Jeûne, Non détection 4+, Résurrection Macabre 4, Téléportation 5, Vol 6.

### NASNASSA – SUCCUBE DE LA DESTRUCTION –

Affinité : Catherine

Ancien prince : Baal

Fille de Satan, Nasnassa a toujours eu une libido incontrôlable, sauf qu'elle n'a aucun appétit pour le sexe. Ce qu'elle aime c'est tout casser les trucs construits par la main mégalomane de l'homme.

Ce qui est important, c'est la parade nuptiale qu'elle fait à un édifice avant de le raser, plus que la destruction elle-même. Le plaisir naît d'avoir désiré longuement. Elle peut donc passer des jours et des jours à fantasmer sur des bouquins d'architecture super pointus.



Depuis son évasion, elle survole les centrales nucléaires avec gourmandise, la nuit.

D'un point de vue relationnel, Nasnassa est une succube très chic. Elle se lie facilement d'amitié avec les autres et peut vous faire des sourires complices totalement sincères, tout en vous pliant en dix-huit morceaux.

Digne fille de son papa, elle s'est révoltée contre lui à l'époque, et n'a d'autre préoccupation que d'éradiquer tout principe masculin de la surface de la Création, en commençant donc par zigouiller avec ses petits poings ce qui à son sens est à l'origine de la domination primitive masculine sur le monde : l'architecture terrestre/divine.

### Nasnassa

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	6	4	3	6	6

### TALENTS

Acrobatie 9, Athlétisme 10, Combat 4, Corps à Corps 8, Défense 8, Intimidation 6, Discrétion 8, Séduction 6, Survie 6, Métier : Architecte 6.

# BACKGROUND

## COMBAT

40 PP, 10PF, BL 9 /BG 18/BF 27/MS 36, Griffes (+0, +4).

## POUVOIRS

Armure Corporelle 6, Art de Combat 5+, Charme 6, Détection du danger 5+, Éventration 5, Forme de combat 5+, Invisibilité 4, Membres exotiques (Griffes), Onde de Choc 6, Polymorphie 3, Sens Surdéveloppés, Vol 4.



## VOLAC – PRINCE DES SERPENTS –

Affinité : Yves

Ancien prince : Caym

Hydre à trente-trois têtes d'environ dix mètres de haut, Volac n'a pas un physique facile, d'autant qu'il a une tendance certaine à l'embonpoint.

Mais Volac a appris à compenser : il s'enfouit profondément sous terre, entortille ses têtes dans un réseau de petites galeries connexes, en laisse une traîner à la surface et lorsqu'un touriste passe à portée : scrountch !

Volac a été invoqué dans le désert australien où il se trouve toujours actuellement.

Il exerce une sorte d'autorité morale sur les vingt-six, pas seulement en raison de son physique exceptionnel mais aussi grâce à ses connaissances sur l'univers et à sa sagesse pseudo-philosophique.

Il estime qu'il faut éradiquer le monde parce que celui-là est complètement raté, et faire confiance à la grande lessiveuse cosmique pour en pondre un tout nouveau, tout neuf, tout beau. Pondre... Voilà ce qui ne tourne pas rond chez lui : son ancien prince l'a privé de la capacité de se reproduire.

Les vingt-six attendent le signal de Volac pour tout casser, tout détruire (le jour où Volac se révélera à l'humanité). Mais le « prince des serpents » veut avant tout monter une secte d'humains fanatiques qui lui obéiront au doigt et à l'œil, afin, bien évidemment, de prendre le contrôle de l'Australie.

Alors, confronté à une monstruosité pareille, le citoyen lambda a facilement tendance à louper son jet de SAN et à rejoindre les rangs des adorateurs fous (mais qu'est-ce que je dis, moi... ça y est, je dérape).

## Volac

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
8	4	4	6	5	6

## TALENTS

Corps à Corps 8, Défense 5, Intimidation 11, Discrétion 4, Séduction 4, Sixième sens 7, Survie 7, Métier : Gourou de secte 7.

## COMBAT

42 PP, 14PF, BL 10 /BG 20/BF 30/MS 40, Dents de sabre (+2, +2).

## POUVOIRS

Armure Corporelle 6, Caméléon 4, Charme 5, Détection du Bien 5, Élastique, Forme de combat 7, Sens Surdéveloppés, Lecture d'aura 4+, Lecture des pensées 5, Malédiction : folie 6, Membres exotiques (Dents de sabre), Peur 6, Obscurité 4, Transformation 5, Vitesse 3+.

## FELFÉGIEL – RÔDEUR À L'ORÉE –

Affinité : Jordi

Ancien prince : Andrealphus

Démon à l'apparence d'un homme-bouc, il est, au contraire du précédent, doté d'un don exceptionnel d'extra fertilité démoniaque. Capable de se reproduire avec quasiment n'importe quoi et dans n'importe quelle condition, la malheureuse maman héritera automatiquement d'un rejeton démon qui n'a pas grand-chose à envier à Alien...

À l'heure des expérimentations génétiques sans complexes, ce talent inné tombe à pic, et Felféguel va susciter l'intérêt des services de Marie-Jolie, Vapula et Jean dès qu'il se sera manifesté.

Mais depuis son invocation sur Terre, Felféguel n'a pas remis le pied à l'étrier. Oui, pour le moment, il fait son footing dans les forêts d'Europe en évitant de se faire repérer par les promeneurs, et il observe comment le monde a évolué depuis l'orée des bois. Faut le comprendre, aussi, le pauvre vieux : courir, ça le détend.

Parce qu'il sait que dès qu'il va recommencer, d'une part il ne pourra plus contrôler ses pulsions, et d'autre part, il aura toute l'humanité aux trousses...

## Felféguel

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
5	7	6	4	2	6

## TALENTS

Acrobatie 11, Athlétisme 10, Baratin 8, Corps à Corps 6, Défense 7, Discrétion 8, Séduction 2+, Survie 8.

## COMBAT

29 PP, 9 PF, BL 7 /BG 14/BF 21/MS 28, Griffes (+0, +4).

## POUVOIRS

Adhérence 5, Caméléon 4, Détection du danger 4+, Forme de combat 4, Membres exotiques (Griffes), Orgasme mortel 4, Sens Surdéveloppés, Vitesse 6.



**RZOTH – GRAND ÉCUYER DE DIS –**

Serviteur émérite d'Andromalius, le boulot de Rzoth était de discipliner une fois revenus au bercail les démons coupables d'insoumission durant leur service sur Terre. Le maton typique, qui a fort heureusement bénéficié de la protection de Yohjratt lors de son séjour à Maison-Néant.

Tellement méritant en Enfer, le Rzoth, qu'Andromalius finit par l'incarner sur Terre pour discipliner les groupes de mission.

Loin de son prince, Rzoth eut la révélation : il ne voulait plus être le petit chef à la botte des autres mais le général de sa propre armée.

Or, avec son grade honorifique de Grand Écuyer, définitivement bloqué entre celui de capitaine et de baron, la hiérarchie ne lui offrait aucune possibilité d'évolution.

Il se mit donc à poursuivre ses desseins personnels et à réinterpréter les ordres de mission à transmettre aux agents incarnés. À terme, ce comportement porta préjudice au domaine de Baal, lequel réclama son enfermement à Maison-Néant pour venger la perte de sa machine à raser les places fortes, Nasnassa, quelques millénaires plus tôt.

Bien que sous la protection de Yohjratt, Rzoth a fini par être fanatisé par Volac.

De retour sur Terre, il n'a d'autres préoccupations que l'avènement du prince des serpents.

Incarné à l'invocation dans un docker hongkongais, il a rapidement pris le contrôle d'une triade locale, recruté quelques renégats désœuvrés et fait passer l'envie de fouiner dans ses affaires aux démons locaux.

Rzoth pose ses pions dans les réseaux mafieux sino-russes en visant à terme tout ce qui touche au trafic nucléaire.

Il faudrait être bien renseigné pour le déjouer, mais finalement, quand on y réfléchit un peu, il reproduit vis-à-vis de Volac le même comportement de petit chef qu'il avait face à Andromalius. S'il s'écoutait, plutôt que de tenter de déclencher des catastrophes nucléaires et attentats de masse visant à liquider la petite grise, Rzoth chercherait plutôt à se tailler une baronnie renégate en Chine.

**Rzoth**

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

**TALENTS**

Aisance sociale 6, Acrobatie 4, Athlétisme 5, Baratin 6, Discussion 6+, Combat 5, Corps à Corps 3, Défense 5, Discrétion 5, Enquête 6, Intimidation 7, Métier : Patron de Triade 4, Savoir d'espion 5+, Savoir militaire 3 (Discipline 7+).

**COMBAT**

25 PP, 9 PF, BL 5 /BG 10/BF 15/MS 20, Fouet barbelé maudit (+0, +3).

**POUVOIR**

Détection du bien 3+, Détection du future proche 3+, Détection du mensonge 4, Domination 4, Esprits multiples 2, Humanité 5, Polymorphie 3+, Volonté supra normale 1+.



**ZELZET**

**– ASSISTANT BIBLIOTHÉCAIRE DU TRÉFONDS –**

Spécialiste de la chasse aux sorcières, Zelzet est un érudit passionné par les savoirs occultes, la sorcellerie, le temps et les lois magiques qui régissent l'univers. Il se figure pouvoir trouver une ou deux combines qui lui permettraient d'ouvrir à sa guise des passages entre les Marches pour y voyager libre, et il se dit que Dieu doit avoir quelques recettes à ce sujet, compilées dans la bibliothèque d'Yves. À force d'utiliser la sorcellerie pour interroger des anges sur le sujet, il a fini par se faire prendre la main dans le sac, et en échange de sa survie, à concéder à la hiérarchie angélique quelques informations qui ont valu une bien belle embuscade à Kronos...

Enfermé à Maison-Néant, il a fini par être accepté par les vingt-sept pour ce qu'il est : un métaphysicien fou.

De retour sur Terre, il se tape éperdument de savoir si les « autres » vont arriver à déclencher l'Apocalypse, à détruire la planète ou à retrouver la petite culotte de Madonna.

Ou plutôt si, il aimerait bien voir leur plan aboutir pour observer la réaction de Dieu, et peut-être en profiter pour lui chaparder un ou deux trucs. Quoi exactement ? Il n'en sait rien, le Saint Graal, une réduction 12-25 pour se balader dans les Marches, un poil de sa barbe...

Et puis il est très intrigué par le don de Yohjratt et aimerait comprendre d'où il le tient.

Sa théorie actuelle est que les Marches des morts ont déteint sur l'âme de Père la Justice, et qu'il est devenu une clé qui permet d'abolir les distances physiques et le temps.

À dessein, Baalberith a incarné Zelzet dans le corps d'un collectionneur européen de livres anciens.

Le démon ne se contente pas de servir de boîte à lettres, aussi bien aux « quinze » qu'aux « vingt-sept », il lie par sorcellerie des anges qui servent d'éventuelle force de frappe, mais aussi de réseau logistique. Toujours très pratique pour trouver une nouvelle planque à Nasnassa ou aller chercher Yohjratt en catastrophe à l'autre bout du monde après que celui-ci a été victime d'une invocation de chrétien en détresse.

De temps à autre aussi, une petite voix dans sa tête lui donne des ordres, visant en général à protéger un daemonis en cavale : « Tiens, le maître des marionnettes se manifeste... », s'exclame Zelzet, et il s'exécute sans se faire plus de souci que ça.

# BACKGROUND

## Zelzet

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

### TALENTS

Aisance sociale 8, Athlétisme 3, Baratin 7, Discussion 7+, Combat 3, Corps à Corps 4+, Défense 4, Discrétion 7, Enquête 7, Savoir occulte 8.

### COMBAT

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

### POUVOIRS

Corps gazeux, Détection du futur proche 4, Esprits multiples 3, Humanité 5, Jet d'acide 3+, Lecture d'aura 4, Lecture des pensées 5+, Psychométrie 3, Polymorphie 5, Rêve 4, Volonté supra normale 3.

## AXOLOTL LA MAUVAISE GRAINE, PRINCESSE-DÉMONE DES PLANTES CARNIVORES

Axolotl s'en souvient bien, elle fut nommée princesse-démone des plantes carnivores peu avant l'an zéro et déchue le lendemain, une fois que le Conseil eut dessaou-lé. Même les autres daemonis ne croient pas à son histoire, mais que sa mémoire la trahisse ou pas, peu importe. Elle en est convaincue, et depuis, son désir de revanche n'a fait que croître.

Sous ses airs de midinette et son look vaguement babos, cette ancienne d'Andromalius a réussi à réintégrer l'Administration une première fois dans les rangs de Morax. Mêlée au projet Vertigo (falsification de vestiges), elle a appris à faire des faux archéologiques scientifiquement indécélables avec son pouvoir « Œuvre d'art », avant de disparaître à nouveau dans la nature. Histoire d'avoir les coudées franches pour se mettre au travail sérieusement. C'est à elle qu'on doit l'Évangile de Judas, qui réhabilite le traître. Elle ne compte pas en rester là et prépare de

nouveaux manuscrits douloureux pour l'Église, lesquels présenteront d'autres « méchants » bibliques comme des initiés agissant au service de Dieu. Et quand l'idée que les mauvais servaient en fait le Seigneur aura fait son chemin, elle sortira son atout : des documents d'avant la chute (!) révélant qu'Andromalius, Baal, Kronos et surtout Satan ont trahi sur ordre. Le Grand Jeu ne serait qu'une escroquerie dont les cornus sont les premières victimes et les princes des manipulateurs félons.

Oui, son rêve est de pousser les démons à la rébellion totale contre leurs maîtres. Et pour mettre toutes les chances de son côté, elle essaie maintenant de se faire à nouveau légitimer comme serviteur réglo chez Nybbas.

Bizarrement, Axolotl a une maîtrise sur les plantes équivalente à un pouvoir de grade 6.

## Axolotl

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

### TALENTS

Aisance sociale 7, Athlétisme 3+, Baratin 8, Discussion 7, Combat 3, Corps à Corps 5, Défense 5, Discrétion 6, Enquête 4, Culture générale 8.

### COMBAT

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

### POUVOIRS

Anaérobiose, Caméléon, Charme 5, Détection des ennemis 3, Esprit Chaotique, Esprits multiples 4, Humanité 6, Immunité au poison et aux maladies, Jeûne, Lecture d'aura 3, Lecture des pensées 4, Malédiction : folie 3+, Membres exotiques (queue barbelée), Œuvre d'art, Parasite intellectuel 3, Peur 4, Poison, Polymorphie 4, Régénération, Téléportation 3, Volonté supra normale 5.



## LE PREMIER QUI BANDE ENCULE L'AUTRE

En plus de la guerre éternelle que se livrent l'Enfer et le Paradis, il existe une foultitude de conflits personnels entre les puissances, parfois même au sein d'un même camp. La guerre Mathias-Emmanuel en est une des plus discrètes, mais sans avoir les coups d'éclat de la lutte fratricide Crocell-Bérial, elle n'en n'est pas moins virulente.

### RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Mathias se lasse du Paradis et décide d'infiltrer l'Enfer. Pour faire un transfuge crédible, il lui faut un beau coup monté. Il crée de fausses preuves de sa culpabilité, se rend coupable de vrais crimes contre le Paradis, et avec l'aide d'Yves, se fait prendre par Emmanuel, son souffre-douleur et bras droit. Ce dernier se jette sur le fauteuil de son ancien patron comme la vérole sur le bas clergé Breton et entreprend une chasse aux sorcières stalinienne contre tous ceux qui sont accusés de près ou de loin d'avoir été trop proches de Mathias, pas assez sympas avec Emmanuel ou d'avoir une sale gueule.

La purge dure des années, ce qui perturbe grandement l'efficacité des services d'infiltration angéliques. Pendant ce temps, Mathias s'infiltré en Enfer et s'amuse comme un fou à retourner d'anciens anges à lui, à transformer des démons en agents triples, etc.

Emmanuel découvre que s'il est officiellement nommé archevêque, on lui donne le titre d'archevêque de l'hypocrisie au lieu d'archevêque de la confusion comme son ancien chef. De plus, les autres archevêques ne ratent pas une occasion de lui rappeler qu'il est là suite à la trahison de son chef et non grâce à ses talents. De plus, certains lui disent clairement qu'il aurait dû se rendre compte des agissements de Mathias bien avant, et surtout qu'il n'aurait pas dû le laisser s'échapper.

Emmanuel avale des couleuvres grandes comme des câbles transatlantiques, ravale sa fierté, se consacre avec obstination et rigueur à son travail... en vain. Il reste le remplaçant de l'enculé de service, mais pas un véritable archevêque. Sa haine contre Mathias augmente encore, mais il se met également à haïr ses confrères, Yves, Dieu, le Paradis... Il étudie plus clairement les preuves accumulées contre Mathias et découvre que beaucoup sont fausses, que le dossier est vide et que Mathias, avec des complicités haut placées, s'est joué de lui pour lui permettre de se barrer, sans doute pour rejoindre les autres en bas.

Quelque chose se casse au fond de lui. Lui, le bouillant, l'exubérant archevêque, devient un froid calculateur, un psychopathe sans ami, sans ennemi, avec pour unique préoccupation ses intérêts personnels. Il réorganise son service selon des critères inhumains, dépersonnalisés, rationnels. Il remet à des postes importants des anges qu'il déteste mais qu'il sait compétents. Il saque des « potes » qu'il sait nuls. Bref, il devient un manager froid et insensible, intéressé uniquement par l'efficacité de sa tâche et de son boulot.

Dans le même temps, il prépare le retour de Mathias et son passage de l'autre côté. Car il sait que Mathias s'est servi de lui pour tromper l'Enfer et qu'il reviendra. Mathias est trop arrogant pour ne pas vouloir reprendre son ancienne place afin de siéger à côté de Dieu et d'être du côté du manche. Alors il attend.

Le piège de Mathias se referme alors sur Emmanuel, qui s'y laisse prendre. Cette fois-ci, c'est lui qui va se jouer de son chef. Il fait croire qu'il est tombé dans le panneau grossier tendu par son ancien archevêque alors qu'il a tout préparé et qu'Andromalius est d'accord pour le prendre à l'essai en Enfer.

Et Emmanuel devient Zanag, prince de l'hypocrisie, titre qu'il porte avec fierté. Mais il est également Emanuel, Ange de Mathias de grade 0, conspué par ses supérieurs, méprisé par ses collègues et surveillé de près par son archevêque.

Il est accepté totalement comme prince-démon, sans éveiller les soupçons de Mathias, siège au Conseil et monte son organisation infernale en retournant des agents de Mathias. Lorsqu'il est du côté angélique, il joue le rôle du pauvre type brisé, coléreux mais incompetent, mais en Enfer, il est Jim Profit.

Son but n'est pas de renverser Mathias ou de détruire le Paradis, non : il a compris que la plus grande victoire serait la plus discrète, la plus longue. Il veut infiltrer et contrôler l'administration de Mathias, y faire de l'entrisme comme un bon trotskyste chez FO. Il utilise ses contacts privilégiés pour faciliter les missions de ses démons infiltrés chez Mathias lorsqu'ils sont en mission contre l'Enfer. Ainsi, ses agents à lui montent en grade et Zanag prend de plus en plus le contrôle de la hiérarchie angélique. Mathias, lui, est tout content de voir les bons résultats de ses agents, de comptabiliser les complots démoniaques déjoués, et de pouvoir pérorer au Conseil comme un vieux paon. Il ignore complètement que son empire est un château de cartes entièrement contrôlé par Zanag. Mais ce dernier ne compte pas aller plus loin. Il préfère passer les prochains millénaires à se foutre de la gueule de son archevêque en lui laissant croire qu'il est maître chez lui et que ses agents sont bons.

Le réveil sera brutal. Un souffle chaud sur la nuque et une violente douleur dans l'an...

## LA DIAGONALE DU FOU

à Guilhem

### ÉTUDE DES SYMPTÔMES

« C7-H4

*Il y a un lien secret entre chaque chose. C'est le principe du Grand Tout. C'est pour ça qu'ils ont créé le réseau des réseaux. Ce n'est qu'une résonance de cela. Réseau. Résonance. C'est lié. Des faits qui semblent lointains sont en fait une seule et même chose. C'est comme les occurrences du mot « boîte » dans les Misérables de Hugo. Si vous les comparez à un calendrier des postes de 1928, tout s'éclaire. C'est pour ça qu'on ne trouve plus de calendrier des postes de 1928. Ils s'en sont servis comme modèle pour créer leur réseau. Puis ils les ont fait disparaître. Comme Hugo. Misérable Hugo. H4-B4 »*

31 décembre 1999. Une atmosphère électrique. La foule dans les rues. L'alcool, la liesse. L'attente d'un réveillon qu'on croit inoubliable. Un soupçon de parano (« le bug ! »). Une goutte d'hystérie (« l'an 2000, l'an 2000 ! »). Abalam se dit que c'est la bonne soirée pour se faire une petite virée. Le millénaire arrive... dans un an, mais comme tout le monde a décidé que le siècle commencerait en 2000 cette année, on dira que c'est pour tout de suite. Allez, 3, 2, 1... champagne !

Au final un réveillon assez quelconque (enfin, je ne sais pas pour vous, si ça se trouve c'était génial...). Sauf pour Abalam. Lui y a laissé l'esprit. Un truc s'est mal passé. Une espèce de sensation de vortex à l'arrivée sur Terre, un éclatement, et puis le trou noir. Ça lui apprendra à faire le malin. Il a voulu s'incarner au lieu de se faire un avatar. Abalam en mille morceaux. Enfin non, juste sept, mais c'est déjà beaucoup. Son esprit habite six corps d'humains et un septième fragment de son âme est resté en Enfer pour y faire de la figuration. Et ça l'a secoué. Lui qui jouait au fou, lui qui jouait avec les fous, le voilà prisonnier de son propre domaine. Chacune de ses six incarnations est dominée par un délire particulier, et à tour de rôle, elles influent sur le septième morceau qui perd les pédales en Enfer. Abalam en sept morceaux depuis sept ans. Fatalement quelques-uns s'en sont rendu compte...

Pourtant, il aura fallu du temps. Au début, la folie du prince était discrète. C'est un excentrique qui joue les allumés. On le sait parfaitement sain d'esprit mais très comédien. Alors ses pairs pensent qu'il cabotine, qu'il en rajoute. Ce n'est qu'au retour de Satan qu'Abalam explose et laisse libre cours à sa démence.

Il fait arrêter tous ses barons en Enfer et les destitue. Il nomme « premier baron, grand duc des Enfers, roi ténébreux » un

obscur grade 0 de sa suite. Puis il le charge de traquer les traîtres. Les traîtres sont partout. D'ailleurs, Abalam en envoie une liste à Andromalius. Andy se réjouit en la recevant mais déchanté en la lisant. Il y a des milliers de noms, des centaines de crimes. Appétissant, seulement voilà, Malphas serait une taupe païenne, Morax un ange de Mathias et le fidèle Baalberith un démon séditieux !

Abalam n'en reste pas là. Puisqu'il est « le plus grand prince de l'Enfer, le roi triomphant de l'Abysse », il lui faut une reine. Ce sera Dana Krieskovitch, jeune schizo que ses démons ont arrachée à l'asile. Et bien sûr, il va se marier. À Las Vegas, il fait réserver tout un hôtel à son nom, commande une pièce montée de 13 mètres de haut, dévore le cerveau du pâtissier qui refuse la commande et demande à Scox d'être son témoin. Il lui explique qu'Yves, son ancien archange, sera invité, et qu'il compte l'asseoir à côté de Malphas, « histoire que ses deux ex-patrons passent une bonne soirée ». Mais en apprenant que Dana a demandé un canard de bain jaune au démon censé la garder, Abalam entre dans une rage folle, la tue, l'éviscère et bourre une machine à laver avec ses boyaux. Ensuite, drapé dans des tripes propres, il convoque ses capitaines et leur ordonne d'aller implorer Dieu de lui accorder sa grâce.

Andromalius, Asmodée, Baal et Scox se réunissent en urgence et tombent très vite d'accord sur la marche à suivre. Quelques heures plus tard, un groupe de démons d'Andy et de Baal menés par Léviathan s'empare du prince et le conduit de force dans l'Enfer privé de Scox, où il est enfermé en attendant sa guérison...

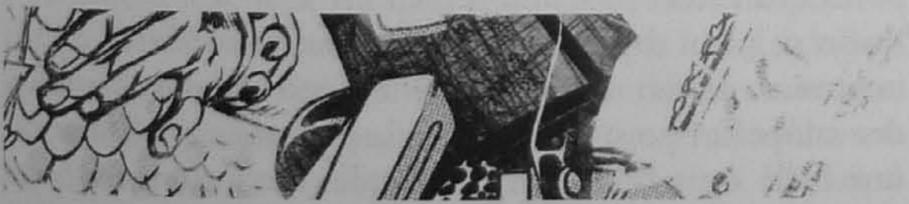
Il est plus que temps. Sur Terre, l'un de ses tronçons se fait repérer par une équipe d'anges. Dépassé par la puissance de ce qui se présentait comme un simple démon incarné dans le corps d'une gamine, l'un d'eux invoque Laurent. Mais dès qu'il apparaît, la petite fille diabolique réalise à qui elle a affaire. Elle sent la folie meurtrière de Laurent et l'alimente comme un canadaïr chargé de pétrole au-dessus d'un feu de forêt. L'archange de l'épée craque et entreprend de trucidier lui-même l'ange qui l'a invoqué, puis un de ses collègues, puis un passant... Mais bientôt c'est Walther qui est invoqué à son tour. Il accomplit un véritable tour de force, calmant son collègue et effaçant les preuves de son dérapage, sans perdre la trace de la « démons », qu'il parviendra à capturer quelques jours plus tard.

Heureux de sa prise, Walther l'enferme dans les sous-sols de Notre-Dame à l'intérieur d'une cellule dont lui seul a la clef, et commence à étudier son sujet. Si tu regardes l'abyme, l'abyme regarde en toi, dit la sagesse. Et la petite fille étudie Walther. Et ce n'est pas bon signe. L'archange est ravagé. La schizophrénie le travaille. La jeune Chloé est contente, elle va bien s'amuser.



De son côté, Laurent se sent au bout du rouleau. Après son inculpation dans l'affaire « Jésus Revient » et son humiliante mise sous tutelle, voilà qu'il vient de craquer devant un collègue. Heureusement qu'il s'agit de Walther, l'étrange Walther, qui fait comme si rien ne s'était passé. N'empêche, ça la fout mal. Alors, l'archange de l'épée se fait violence et passe un cap psychologique immense pour un défenseur acharné du Christianisme : il se décide à consulter. Mais au lieu de s'adresser à un psy obscur de Banlieue, il va voir l'un des pontes de Paris., le très en vue Frédérique Schulze. Et ce qui doit arriver arrive. Après quelques séances qui laissent Laurent dubitatif, le psy parle à quelques collègues de son étrange patient. Scox en entend parler, et dès la séance suivante, installé trois paliers plus bas, le prince domine Schulze et entreprend lui-même la psychanalyse de l'archange ! Pour le damner ? Lui soutirer des informations vitales ? Non, c'est bien pire que ça. Malgré ses calculs initiaux, Scox se passionne pour le cas de Laurent. Il a compris que l'archange est devenu psychopathe à la bataille de Poitiers sous l'influence de Majûj, et se demande s'il serait capable de le... soigner. Le prince se prend à son propre piège. Ni lui ni Laurent ne ratent jamais une séance, désormais (et ne sont plus invocables le vendredi de 18 à 19h !).

Et pendant ce temps, Walther va de révélation en révélation. Il sait pour Abalam. Maintenant, il lui faut capturer vivant les morceaux du prince. Quand il les aura tous, il enfermera Abalam dans un objet. Un calendrier des postes de 1928 par exemple. Dès lors, il pourra utiliser la puissance du prince pour en débusquer un autre ! Et lorsqu'il aura ainsi enfermé tous les princes comme des lapins dans des Kinder surprise ©, il aura gagné le Grand Jeu tout seul ! Mais ce plan doit rester secret, il y a trop de traîtres au sein des forces du Bien et Walther le sait. D'ailleurs, il a commencé à en dresser la liste. Tiens Chloé, rends-moi mon stylo. Alors, voyons voir : Alain, Ange, Blandine, Catherine, Christophe, Daniel, Didier, Dominique...



## ANALYSE ET BILAN DU PATIENT

« B4-G7

*Hier, trois pigeons dans la rue autour du même bout de pain. Et là, une passante les regarde. Aussitôt elle tourne à droite. Elle savait.*

*C'est comme le docteur. Il ne va pas vous dire qu'il ne sait rien. Vous imaginez le tableau : « Bonjour, je ne sais rien, d'ailleurs je n'ai jamais vu de calendrier des postes de 1928, racontez-moi votre enfance ». Alors il ne dit rien. Et il ne sait rien. Il parle de coïncidence. Moi, je sais.*

G7-E2 »

Walther compte utiliser une faille de son pouvoir Exorcisme bien connue de nos plus anciens lecteurs. Elle permet d'enfermer l'âme d'un démon dans un objet qui est opposé à sa nature (un extincteur pour un sbire de Béalial, par exemple) et ensuite d'user de ses pouvoirs comme s'il était lié par sorcellerie. Cet usage, interdit par les règles de la Youyou, est réservé à une élite (il faut sans doute avoir au moins 25 PP et 3 en Exorcisme pour réussir ça, peut-être même faut-il réussir une démonologie avant) et reste inconnu du plus grand nombre. Ces adeptes sont nommés « collectionneurs ».

La piqûre ! La piqûre ! Abalam va mieux, merci pour lui. Sa bouffée délirante n'a pas eu le temps de trop marquer ses services terrestres, même si en dessous, son secteur est en plein chaos. Il est redevenu calme et se remet doucement à reprendre les ficelles de son domaine. Sur Terre, son baron Istrid gère les affaires courantes et ne le dérange que pour les cas graves. Le prince est bien encadré pour prendre ses décisions. Mais cette situation ne peut être que transitoire.

Le prince des âmes a fini par comprendre le problème, et au côté de ses pairs, il cherche quelqu'un (vos PJ ?) pour l'aider à le résoudre. Le principe est simple : il faut retrouver les six incarnations et les descendre. Quand Abalam sera réunifié, tout ira mieux. Il a fréquemment des visions subjectives de ses corps d'accueil, mais comme elles correspondent à ses crises, elles ne sont pas toujours simples à utiliser. Mais il se voit dans un cachot blanc et froid, entouré de gens qui ressemblent à des anges. Il se voit dans un grand bureau du Pentagone. Il se voit peindre des toiles dans un petit village du sud de la France. Il se voit, il se voit...

De son côté, Walther a appris à Blandine, Dominique et Joseph qu'Abalam était en morceaux. Quelle aubaine pour les anges ! S'ils récupèrent les morceaux du prince avant que les cornus ne les flinguent, ils maintiendront le prince à genoux. Abalam, ce misérable Abalam, l'un des plus puissants anges jamais passés à l'ennemi ! Il n'y a plus qu'à envoyer quelqu'un (toujours vos PJ ?) pour les trouver, les capturer et les remettre à Walther qui dirige l'opération. Bon, il y a tout de même un problème : l'absence la plus complète de piste. Mais Blandine, qui surveille les problèmes psychiatriques, guette le moindre signe...

Si vos joueurs se retrouvent à traquer les bouts du prince sur ordre de Scox et d'Andromalius ou de Walther et Blandine, autant vous dire tout de suite qui ils sont et ce qu'ils sont devenus. Mais d'abord cet éclaircissement : le plus gros bloc (la moitié du tout) est resté Abalam à

# BACKGROUND

proprement parler. Il dispose de tous ses pouvoirs, mais seulement de la moitié de ses PP. Ses autres corps d'accueil ont les mêmes pouvoirs que lui, au même niveau, et puisent dans une réserve constituée par l'autre moitié de ses PP.

## **SUZANNE GAME, PION**

Depuis qu'elle a été touchée par la foudre le 31/12/99, Suzanne a pris conscience de la réalité. Ils sont là, ils nous observent. Ils font ressortir des choses mauvaises en nous, parce qu'ils sont en nous. Miss Game est revenue aux États-Unis après son « accident climatique », et délaissant les activités de terrain, elle continue son job d'agent de la CIA, détachée à un bureau du Pentagone. Chargée de la vigilance sur le Web, cette informaticienne passe le plus clair de son temps à spammer anonymement le reste de l'humanité pour la prévenir de l'horreur qui l'attend. Elle sait qu'ils sont partout et qu'ils nous surveillent. Enfin surtout elle, parce qu'ils savent qu'elle sait. Mais même s'ils ont déjà remplacé son livreur de pizza et son voisin d'en dessous (certains signes ne trompent pas), elle n'a pas peur ! Elle continuera à les dénoncer jusqu'au bout.

Animée d'une énergie vraiment démoniaque, Suzanne crée à elle seule 20% des rumeurs qui courent sur Internet. Son talent, sa démence, ses étranges pouvoirs ont attiré l'attention des psis de Guns Guns Guns Unlimited, la conspiration des fascistes en costume trois pièces, qui désormais la manipulent. Au programme ? De la peur et une guerre contre la terreur qui durera mille ans !

## **ÉMILE MEJAZET, TOUR**

Émile souffre d'un mal sans rémission : l'incompréhension. Il est le plus grand génie de son temps, un peintre hors pair, un visionnaire sans égal, un artiste né pour violer l'art et lui donner ses plus beaux enfants. Malgré le soutien que lui témoigne son petit groupe d'admirateurs, il comprend bien que ses disciples ne peuvent saisir la portée titanique de son œuvre. Selon ses propres mots, il est « Gulliver au pays des Lilliputiens ».

Évidemment certains faits échappent à ce pauvre Émile. Il a tout oublié et ne sait rien du Grand Jeu. Il n'a pas réalisé qu'il ne se trouve plus sur Terre mais dans le Gothic Horror, plus précisément dans un charmant petit village du sud de la France. Enfin du reflet de la France. Il ne voit pas non plus que ses admirateurs et disciples sont presque tous des démons de Morax, qui l'ont emmené là et comptent utiliser son réel talent pour faire des expérimentations artistiques dans cet univers de poche. Le prince des arts se plaît en effet à réinventer le surréalisme dans la Marche délicieusement rétro de Beleth. Les lieux paraissent calmes, il a l'autorisation du propriétaire, et il ignore la nature de cet artiste doué que ses démons lui ont dégotté.

## **JOSS « ABADDON », CAVALIER**

Joss a vu la lumière. Peu avant le nouvel an 2000, Dieu lui a parlé. Il lui a dit sa fatigue et sa déception. L'humanité

est un échec, une souillure. L'humanité est une plaie purulente que seul le feu pourra laver. Et ce feu, ce sera Joss ! Car Dieu l'a oint de son pouvoir. Il n'est plus Jocelin Lariot, il est désormais Abaddon, l'archange de la fin de toute chose, l'abyme qui engloutira le monde. Depuis, Joss parcourt les routes pour annoncer la nouvelle de la proche fin des temps. Il voyage beaucoup, aux États-Unis, en Australie... Là où les communautés évangéliques sont plus nombreuses et les gens plus réceptifs à son prêche. Fort du charisme surhumain que « Dieu » lui a donné, le prophète de l'Apocalypse est aujourd'hui à la croisée des chemins. Il peut devenir le prêcheur d'une petite Église de quelques dizaines de fidèles et les préparer au dénouement ou, en s'appuyant sur le noyau dur de ses disciples, accélérer les choses. Par la puissance du « Seigneur », il s'est lié Grisha, un mafieux russe désormais son meilleur disciple. Ce bon apôtre, chargé de fournir chaque mois une « brebis » à son psychopathe de gourou pour qu'il la « sacrifie », pense pouvoir mettre la main sur des armes de l'ex-empire soviétique. Et je ne parle pas des kalachnikovs ou des lance-roquettes qui équipent déjà les plus fidèles serviteurs de « l'Église du 8<sup>e</sup> jour »...

## **ANTHONY BENISTA, FOU**

Anthony n'est pas un mec ordinaire. Pas le genre que tu croises à chaque coin de rue, mon pote. D'abord, il est devenu dirlo de clinique psychiatrique grâce au faux diplôme qu'il a trouvé dans un paquet de corn flakes (tu ne voudrais pas savoir ce qu'on met dans les corn flakes de nos jours, pas vrai ?). Mais aussi grâce à ses pouvoirs. Parce qu'Anthony est un Tipp-exomancien, un mec qui fait de la magie en sniffant de la colle. Vu sa puissance, ce n'est pas cette semaine qu'il arrête. Au contraire, il a réuni une super collec' de produits de bureau de toutes les marques, et j'aime autant te dire qu'il va s'en foutre plein les narines. Parce qu'il ne pense qu'à ça. Être le plus grand Tipp-exomancien de ce foutu monde post white spirit, devenir l'archétype du sniffeur de colle. Et rien ne pourra l'arrêter !

Enfin si, plein de choses. La dégradation accélérée de ses neurones, le fait qu'il s'imagine avoir besoin d'inhaler des saloperies pour puiser dans la puissance d'Abalam ou une balle dans la tête, par exemple. Mais c'est vrai, son nouveau poste le rend redoutable puisqu'il a un certain contrôle sur ses patients... L'emplacement du « Matin Calme », son asile (oh pardon, c'est choquant, sa clinique psychiatrique, donc...) est à la convenance du MJ.

## **GÉRALD LEMAT, ROI**

Gérald n'a jamais eu de bol dans ce monde de merde. Il est mort carbonisé dans l'incendie de sa cuisine à quelques minutes du réveillon ! Alors possession démoniaque ou pas, j'aime autant vous dire qu'il s'est vite fait la malle de ce corps calciné. Et depuis, il continue à changer régulièrement de corps. Il y a pris goût. La première fois, ce fut par accident. Un sorcier voulait invoquer Abalam et ce fut Gérald qui répondit. En cas de conjuration, c'est

**MAL INCARNÉ**

Les incarnations ratées ou bâclées sont plus fréquentes que l'Administration ne veut bien le dire. Le processus est complexe, et le cas d'Abalam n'est hélas pas isolé.

Certains démons s'incarnent dans des corps en vie. Le résultat peut s'avérer catastrophique si l'âme infernale mal préparée ne parvient pas à s'imposer. L'humain se retrouve alors investi de pouvoirs dont il ne comprend pas l'origine...

Inversement, il arrive que l'hôte volontaire d'un ange meure avant son incarnation si celle-ci a trop tardé. Certains se réveillent dans une tombe, et tous ne parviennent pas à s'en extraire...

Mais le record absolu reste l'ange Souhamp'ciel. Après avoir été retardé un an par un contrôle de routine de Dominique, il s'est finalement incarné dans le tas de mousse et d'algues qui avait poussé sur la dépouille de son hôte, englouti dans un marais depuis des mois. Ce serviteur de Novalis, affectueusement surnommé « la chose » par ses collègues, dit s'être habitué à son corps d'accueil et continuer à œuvrer pour le Bien depuis son repaire en Louisiane.

Les cas de double incarnation sont eux aussi fameux. Il arrive qu'un démon se retrouve dans l'hôte prévu pour son familier et inversement, comme le célèbre Eedrys, chat de Mme Belgrand son familier. Toujours plus tordu, le démon Maraloth fut incarné dans le même corps que ses mignons Znif et Klut, devant constamment lutter pour garder le contrôle de son être. Dans les années 90, on parla même du cas d'un ange et d'un démon cohabitant dans le même humain !

Enfin, les changements de statut peuvent eux aussi entraîner des méprises de la part de l'Administration. D'anciens familiers fraîchement promus démons se retrouvent ainsi parfois incarnés en voiture ou en ours en peluche... Citons pour finir la navrante histoire de Sulxurya qui se réveilla un beau matin en chaussant du 48. Il s'avéra très vite qu'elle grandissait de jour en jour, suite à sa classification erronée en démon de combat. Lorsqu'au bout de sept recours administratifs, elle obtint gain de cause, sa transformation était achevée et elle faisait près de six mètres de haut, un handicap sérieux pour cette spécialiste de la séduction...

toujours Gégé qui s'y colle, de toute façon ! Mais très vite, le sorcier incapable de supporter l'influence de l'être qu'il avait invoqué tomba en dépression et finit par mettre fin à ses jours. Le premier d'une courte série : c'est pas tous les jours qu'un sorcier invoque Abalam... Pour tout vous dire, ça s'est produit trois fois en sept ans. À chaque fois, Gérald se retrouve avec un occultiste qui se pend ou se taille les veines, et... de nouveaux grimoires. Alors le Gégé, il embarque la camelote magique, et il l'étudie. Et il progresse ! Évidemment, ça, c'est les périodes où Gérald va bien, c'est-à-dire à peine un tiers du temps. Le reste du temps, il est maussade, morose, dépressif, suicidaire. Mais il a un problème de passage à l'acte. À chaque fois c'est pareil, il se jette du haut d'une tour ou d'un pont et là, à la dernière seconde, c'est plus fort que lui, il échange son corps avec quelqu'un. Tout guilleret de se voir en vie, intrigué par ce nouvel organisme, il retourne chercher son matos et se remet à la sorcellerie pour un temps. Et puis il se lasse. Alors il déprime. Et décide d'en finir...

**CHLOÉ DESCHAMPS, REINE**

Chloé est cette petite fille capturée par Walther et retenue sous Notre-Dame. C'est un spectacle touchant, cette petite enfermée avec ses cinq poupées dans une grande pièce capitonnée. Pourtant, si son regard est absent, sa voix reste joyeuse. Walther la traite bien et pour un peu, elle serait presque son intime, sa confidente. La seule personne à laquelle il peut parler de ses plans. Il a tort. Elle est la pièce maîtresse et elle le sait. C'est Abalam qui le lui a dit. Abalam ? Oui, Abalam ! La voix qui lui parle dans sa tête. La voix qui lui dit quoi faire et lui révèle peu à peu son plan.

Chloé est la plus dangereuse des parties du prince, une graine de noirceur et de folie installée au cœur même du Saint des Saints. Elle influence Walther et joue avec sa folie sans qu'il le réalise. Elle peut aussi affecter Laurent. Mais surtout, elle a le pouvoir de contrôler les autres incarnations, comme par une domination sans limite de temps ou de portée. Eux n'en gardent aucun souvenir. Elle, elle semble tomber en catatonie durant sa manipulation. Et peu à peu elle avance ses pièces, comme dans une gigantesque partie d'échecs qu'elle jouerait contre son geôlier, contre Andromalius et Scox, contre la raison et le monde entier. À ceci près qu'elle ne sait pas jouer et qu'une voix dans sa tête lui souffle ses coups...

**PRESCRIPTIONS & THÉRAPIE**

*« La piqûre me fait mal. Le docteur. À cause des médicaments, je n'arrive plus à penser, je dors toute la journée. Le docteur. Le docteur. Il a demandé à voir mes livres annotés sur Platon. C'était après que je lui ai dit qu'on ne trouvait plus de Grecs de nos jours. Enfin plus les mêmes Grecs. Socrate le disait déjà. C'est très clair dans le Gorgias, à condition de lire les bons mots. « Où sont les Grecs ? ». C'est la seule question qui nous reste à nous poser. Une fois que j'aurai résolu cette histoire d'horloge, je saurai pour les Grecs. Le docteur. Il a fini par admettre qu'il y avait un nombre d'or dans l'horloge. Et que c'est lié aux Grecs. C'est pour ça qu'ils ont détruit les tours. À cause du nombre d'or. Le docteur. Le docteur. Plus il comprend et plus il a peur. Le docteur. Le docteur. Penser à tuer le docteur.*

*E2-C7 »*

# BACKGROUND

Le but de cette aide de jeu n'est pas de proposer un synopsis de campagne mais plutôt une toile de fond mouvante pour vos scénarios : même si le groupe est chargé de traiter le problème, il faut à chaque fois attendre que Chloé bouge une pièce pour la contrer et retrouver des fragments du Prince. Et logiquement, il devrait s'écouler du temps (et des scénars) entre ses mouvements. À MV, l'enjeu supplémentaire est de comprendre l'effet néfaste de cette histoire sur Walther et Laurent (qu'il serait bon de ne pas laisser trop longtemps entre les griffes du Dr Scox). À INS, le hic, c'est de supprimer Chloé, enfermée pour l'heure à Notre-Dame (mais peut-être pas pour toujours). D'autant qu'enfin confrontée aux PJ, la gamine se réjouira de retourner en Enfer : ça fait parti du plan soufflé par la voix !

## LA TACTIQUE DU TIC-TAC (VOIR DAEMONIS MALEFICUM)

« Kiel » a œuvré à la mise en relation entre Abaddon et Grisha par l'intermédiaire du daemonis Rzoth, sous sa couverture d'ex-docker hongkongais et de nouveau patron de triade.

Au passage, Rzoth, pour la première fois en contact indirect avec son « bienfaiteur » anonyme, a cru qu'il s'agissait d'un envoyé de Volac et que ce dernier avait décidé de précipiter la venue de son « règne ».

- Grisha et Rzoth font rentrer clandestinement aux États-Unis une tête nucléaire issue de l'arsenal russe.
- Abaddon entreprend une tournée nationale pour annoncer que Dieu va dynamiter le continent.
- Rzoth s'aperçoit de la méprise et avertit Volac. Celui-ci envoie ses VRP entreprendre une contre-tournée pour démentir l'information et annoncer que c'est le prince des serpents qui va dynamiter le continent et non pas Dieu.
- L'ordre de Saint Georges, très présent dans le trafic russe, recherche qui est le petit malin qui a fait l'acquisition d'une tête nucléaire. L'ordre distribue les baffes, et ce faisant, répand accidentellement la rumeur.
- Celle-ci parvient jusqu'aux services de Ouikka, qui avertissent anonymement les services de Laurent, histoire de se dédouaner de toute responsabilité en la matière.



Les alignés peuvent être sujets aux maladies mentales et physiques des humains. Et ce n'est hélas pas si rare. Mais d'autres maux les guettent, des problèmes liés à leur nature. Ils peuvent ressembler à des avertissements administratifs, mais ce sont en réalité de vraies maladies de l'incarnation que seule une intervention surnaturelle est à même de guérir dans la plupart des cas.

**Anthropopsyché (ou syndrome d'Adramalach) :** l'anthropopsyché est une forme de dédoublement de la personnalité qui sépare l'esprit incarné des souvenirs du corps d'accueil. Dès que le malade n'est plus en mission ou en contact avec son camp pendant quelques heures, il oublie progressivement sa nature et ses pouvoirs, se croyant parfaitement humain. Il est très possible qu'il réagisse à un ordre de mission par la plus totale incompréhension et que des membres de son équipe soient obligés d'aller le cueillir chez lui. Dès qu'il est confronté au surnaturel (langage angélique ou démoniaque par exemple), le sujet reprend conscience de lui et se retrouve en pleine possession de ses moyens.

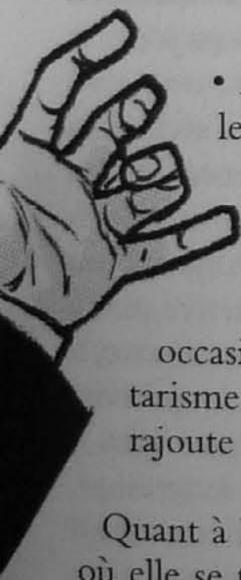
**Narcomorphie (ou trouble de Zephiel) :** lorsqu'il dort, le sujet récupère anormalement vite ses PP. Ce n'est pourtant pas une bonne chose pour lui, car durant la phase de sommeil paradoxal, il dépense ce surplus en activant ses pouvoirs. Fort heureusement, il ne s'agit pas de manifestations totales de ses capacités. Selon les cas, ses griffes peuvent jaillir d'un centimètre, il

peut ronfler des flammèches, baver de l'eau bénite, flasher son aura ou encore faire apparaître des objets dans les draps selon ses domaines de grade. En général, le sujet s'en rend compte au réveil (surtout s'il électrocute régulièrement ses conquêtes) et prend les dispositions nécessaires pour limiter les dégâts. L'école de contrôle de soi qu'est la narcolepsie semble être, sinon un remède, du moins un atout pour juguler ce mal.

**Hespéridie (ou mal de Peter Pan) :** au lieu de ne pas vieillir, l'aligné rajeunit. En général d'un jour par jour (S'il s'incarne dans un corps de vingt-cinq ans et y reste dix ans, il entamera une puberté à l'envers...) mais dans certains cas, le processus va en s'accéléralant. Le cas le plus extrême connu étant décédé à l'âge apparent de trois ans, on ignore les conclusions finales de ce mal.

L'anthropopsyché et la narcomorphie touchent avant tout des démons (dans les trois quarts des cas) et nécessitent une bénédiction pour être soignés (guérison des folies pour la première, des maladies dans la seconde). L'hespéridie atteint principalement des anges et requière une malédiction (vieillesse) pour sa rémission.

Rappelons aussi le cas du « Fiat Lux » de Malthus, un virus ciblant les anges dont le symptôme était une aura sortie en permanence. L'épidémie n'a pas eu lieu grâce aux rapides mesures de mises en quarantaine prises par Notre-Dame, mais le prince n'a peut-être pas dit son dernier mot.



- Au passage, la dénonciation est interceptée par les services de Nybbas. Croyant à une intoxication, ils médiatisent la rumeur et l'opinion publique ne tarde pas à succomber à la panique.
- Guns Guns Guns Unlimited se tient en embuscade, espérant saisir au vol cette occasion de justifier une nouvelle montée de militarisme sur la « Terre des braves », et Suzane Game en rajoute à la parano publique...

Quant à la tête nucléaire, Abaddon est le seul à savoir où elle se trouve, et le compte à rebours a commencé : tic-tac, tic-tac...

L'archange de la fin de toute chose l'a installé dans un bled de quarante habitants au fin fond de l'Arkansas... Pourquoi ? Parce qu'il déteste cet endroit, ça lui rappelle de très mauvais souvenirs de vacances de son enveloppe humaine !

La mauvaise nouvelle, c'est que Jack Bauer étant alité avec quarante de fièvre, vos PJ sont le dernier espoir de l'Amérique ! La bonne, c'est que quelle que soit l'Administration qui les lance dans ce sac de nœuds, eux aussi auront droit à des portables increvables qui captent jusque dans un blockhaus...

## LUNATIC PALACE

guidé par Chloé, Gerald a découvert un moyen de se rendre dans le « passé » (en fait, ce fameux sortilège qui vous expédie dans le Gothic Horror). Mais là, une saloperie de gros chien loup l'a sauvagement mordu. Dégoûté, le Gégé est rentré à son époque, et comme il ne supportait plus sa blessure infectée, il s'est dirigé à l'instinct vers ce qui lui paraissait être un genre d'hôpital pour bourgeois. Arrivé sur place, une grosse lui prend la tête comme quoi « c't'une clinique psycho-machin ici, allez ouste ! ». Là, Gérald, qui a de plus en plus mal, échange son corps avec celui de la première personne qu'il aperçoit par la fenêtre...

Installé dans un ancien château et pourvue d'un vaste parc, la clinique psychiatrique le « Matin Calme » est une institution luxueuse pour aliénés de bonne famille. Mais depuis quelques jours, elle est en proie à de curieux phénomènes... La folie de tous les patients s'est changée en lycanthropie, une forme bien connue de schizophrénie (cf. l'aide de jeu « La lune est pleine »). Et à l'approche de la pleine lune, la tension atteint d'insupportables sommets pour le personnel débordé. Annie Peyrac, l'une des infirmières, en fait part à l'un de ses anciens professeurs. L'universitaire – en fait un ange/un démon – remonte

# BACKGROUND

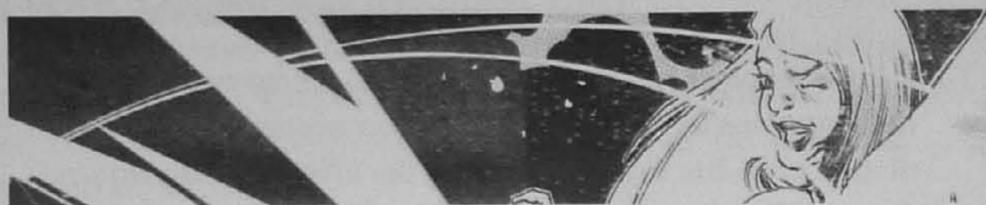
aussitôt l'info à l'Administration qui envoie les PJ jeter un œil à cette curieuse histoire de fous, peut-être liée aux déboires d'Abalam.

Quand l'équipe arrive, elle n'est pas seule. Une poignée de journalistes locaux est venue couvrir cette montée de démente (et parmi eux, des agents d'en face). Le personnel semble pire que ses patients, mais à force de patience et d'investigations, il sera possible de comprendre que le début des troubles coïncide avec l'internement d'un SDF bizarre et agité, venu pour une blessure au bras mais visiblement très dérangé, et que le directeur a accepté par « charité chrétienne »...

La situation n'est pas simple. Le corps abandonné par Gérald est à deux doigts de la phase finale de sa métamorphose en loup-garou, mais en plus il n'est pas le seul. Les infirmiers qu'il a mordus dans sa crise d'hystérie

(imaginez que vous vous retrouviez brutalement dans le corps d'un autre !) le sont aussi. Chloé use d'Anthony comme relais pour jouer sur les psychoses des patients : pour un loup-garou réel, dix aliénés qui s'imaginent en être un ! Pour couronner le tout, Anthony, convaincu de l'imminence de son passage à un degré supérieur de conscience, s'est enfermé au dernier étage avec un bidon d'eau écarlate, sous la garde d'infirmiers fidèles et armés qu'il a abrutis à coup de charmes. Sans oublier la nuit qui tombe et la lune qui se lève...

Si les PJ survivent, coincent Anthony et empêchent la propagation de la lycanthropie en dehors de l'asile sans faire un massacre d'innocents, ils tiendront sans doute une piste. Celle du Gothic Horror d'où s'est échappé ce mal, une piste qui les mènera peut-être à Émile.



## OVER THE RAINBOW

*"Give me back my broken night  
My mirrored room, my secret life  
It's lonely here, there's no one left to torture  
Give me absolute control  
Over every living soul  
And lie beside me, baby, that's an order!  
Give me crack and anal sex [...]  
Give me back the Berlin wall  
Give me Stalin and St Paul  
Give me Christ or give me Hiroshima  
I've seen the future, brother: it is murder.  
[...]  
The blizzard of the world  
Has crossed the threshold  
And it has overturned the order of the soul  
When they said REPENT REPENT  
I wonder what they meant  
[...]  
I was the little jew who wrote the Bible  
I've seen the nations rise and fall  
I've heard their stories, heard them all [...]  
Your servant here, he has been told  
To say it clear, to say it cold :  
It's over, it ain't going any further.  
And now the wheels of heaven stop  
You feel the devil's riding crop  
Get ready for the future: it is murder"*

Leonard Cohen,  
the future

## INSTANT ZÉRO

Dieu n'a pas pour habitude de participer au Grand Jeu. Il arbitre la partie plus qu'il ne la dispute, comme un père de famille regarderait ses enfants défier au foot les gamins du voisinage. Il encourage sans cacher sa sympathie, mais ne peut décemment taper dans le ballon sans casser le match. Froid et distant en apparence, capable d'un humour noir qui ferait frémir Kobal (et dont la condition humaine est le triste exemple), Il a aussi ses bons jours et ses coups de cœur.

Depuis son retour, Il s'inquiète un peu pour les archanges doux. Déjà dans l'ancien système de votes pondérés au Conseil, le parti des mous (dixit Dominique) n'arrivait pas à s'imposer malgré sa supériorité en voix. Aujourd'hui que les règles ont changé et que le Conseil n'arrive plus à se mettre d'accord que sur la date de la prochaine séance, il craint que les durs, archanges de réseaux et de coups fourrés s'il en est, ne s'imposent malgré leurs récents revers. Alors, Il a décidé de s'investir un peu. Oh, pas longtemps, juste ce qu'il faut pour se remémorer le bon vieux temps des débuts et donner un coup de pouce à quelques-uns. De plus, Il a changé d'adversaire et tient à bizuter le petit nouveau dans les règles, histoire qu'il soit vraiment motivé. Samaël avait connu la déchéance et la souffrance de la chute : pour le petiot, Il ne va pas se contenter de lui avoir posé un lapin ni de son refus humiliant de le rencontrer. Dieu n'a pas lu Dolto et se dit qu'une bonne paire de claques serait la bienvenue pour fêter l'avènement du terrible enfant. Sous l'aspect de Bob le sénile, le vieux qui feint de ne pas reconnaître Dom dans les couloirs du Paradis (Dieu connaît le secret des cœurs et sait que l'archange de la justice ne se donne vraiment que quand il est remonté comme une pendule), Il rencontre en tête à tête Alain, Eli

puis Novalis. Et se fait à son tour poser un lapin par une Cathy décidément furieuse contre lui. Mais l'Éternel ne se démonte pas. Chacun des trois archanges lui a exprimé ses doléances sur les monothéismes et Il en a pris bonne note. Enfin, Il convoque Blandine et lui confie une mission secrète et le pouvoir de la mener à bien.

Est-ce un hasard ? Peu après, des lambeaux épars de la Marche des rêves s'agglomèrent jusqu'à atteindre la taille et la densité d'une petite Marche qui glisse alors jusqu'à se placer au dessus du Purgatoire. Par un curieux phénomène d'optique mystique, elle est visible depuis la gare de triage des âmes sous la forme d'un nuage noir infini qui obscurcit le ciel déjà morose de ces lieux. Et pour la première fois depuis toujours, le crachin du Purgatoire se change en une averse sans fin qui indiffère les âmes humaines mais détrempe les anges et les démons qui les surveillent (les vannes de Dieu sont décidément impénétrables). Mais pire que tout, certaines âmes en provenance de la Terre n'arrivent plus à destination : cette nouvelle Marche semble les filtrer. Agacées, les deux administrations lancent des enquêtes dont les résultats ne lassent pas d'inquiéter en Enfer. Tous les rapports sont formels. La Marche est habitée, et des âmes d'athées semblent s'y fixer plutôt que d'aller attendre leur jugement dans les vestibules gris.

## INTERLUDE ADMINISTRATIF

En haut

« C'est pas vrai ! Non, mais quelle époque ! C'est scandaleux ! ». Dominique envoie mentalement l'ordre de faire arrêter et placer au secret l'équipe qui vient de lui remonter ces terribles informations. Puis, sans savoir pourquoi ni même se le demander, il mange le rapport en mâchant bien, recrache les agrafes dans la corbeille à papier, s'autorise (une fois n'est pas coutume) un rot sonore et décroche son téléphone pour qu'on lui amène un café. Constatant sur son calepin que l'après-midi n'est pas chargé, il desserre sa cravate, ôte ses chaussures et étend ses jambes sur son bureau. Il parcourt une vieille liste de traîtres, riant tout seul comme un enfant au souvenir de leur arrestation. Il a déjà tout oublié.

En bas

« C'est un peu fort » songe Damien, « Voilà qu'après les païens, les athées viennent d'enfanter leur propre Paradis ». « C'est absurde et impossible, sire ! Il y a tricherie, » lui confirment en chœur Scox et Asmodée. Beleth renchérit : « Une croyance en rien ne saurait créer de telles choses. D'ailleurs, il s'agissait à l'origine d'une Marche en friches qui a grossi comme une boule de neige en absorbant des poches dont la plus importante accueillait les rêves et fantasmes de conspirations. Ce lieu absurde défie les lois de la Création ». « Alors occupe-t'en, Beleth ». « J'y vais de ce pas, sire, » répond Beleth, heureux et inquiet de pouvoir s'éloigner pour un temps de la Cour et des responsabilités écrasantes qu'il y occupe.

*Et Satan expédie son tuteur, le prince des cauchemars, sans se douter qu'il ne le reverra pas de sitôt.*

## STAIRWAY TO NOWHERE

Au Ciel, Didier espère un regain de la ferveur, Novalis souhaite un nouveau cycle de révélations. Dieu, Lui, s'interroge. Et si l'Enfer remportait une victoire conséquente et s'assurait le contrôle de la société ? Ce fut le cas pendant un temps en URSS et en Chine communiste. Seulement, des réseaux anciens avaient survécu pour propager en secret la religion. Mais qu'advierait-il de la Foi si jamais, par un réflexe épidermique que d'aucun jugeraient salutaire, l'humanité se débarrassait des religieux et de leurs livres ? Dans ce futur hypothétique, y aurait-il toujours des humains pour se tourner vers Lui sans aucune influence de leur culture ? Les anges réagiraient-ils sainement ? Sont-ils encore capables de faire vibrer les cœurs des hommes sans un digest de catéchisme pour leur servir d'antisèche ?

Pour répondre à toutes ces questions, Dieu mène une expérience « en laboratoire » – le labo étant, vous l'aurez compris, le micro-univers qu'il a demandé à Blandine de créer et de régir. L'objectif est d'y créer un nouveau monothéisme dans des conditions critiques. Le Christianisme et l'Islam étant apparus sur des bases existantes, Dieu n'a pas lancé de foi « from scratch » depuis Abraham. Espérant ne pas avoir perdu la main, il se donne en plus un gros handicap. L'Ex Nihilo (c'est ainsi que nous l'appellerons) fonctionne de la même façon que les paradis païens mais avec les athées, détournant du Purgatoire les âmes les plus non croyantes, l'élite de ceux qui Lui ont tourné le dos. C'est donc Ses plus fervents détracteurs que ses serviteurs vont devoir convertir pour Sa gloire.

Douze anges sont chargés de propager l'espoir de son Alliance dans ce milieu hostile. Ils sont issus des rangs d'Alain, Ange, Catherine, Didier, Guy, Novalis ou Victor, car le 4<sup>e</sup> monothéisme sera humaniste ou ne sera pas. Précisons que leurs supérieurs (Victor excepté) ne sont pas au courant.

L'Éternel souhaite aussi savoir comment Ses troupes réagiraient à un nouvel enseignement. À cette fin, Il rajoute une louche de serviteurs dans Son éprouvette sans leur expliquer quoi que ce soit. Il choisit quatre-vingt-dix-neuf anges selon la mythique méthode des quotas, pour qu'il ne s'agisse pas de la crème du Paradis mais bien d'un échantillon représentatif. Il y a donc des bourrins et des malins, des laxistes et des fachos, des arrivistes et des glandeurs, etc.

Histoire que cette soupe ait du goût, Il demande à Blandine d'y ajouter une pincée de troisième force. L'archange s'exécute en piratant la poche onirique des rêves de complots et ses autochtones, les « Eux » (ceux qui ont tué Kennedy, organisé le 11 septembre, ceux qui sont derrière le grand capital, la révolution russe ou l'arrêt de la

gamme INS/MV). Ils ont l'avantage d'être discrets, mauvais et pas prosélytes du tout, ne croyant eux-mêmes en rien. Enfin, Dieu tient à ce que les cornus soient présents, sans quoi ce serait trop facile. C'est là qu'interviennent « les plans derrière les plans », comme l'écrivait le regretté Franck Herbert. L'Éternel se rend bien compte qu'animé d'un souffle nouveau, l'Enfer gagne du terrain. D'autant que Son retour n'a fait que plonger le Paradis dans la torpeur. Il compte sur cette expérience (au doux nom de « Zéro ») pour rééquilibrer un peu la donne. Au-delà de l'étude théorique qui Le passionne, c'est le cadeau qu'Il fait à ses enfants fidèles.

Du temps de Samaël, Dieu l'aurait invité à prendre le thé pour le mettre au parfum et l'inferral compère aurait certainement accepté de participer à l'expérience. Ne serait-ce que pour prouver à Dieu qu'elle était stupide et vouée à l'échec. Mais hors de question de se permettre la même familiarité avec le nouveau. Et puisqu'il est désormais déplacé d'inviter l'Enfer au cœur d'Ex Nihilo, il faut l'y attirer en rendant la marche décelable.

Comme prévu, les démons en découvrent l'existence, et Satan y dépêche quelques éclaireurs. Ils comprennent que la Marche est habitée par des comploteurs oniriques et qu'elle détourne certaines âmes du Purgatoire. Ils constatent aussi avec rage que leurs ennemis d'emplumés sont déjà là, répandant leur dégoûtante propagande, et tentant de sauver les âmes de gens déjà morts ! Satan est outré. Seul le temps de vie devrait faire foi pour le jugement. Dieu est un tricheur. Heureusement, Beleth va étudier la question et anéantir cette anomalie avant qu'elle n'ait le temps de nuire. Seulement, ledit Beleth ne revient pas de son repérage dans cet étrange Paradis des Athées et des Complots (ou PAC comme le surnommara ultérieurement Malphas). Nul ne le sait encore, mais il y a retrouvé Blandine, et après un long moment que nous laisserons à la discrétion des anges, la garce l'a piégé et soumis à sa volonté.

Là, Satan s'énerve. La plaisanterie est allée trop loin. Il déploie sur place l'élite des troupes qui attendaient une incarnation sur Terre pour les années à venir et lance l'opération « Dead Tomorrow » (à l'origine baptisée « Dieu n'est pas mort mais Il va le regretter » ce qui faisait tout de même un peu long pour les en-têtes d'ordres de mission). Ses objectifs sont clairs et définitifs :

1. Retrouver le prince des cauchemars, et selon toute vraisemblance, le libérer.
2. Étudier la situation, les raisons d'émergence de la Marche, et la dézinguer.
3. En attendant, laver l'affront dans le sang et contrer la propagande déloyale menée par ces sales tricheurs de youyous.

Tout à sa rage de dynamiter le jouet divin, Satan ne se doute à aucun moment qu'il est miné. L'expérience Zéro est limitée dans le temps. Une étude grandeur nature

et basta ! Dieu parie qu'Il en saura assez au moment où l'Enfer prendra vraiment le PAC d'assaut. Il retirera alors ses petits soldats de la foi et reprendra les pouvoirs prêtés à Blandine. Il rétablira les lois de l'Univers dans l'Ex Nihilo, lequel se dissoudra en un instant dans le Rien. Les hordes d'élite démoniaques rateront une Marche et il faudra des décennies, peut-être des siècles, pour que Satan récupère tous ses champions éparpillés dans le néant.

Il confie les clefs de son projet à Blandine et demande à Victor de se tenir prêt à intervenir si quelque chose tournait mal. Ensuite Il se révèle à l'un des premiers invités de la Marche et en fait son prophète. Il donne l'étincelle initiale puis se retire. Il en a déjà beaucoup trop fait. L'éternité est un long dimanche et il s'agit de ne pas rater Drucker à la télé.

## DEFINITELY NOT KANSAS ANYMORE

Mais loin des rouages interlopes du pouvoir, revenons-en à ce fameux Ex Nihilo.

Le Créateur a demandé à Blandine du moderne, de l'urbain. Il veut de la mécanique mais elle n'y connaît rien. Alors Blandine cherche l'inspiration, revoit douze fois « Brazil », et erre en bonne compagnie dans Paris, Londres ou Barcelone. Elle se documente. Il lui a confié les clefs d'une Marche qui existe depuis un moment et qui servira de fondation. Les PJ ont pu l'observer s'ils ont joué la campagne Rigor Mortis (l'immense chantier d'ensembles souterrains où résonnait en permanence un inaccessible marteau-piqueur derrière la porte C57). Bien sûr, quand elle se lance, tout ça est un peu brouillon, mais par la suite, elle sera secondée sur ce genre de mesquins détails.

Elle conçoit la Marche comme une cité fantasmée, reflet onirique de New York, un univers vertical à l'architecture séduisante, agrémenté d'entrelacs d'acier repiqués sur Eiffel. Les tours sont immenses et des câbles tirés entre elles permettent à des téléphériques de glisser en silence dans le ciel, quelques centaines de mètres au dessus des mètres aériens. Il y a de nombreuses œuvres d'art sur les places et la mode est tirée des rêves des grands couturiers préférés de l'archange. Un tantinet plus moderne que la Terre (les portes qui s'ouvrent toutes seules sont innombrables, des hélicoptères remplacent les voitures de police), la cité d'Ex Nihilo paraît propre mais pas neuve, et pourtant la technologie s'y intègre avec harmonie. Avec l'arrivée des « Eux » puis de Beleth, la Marche se salira, les quartiers glauques s'étendront et certains lieux paraîtront enfin sinistres.

Quoiqu'on entende parfois parler de destinations lointaines et toujours exotiques, elles n'existent pas. Il n'y a d'ailleurs ni gare ni aéroport pour s'y rendre, et quiconque foncerait tête baissée vers l'horizon finirait par revenir à son point de départ comme si la Marche était sphérique. L'Ex Nihilo se limite à la cité, dont le plan est celui de la

**TIME SHIFTING**

L'expérience Zéro connaît trois époques, toutes jouables, mais avec des ambiances et des enjeux un peu différents. Leur durée et leur date de début ne sont pas mentionnées. C'est arrivé, ça arrive ou ça arrivera, pour Dieu peu importe. Il est hors du temps. Il c'est vous, et vous jugerez.

**1 : les Prémices**

La Marche ressemble avant tout à une poche onirique. Le monde est couleur sépia, le climat et l'alternance des jours et des nuits sont un peu chaotiques, la télévision ne diffuse que de la neige. Les rouages des machines sont d'in vraisemblables tas de boulons et le talent mécanique est remplacé par un simple jet de Foi (Blandine sait utiliser la technologie mais se moque des modalités de son fonctionnement). Cathy sait recharger un flingue ou tripatouiller le moteur d'une voiture, pas elle). Mais attention, ces détails ne sautent pas aux yeux. Pour les âmes humaines ils sont même indécélables, mais un aligné peut s'en rendre compte et en particulier un PJ, à condition qu'il pose la bonne question. S'il déclare qu'il regarde la télé, il ne remarque rien. S'il demande ce qu'il y a à la télé, il découvre la neige... D'autres signes ne trompent pas : on croise parfois des gens très pressés ou à moitié habillés. Ce sont des rêveurs qui cauchemardent qu'ils sont en retard ou arrivés au travail sans pantalon. Tout ce que les PJ ne vous demandent pas de décrire reste flou (en particulier le trajet d'un point à un autre).

Les « Eux » arrivent un beau matin et l'ambiance devient plus oppressante et plus violente. Les mythes urbains prennent corps et la nuit, les loups oniriques rôdent dans certaines ruelles.

**2 : Le Zénith**

Cette période est la plus simple à jouer. Malgré la persistance de certaines créatures de cauchemar, la Marche est prête : les lieux sont fixés, les talents fonctionnent normalement, il y a des journaux, des programmes télé, des publicités sur les murs, etc. Les figurants oniriques sont désormais minoritaires devant les athées. Le Zérothéisme (le nouveau credo expérimental) apparaît et s'étend. Les démons sont de plus en plus nombreux pour le traquer et disputent le contrôle de l'Ex Nihilo aux « Eux ». Le Zénith correspond en fait à la quête de Beleth, puisqu'il débute à la disparition du prince et se termine avec sa libération. Sa puissance est détournée par Blandine pour peaufiner la finition de son univers de poche, mais la personnalité du seigneur des cauchemars marque les lieux d'une élégante touche sombre.

**3 : Le Nadir**

Il ne se distingue du Zénith que par l'imminence de la disparition de la Marche. La nouvelle foi semble s'éteindre, l'Enfer jubile et se concentre sur les « Eux ». En réalité les anges sont en train de se replier avec leurs nouveaux croyants. Pour des PJ démons, l'enjeu est de comprendre la finalité du PAC et de trouver la sortie.

grande pomme. Dans cette version rêvée, l'Empire State se nomme *l'Emerald Tower* et cette tour cyclopéenne est le domaine des « Eux ». L'emplacement de Ground Zéro est remplacé par le *Fall House Building*, Manhattan s'appelle *West Wicked Island*, et Brooklyn s'est changé en *Silver Boot Borough*, un coin riche en légendes urbaines. Citons également le *Mall*, le réseau troglodyte de galeries marchandes qui plonge profondément dans la terre.

Les athées accueillis apparaissent avec l'esprit altéré et de faux souvenirs diffus. Ils sont souvent plus jeunes qu'au moment de leur mort et se retrouvent investis d'une existence aussi proche que possible de celle qu'ils menaient de leur vivant. Au besoin, des couples sont constitués de toutes pièces pour offrir à certains un semblant de vie familiale. Ils sont cependant un peu noyés dans la masse des figurants oniriques. Aucun ne devine qu'il est mort : tous croient être en train de vivre leur existence au sein d'un monde qu'ils imaginent le leur depuis toujours.

En apparence, l'Ex Nihilo ressemble à la Terre mais certains points sont à souligner :

- À l'origine, c'est un univers propre, voire coquet, très loin du WIP de Beleth. Blandine fréquente plus souvent les terrasses chics que les caves craignos et ça se sent.

Mais très vite, les arrivants vont amener une part de noirceur avec eux.

- En même temps que les « Eux », la Marche a absorbé la poche cauchemardesque des légendes urbaines. Heureusement de petite taille, elle s'est dispersée dans cet agglomérat bien plus vaste et le tout reste vivable (sauf peut-être dans le *Silver Boot*). Mais le tueur au crochet guette les amoureux dans les ruelles, les PJ feraient bien de vérifier qu'il n'y a aucune seringue empoisonnée sur leurs fauteuils quand ils vont au cinéma, et vous ne voudriez pas voir la tronche des volailles qui servent à faire les *chicken wings*.
- Avec l'arrivée des « Eux » et de leur obsession sécuritaire, les habitants de la Marche se sont tous retrouvés avec un code-barres tatoué sur l'annulaire. Il permet d'identifier chaque individu, sert de carte de crédit et permet d'être reconnu par certains mécanismes (portes de lieux à accréditation, etc.). Machiavélique, non ? Non, juste idiot ! Rien n'empêche les citoyens rebelles et les truands de se faire tatouer ailleurs un second (voire un troisième) code-barres discret et de s'en servir comme d'une identité fictive...
- Quel que soit le secteur d'activité, tout le monde travaille indirectement pour les « Eux », dont le propos est justement de tout contrôler. La finalité de leur industrie

# BACKGROUND

est de produire des armes. Odin recueillait des guerriers au Walhalla dans l'attente du Ragnarok, ces protodivinités paranos amassent les bombes atomiques en vue d'une mythique apocalypse nucléaire...

- Les invocations de princes ne fonctionnent pas. Celles d'archanges sont toutes interceptées par Victor qui n'intervient jamais (sauf si dans un cas extrême, vous désirez donner un coup de pouce à un joueur).
- Les pouvoirs oniriques ne fonctionnent pas. Par contre, ils permettent d'utiliser (une fois par jour) n'importe quel pouvoir que le personnage n'a pas mais auquel il aurait normalement accès (pas de juste lame ou d'éventration pour un ange de Blandine par exemple). Le niveau du pouvoir ainsi « simulé » est le même que celui du pouvoir onirique avec rêve divin et cauchemar mortel, ou sa valeur divisée par deux (avec cauchemar, rêve ou siphon onirique).
- Les balles y sont plus dangereuses. Dieu a remarqué que ses troupes préfèrent encore l'épée aux moyens modernes. Quelle bande de ringards ! Il a demandé à Blandine de rendre les armes à feu plus performantes dans la Marche (elles voient leur précision et leur puissance augmentées de 1) pour les amener à changer un peu d'habitudes.
- Il n'y a pas de vraie vie animale ou végétale sauvage. Les plantes sont quasiment inexistantes en dehors des rares espaces verts et les seuls animaux présents sont justement issus de la poche des légendes urbaines. Entrez ici boas des canalisations, alligators des égouts, grenouilles d'estomac et poulets mutants ! Le pouvoir d'appel des animaux fonctionne même s'il invoque des bêtes tordues (des pitbulls à la gueule emplie de doigts de cambrioleurs et des singes armés de lames de rasoir dans les rues, des armées de termites dans un bâtiment, des condors albinos en haut des gratte-ciel...).

## LE GOUVERNEMENT SECRET DE TOUTE LA TERRE

« Nah... I'm clean, guys. Just don't ask where I was when I heard about J.F.K. »

- Alan Moore, Watchmen

Voici les portraits de personnalités marquantes de l'Ex Nihilo, en commençant par les Zérothéistes.

### Gabrielle Journeuf, prophétesse à l'essai

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1+	2	2	3	4	4

### TALENTS

Aisance sociale 4, Défense 2, Discussion 4+, Savoir d'espion 1 (Codes zérothéistes 4), Savoir Occulte 1 (Zérothéisme 4), Séduction 3, Survie 1 (Souterrains 3).

### POUVOIRS

Aura de Pacification 4, Champ de force 4, Détection du danger 4, Miracle 2, Régénération 1.

### COMBAT

4PF, 29PP, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10.

Jean fatigué, chemise blanche tachée, charisme surhumain.

Gabrielle est une superbe métisse de dix-sept ans. Elle est devenue messie le jour où sa télé a pris feu en lui ordonnant de guider le peuple loin de l'aliénation consumériste. Depuis, elle s'est réfugiée dans les sous-sols de l'Ex Nihilo, suivie des douze anges dont elle ignore la nature réelle et qu'elle croit être ses premiers apôtres. C'est là qu'elle célèbre Dieu pendant que les douze font du prosélytisme à la surface.

Son prénom fleure bon la nostalgie, son sexe n'est pas anodin. Dieu compte bien présenter ses résultats aux archanges un jour ou l'autre et il espère que ce détail séduira Cathy, histoire qu'elle arrête enfin de lui faire la gueule.

Gabrielle utilise la Foi, ce qui est bien le moins pour un messie (et d'ailleurs, la main de Dieu l'a rendue quelque peu surhumaine). Elle n'est pas consciente de ses pouvoirs et les utilise instinctivement. C'est particulièrement vrai pour miracle. Elle prend son rôle très au sérieux même si elle n'a pas vraiment idée de ce qu'elle doit faire et si parfois elle doute, comme tout bon prophète. Dieu lui parle de temps en temps, mais ce coup-ci, il a opté pour une version minimaliste de la révélation :

« Dieu est l'instant zéro de l'Univers, le souffle conscient qui a engendré toute chose, le seul vrai Dieu.

Il est au-delà des mots et des images, et tu l'honoreras sans jamais chercher à le représenter.

Tout ce qui vit est enfant de Dieu et doit être aimé et respecté.

Tu ne voleras pas, ne tueras pas, ne violeras pas et ne mentiras pas.

L'amour de son prochain, la connaissance, la sagesse et la vérité sont les chemins qui mènent vers Dieu.

Le juste héritera de la vie éternelle. »

La « Bible » du credo Zéro tient sur un ticket de métro ce qui est assez pratique pour un culte aussi secret que traqué. Le défaut vient évidemment de tous les sujets qu'elle n'aborde pas, mais ça donne l'occasion aux fidèles de brainstormer comme des fous sur la nature du monde et de la vie éternelle. Et pendant ce temps, Dieu prend des notes : on a les études de marché qu'on se donne. Les cérémonies – des prières silencieuses où tout le monde se donne la main – sont souvent suivies de débats ou d'exposés savants. La nouvelle foi est très ouverte à la science, un virage que Dieu avait entamé avec l'Islam et qu'il souhaite poursuivre. Le symbole du culte est d'ailleurs un zéro barré qui représente le moment initial du monde, la volonté derrière le Big Bang, bref, le Verbe. Les adeptes du culte mènent de fait une double vie risquée, car très vite les « Eux » vont les pourchasser comme

~~background~~

jadis les Romains le faisaient avec les chrétiens. Mais la foi leur donne du courage. Ils seront plus d'un millier à la fin du Zénith, répartis en sept Églises tenues par les survivants des anges « apôtres ». Parmi ces douze, citons Pixel (un Victor anciennement ange de Michel qui en a gardé quelques réflexes), Gus (oint du joint, ce Novalis essaie vainement de convaincre les autres d'en faire l'eucharistie du Zéro), Anya (une Catherine assez sage et autoritaire pour diriger ce petit monde, mais qui va mourir trop tôt) et Data (un Didier réputé pour ses prêches enflammés).

**Le vieux fou des égouts, alias Angus, ange de Jordi (grade 2), membre des 99**

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	4	4	3	3	4

**TALENTS**

Corps à corps 7, Défense 6, Discrétion 6, Médecine 4+, Tir 5 (arme de poing 7), Savoir d'espion 1 (Codes Zérothéistes 4+), Savoir Occulte 1 (Zérothéisme 4+), Survie 5 (Souterrains 7).

**POUVOIRS**

Appel des Animaux 4, Arts Martiaux 4, Contrôle des animaux 2, Esquive acrobatique 2, Volonté supra-normale 2.

**COMBAT**

7PF, 26PP, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, Pistolet Mitrailleur Béni (66, +8, +7, multiple).  
Manteau crasseux, air d'illuminé, tignasse brune sale, trogne mal rasée, âme pure.

Angus est l'un des très rares anges des 99 à avoir eu l'instinct de s'intéresser aux Zérothéistes et de les rejoindre. Au côté des 12, il protège directement Gabrielle sans révéler sa nature. En cas de danger, il ira au-devant de l'ennemi pour le tenir à distance des croyants. L'affronter à proximité des égouts est particulièrement périlleux : il en a fait son territoire et a même dressé deux des énormes alligators albinos qui y vivent.

Et avec (Fo 5, Défense 2, Discrétion 3, 6PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24 et morsure (555, +5, +10)) c'est vrai qu'ils font mal !

**Franky T. Nice, Prince du Crime et grade 2 de Nisroch oublié**

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

**TALENTS**

Aisance sociale 8, Baratin 7, Défense 4, Tir 4 (arme de poing 6), Narcolepsie 5, Savoir Criminel 4 (Crime de l'Ex Nihilo 8), Sixième sens 4, Connaître les 17 façons de mentir 6+, Proposer la cigarette du condamné 2+.

**POUVOIRS**

Anaérobiose, Accoutumance 3, Cauchemar 5, Charme 4, Immunités aux maladies et aux poisons, Jeûne, Polymorphie 4, Rêve 5, Soufflette 5, Volonté supra-normale 5.

**COMBAT**

7PF, 39 PP, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16, petit calibre maudit mineur (66, +7, +7).

Franky s'est un jour fait couler dans le béton par un rival mafieux. C'était en 1972 et depuis, prisonnier de sa dalle à l'entrée de Vegas, il rêve. Attention, pas de la guimauve ni de la rêvasserie de débutant, non ! Franky est le plus grand putain de rêveur qu'ait jamais connu la mafia. À tel point qu'il s'est incrusté dans le monde des « Eux », et qu'endossant le titre de maître du crime organisé, il a commencé à se nourrir de la substantifique moelle de leur poche. Oui, les lecteurs les plus au fait de ces choses l'auront compris, si l'Ex Nihilo durait toujours, Franky finirait sans doute par devenir l'un de ces enfoirés de dieux oniriques. Mais ça n'arrivera pas, et le démon, qui l'ignore, a de toute façon d'autres plans plus réalisables. À son arrivée dans la Marche de Blandine, il continue son rêve dont il est le héros et commet une grosse boulette en apprenant aux premiers fidèles du Zéro comment gruger le système de tatouages des « Eux ». Il se rattrape très vite et tout en conservant son indépendance, aide son camp au mieux contre la promesse sur les cornes de Satan qu'un déchu viendra le sortir de sa geôle de béton du Nevada.

Épaulé par un curieux second (Al Montana, dit « l'épouvantail balafre »), Franky dirige une véritable petite armée de truands des rêves (du « Hoody », ombre menaçante de lascar, au « Mec qui parle comme ça », mafioso onirique classieux malgré sa laryngite) dont les activités, souvent tordues mais toujours criminelles, vont de la distribution de drogue à la traite des blanches en passant par le meurtre en série avec annonce téléphonique préalable !

À noter que Franky est beaucoup plus puissant dans l'Ex Nihilo ou dans la MRC que sur Terre (où il n'a que 21PP et moins de pouvoirs) mais qu'en contrepartie, il est aussi façonné par l'inconscient collectif. D'où son étonnante ressemblance du moment avec Christopher Walken dans *King of New York* ou *True Romance*.

**Les hoodies de Franky**

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

**TALENT**

Athlétisme 2, Combat 3, Défense 3, Discrétion 2.

**POUVOIRS**

Peur 2, Vitesse 1.

# BACKGROUND

## COMBAT

6PP, 4PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12, schlass (43, +2, +1).

Les hoodies naissent de la peur des bruits de pas dans votre dos quand vous marchez seul la nuit dans un endroit désert, et des « fantômes » suscités par les récits d'agressions. Ces ombres ressemblent à des lascars vêtus de noir et encapuchonnés dont on ne voit jamais le visage (il n'y a de toute façon rien à voir...) et manifestent autant de cruauté que leur victimes leur en prêtent. Ils sont pourtant loin d'être les pires dans cette mafia des « *MRC's most wanted* ».

Il y a bien sûr de nombreux autres démons dans l'Ex Nihilo, comme Ethan de Majûj qui tient le « Chez Satan », un bar à puttes prisé des « Eux » les moins gradés, ou Kriedj, le Baal rusé qui a infiltré la police.

Mis à part les alignés et les athées qui en terme de jeu sont des humains normaux, les entités qui hantent l'Ex Nihilo sont en majorité des figurants sans substance spirituelle. Ce sont plus des fragments de décor animés et bavards que de vraies créatures.

Il y a aussi les êtres issus de la poche des légendes urbaines, mais surtout les « Eux ». Les « Eux » sont à l'origine ces neuf fameux immortels qui contrôlent la destinée du monde, mais le terme englobe aussi leurs séides. Leur organisation, le « gouvernement secret de toute la Terre », est née sous la Révolution française, s'est nourrie des cauchemars des victimes du totalitarisme et des peurs de la guerre froide, a gagné en puissance à mesure que montait la défiance des peuples envers les gouvernants et les médias. C'est la renaissance des théories du complot au début du XXI<sup>e</sup> siècle qui lui a donné sa forme actuelle. Son objectif est de maintenir l'humanité dans la servitude, de dissimuler la vérité, d'étouffer tout espoir de rébellion, et d'empêcher tout changement. Bien que suivant une évolution onirique semblable à celle d'un panthéon païen, le gouvernement secret est loin d'en avoir la puissance. Il se rattrape par une hiérarchie cloisonnée, une absence totale de scrupules et une paranoïa constante dont la police invisible est le bras armé. Ses agents noyautent toutes les sphères sociales de l'Ex Nihilo, et tous les « décideurs » sont à sa botte.

### « Eux », ex : troupe d'assaut de la Police Invisible

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

## TALENTS

Combat 1+ (matraque 2+), Tir 2 (arme d'épaule 2+), Savoir Militaire 1 (discipline 2).

## COMBAT

3PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12, fusil d'assaut (36, +1, +6, multiple).

Tenues d'assaut en Kevlar (Pro : 4), matraque, menottes, fusil d'assaut, talkie-walkie.

Les neuf immortels ressemblent grandement à leurs serviteurs sauf :

Vo 6, Ch 6, Hobby [être maître du monde 5+], Domination 3, Détection du mensonge 3, 21PP, 8PF.

Ce ne sont donc pas des « boss de fin de niveau » mais bien des comploteurs dépendant de leur soldatesque. Ils n'ont pas de nom et sont plus neuf avatars dissociés d'un même principe que des entités distinctes.

Ils ont aussi leurs héros, comme Rummy ou E. Hoover, qui sont dans l'Ex-Nihilo des agents de choc à la puissance largement comparable à celle d'un aligné.

Les créatures nées des légendes urbaines, elles, peuvent ressembler à tout et n'importe quoi, avec une forte prédilection pour le n'importe quoi : gentil terroriste qui a perdu son portefeuille et indiquera le lieu du prochain attentat à qui le lui rendra, femme qui s'est fait pondre des œufs d'araignée dans l'oreille, gang de sadiques mutilant par le « sourire de l'ange » ceux qui croisent sa route, etc. À l'instar des « Eux », ils encaissent comme des humains et ont parfois des pouvoirs.

## FROM HERE TO ETERNITY

« Quand l'ancien Dieu s'en va, ils prient les mouches et les capsules de bouteilles. »

Don DeLillo, *Mao II*

À MV, les PJ peuvent participer à l'expérience Zéro de deux façons.

Si vous êtes du genre classique, Victor ou Yves les briefe sommairement et les envoie sur place à la toute fin des prémices, pour s'assurer que tout se passe bien. Ils devront protéger le monothéisme naissant. Mais le plus radical est de dire qu'ils font partie des 99 cobayes, comme dans ce premier synopsis.

## STRANGER IN A STRANGE LAND

Les PJ arrivent durant la phase des prémices en se rappelant *qui* ils sont, mais pas *où* ils sont ni ce qu'ils doivent y faire. Ils réalisent juste qu'ils ont changé d'état civil (et peut-être d'apparence !), ont un nouveau boulot, de nouvelles relations, etc. Ne leur expliquez rien et laissez-les patauger une petite heure (de temps réel) avant qu'ils ne parviennent à se faire une idée du genre d'endroit où ils sont. Ils risquent d'essayer de contacter leur administration. En vain. D'ailleurs, il n'y a ni église ni aucun bâtiment religieux d'aucune sorte. Le plus intéressant pour eux sera peut-être cette (bonne ?) nouvelle : il n'y a pas d'administration dans l'Ex Nihilo. Ils font ce qu'ils veulent (et ignorent ou se doutent qu'ils devront en répondre un jour) et n'ont plus de mission. Plus de mission, mais de nouveaux problèmes. La police

des Eux est le reflet onirique de la Gestapo et du KGB, et ses méthodes feraient regretter Sarkozy à Mathias Twardowski. Avant qu'elle ne s'intéresse à leur cas, ils auront le temps de mesurer sa brutalité face à d'autres. Faites-les assister à l'arrestation sanglante d'un groupe de zérothéistes en train de distribuer des tracts en pleine rue. Si les anges sont vraiment bons et justes, ils devraient rapidement intervenir... et devenir des hors-la-loi par la même occasion.

Aider les zérothéistes, survivre dans ce monde trop policé et contacter les meneurs de la nouvelle foi est l'objectif du scénario.

C'est l'occasion de leur faire rencontrer un Franky encore ouvert, à ce stade, à la négociation avec des anges ou des adeptes du nouveau culte.

### **BAAL MORGUL RELOADED**

L'équipe est en contact avec le Zéro et a pu rencontrer les anges qui le soutiennent. Il ne s'agit déjà plus des douze d'origine. Beaucoup sont morts, quelques recrues les ont remplacés. Mais la pression des Eux, rejoints par l'Enfer, se fait chaque jour plus forte. C'est dans ce climat sombre et violent qu'une partie des disciples se détourne de la foi sans donner de raison. En enquêtant un peu, les PJ découvriront que deux anciens fidèles viennent de créer un schisme. En réalité démons de Malphas et Scox, ils n'ont infiltré le Zéro que pour mieux le contrer par une hérésie démoniaque qui promet l'élévation (en fait la possession !). Et bien des croyants risquent d'être attirés par ce culte qui « offre des pouvoirs surhumains à ses adeptes » en échange de menus sacrifices.

# Dieu N'est PAS MORT



# BACKGROUND

## HEAVEN CAN'T WAIT

Une rafle de police dans les souterrains conduit à l'arrestation de Gabrielle et de dizaines de fidèles. La télé annonce déjà la prochaine retransmission de leur exécution. Le pire, c'est qu'il y a sans doute eu délation, et donc trahison, pour que le coup de filet des Eux soit si efficace.

Les derniers meneurs du mouvement encore en liberté se déchirent sur la marche à suivre. Pixel et Gus veulent s'armer et lancer une opération de libération de la Prophétesse et des autres prisonniers, en contradiction flagrante avec la philosophie pacifique du culte et au risque de le gangstériser. Data, lui, se réjouit de la tournure des événements. La mort en direct de Gabrielle fera d'elle une martyre et assurera une gloire éternelle à la jeune foi...

Aux PJ d'arbitrer. À eux de choisir librement le destin du 4<sup>e</sup> monothéisme, entre martyre et rébellion. Il faut juste se dépêcher car une voix a déjà prévenu l'un des personnages que ce monde était condamné.

À INS, tout dépend du passif des personnages. S'ils sont des vieux de la vieille, ils peuvent être la première équipe envoyée sur place en éclaireurs avant Beleth. S'ils ont joué Fire & Ice et sont restés en bons termes avec Niels, le démon (devenu grade 3 depuis) fera appel à eux pour retrouver son maître. Ils arrivent alors dans la période Zénith. Si l'équipe n'a pas de glorieux fait d'armes à son actif, elle peut tout de même participer à la recherche du prince ou être envoyée pour renforcer le dispositif démoniaque présent (Zénith toujours). Dans tous les cas, l'Administration se limite à Saa, le Baalberith incarné dans le boa voyeur et vicelard des canalisations, et qui sert de messenger entre bandes de démons. Les séides de Satan ont une liberté d'action quasi totale, même si des réunions « intergroupes » sont parfois organisées.

Au début, la police invisible pose problème, mais au fur et à mesure que des démons noyautent le royaume des Eux, elle sera de moins en moins handicapante et les PJ obtiendront un statut de notable dans cette dictature.

## LOST IN BABYLONE

Forts d'un récent enrôlement comme sous-fifres dans la police invisible (grâce à Saa) et aidés d'Aziram, un loup onirique des plus dissipés qui fait le beau à chaque fois qu'il croise une jolie fille vêtue de rouge, les PJ enquêtent sur la disparition de Beleth. Ils n'ont hélas aucune piste sérieuse, lorsqu'ils entendent parler de Misty James, le ténébreux « maître des songes et de l'hypnose » qui se produit dans les tripots du Silver Boot.

Las, il s'agit juste d'un magicien (un type en smoking qui fait sortir des lapins de son chapeau et non un mec en robe qui fait sortir des boules de feu de son bâton). Mais un magicien qui, à chaque représentation, fait disparaître

pour de bon une femme du public ! Alors que les PJ sont sur le point de l'aborder ou de l'arrêter, il est promptement kidnappé par les « Vigilantes », un gang d'anges hors la loi sans contact avec le Zéro qui jouent les redresseurs de torts. « Misty » est l'un des affranchis oniriques de Franky, comme les PJ pourront l'apprendre en acceptant un rendez-vous avec son assistant nain. L'objectif du scénario est de retrouver Misty et d'éliminer les Vigilantes, mais aussi de s'introduire auprès du « parrain onirique » et de le convaincre de rallier les troupes de Satan plutôt que d'aider le Zéro.

## WHO WATCHES US FROM OUR WATCHMEN ?

Les « Eux » continuent à s'installer et leur emprise se fait plus forte de jour en jour. S'appuyant sur des légions de drones et des milliers de caméras, Rummy s'applique maintenant à mettre en place un vaste dispositif de surveillance, qui assurera au gouvernement secret la maîtrise totale de l'Ex Nihilo. Infiltrés dans la police invisible, les PJ sont les mieux placés pour faire échouer ce plan en rendant son réseau espion inefficace et en le détournant pour essayer de retrouver ce maudit prince des cauchemars, toujours porté disparu.

Se jouer de Rummy et obtenir les clés informatiques de son système ne sera pas évident, mais le jeu en vaut la chandelle : Beleth est localisable depuis le ciel, il dort dans une serre au plus haut étage du Glinda's Magic Tower, entouré de fleurs noires dont le parfum est le plus puissant des somnifères. Et Blandine a bien sûr placé des gardiens oniriques...

## LAST HOUR BEFORE THE FALL

Les démons ont libéré un Beleth spirituellement épuisé (Blandine détournait sa puissance pour alimenter cet univers) mais plein de gratitude. Il a à peine le temps de l'exprimer avant d'être « expulsé » de l'Ex Nihilo par les pouvoirs de l'archange, laissant ses libérateurs continuer sans lui la lutte contre les « Eux » et le Zéro. Mais un beau matin, il envoie un message à l'un des PJ : la Marche va s'effondrer et Dieu seul sait ce qu'il adviendra de son contenu ! Leur espoir réside en un ticket de métro dont Blandine l'a dépouillé, comme de ses autres affaires, et qui permet en le poinçonnant à la station centrale d'invoquer le Nightmare Express, le train qui assure la jonction Paradis-Purgatoire. Mais comment retrouver ce fichu billet ? Blandine l'a offert à Gabrielle, qui l'a perdu lors de son arrestation. Il est désormais entre les mains des neuf immortels et tout le monde court après : anges des 99 passés à côté du Zéro, légendes urbaines, affranchis de Franky et même démons peu partageurs ! S'ils ne veulent pas connaître une nouvelle fois la Chute, les démons feraient bien de ne pas rater le dernier métro...



## LES SOMBRES SECRETS DU PLACARD À JEAN

Du temps où les relations entre les membres de la réaction paradisiaque étaient encore vivables, les esprits les plus brillants incarnant les forces les plus progressistes et les plus lumineuses du Haut eurent l'idée géniale de se rassembler dans un conseil restreint, nommé club du progrès.

Pour Dominique, initiateur du projet, il était question de canaliser le talent et l'énergie de l'archange Jean dans la R&D dédié à la lutte contre le mal.

C'était une manière comme une autre, en apportant à Jean un soutien intellectuel, de le « cadrer » un peu et de le pousser à faire avancer la cause.

Jean, sentant le désintérêt du Père à son égard, accueillit l'idée avec enthousiasme. On se réunit donc entre archanges du Bien – Dominique, Walther, Laurent, Daniel, Joseph – et on se mit à discuter de stratégie et de technologie du monde de dans vingt ans.

Rapidement, l'assemblée comprit le désintérêt du Père à l'égard de Jean, vu la longueur et l'opacité de ses exposés à teneur scientifique.

Vingt ans plus tard, le club du progrès s'interroge toujours sur les technologies qui permettront de dominer le monde de dans vingt ans et la question originelle, répétée avec force et insistance par Joseph lors de la première réunion : « Peut-on, oui ou merde, mettre au point une arme secrète pour éradiquer le Mal ? » n'a toujours pas été clairement tranchée...

Néanmoins, au fur et à mesure que le climat et les relations se sont dégradés entre archanges, les choses ont fortement évolué. En effet, ne siègent plus au club que Jean, Dominique, Joseph et Walther.

D'ailleurs, si le club existe encore c'est bien parce que Dominique, à force de répéter que le club, c'est son idée et qu'elle est géniale (afin d'obtenir une cohésion évidente de l'assemblée), a fini par se convaincre que dissoudre le club serait un échec personnel pour lui.

Walther et Joseph suivent donc les réunions poliment et Jean, s'il n'hésite pas à traiter ses homologues d'ignobles cuistres à la moindre occasion, ne pourrait se passer de ces petits moments privilégiés où il peut enfin évoquer ses projets avec des individus de son rang.

Si les archanges ne sont jamais d'accord entre eux, s'ils sont régulièrement choqués par les positions et les projets de Jean, il n'en reste pas moins qu'ils continuent à apporter leur soutien à la R&D et prêtent même parfois leurs serviteurs pour les expérimentations.

En effet, personne n'a envie de s'être cogné vingt ans de réunions à subir les propos de Jean sans que rien n'en découle. On évoque donc les expérimentations proposées en terme

de projets majeurs en cours de réalisation, susceptibles d'être mis au point à une échelle industrielle et qui à coup sûr changeront la face du monde de dans vingt ans.

Parmi ces projets, voici donc les plus prometteurs, les plus grandioses et certainement les plus décisifs dans la lutte contre le Mal du monde de demain.

## CLONAGE D'ÂMES DE SAINTS

Oui, ça peut paraître idiot, et d'ailleurs, Dominique continue à s'y opposer vingt ans après pour des raisons purement éthiques. L'intérêt de Joseph pour ce projet a néanmoins permis de dégager une majorité consensuelle. On ne parle plus de clonage d'âmes de saints mais de recherche génétique sur l'âme du pur.

Pourtant, il s'agit toujours de l'âme des saints, et une dizaine d'entre elles sont d'ailleurs actuellement emprisonnées dans les labos de Jean.

L'idée, c'est qu'un certain nombre d'anges incarnés sont pervertis par les plaisirs terrestres et les tentations du démon, contrairement aux saints qui se sont élevés à un état supérieur et ont surmonté, eux, ces obstacles sur leur route. Ils sont en quelque sorte immunisés contre la tentation pour l'éternité, dans l'esprit des archanges. Ils représentent donc les âmes les plus pures, les plus justes et les plus parfaites pour lutter contre le Mal.

Seulement, comme on ne peut pas les employer directement et qu'en plus, elles ne sont pas nombreuses, autant en cloner des légions qu'on enverra terrasser le malin...

Reste encore à avoir le nombre suffisant d'enveloppes terrestres pour les incarnations, mais ça, c'est un autre problème.

Techniquement, Jean a trouvé le moyen de cloner une âme. L'équation est très simple :

Blabla Création fondamental Unique / Blabla expansion multiples = Blablabla somme des âmes (Machine à cloner) = clonage.

Si le projet est sur le point d'aboutir, jusqu'à présent, Jean n'a pas pu se permettre d'utiliser des âmes du Paradis dans ses expériences-tests. En effet, d'un point de vue purement théologique, créer une réplique qui serait moins réussie que l'original reviendrait à la pervertir, ce qui serait mal.

Les services de Jean ont donc cherché des âmes sur lesquelles mener les expérimentations en dehors du Paradis.

**La foreuse à âmes** – On trouve sur Terre de multiples âmes de morts qui tardent à rejoindre leur séjour éternel pour des raisons diverses. Qu'elles soient à la recherche d'une vengeance, qu'elles n'aient pas eu la sépulture décente réclamée par leur religion, qu'elles soient emprisonnées par sorcellerie ou relique sainte, elles glandent dans une infinité de micromarchés se trouvant entre la Marche terrestre et l'Enfer.

La réponse de l'ingénieur n'a donc pas tardé : « y'a qu'à forer. »

# BACKGROUND

La foreuse à âmes est un petit bijou technospirituel qui, non contente de forer d'une Marche à l'autre (créant ainsi des passages fragilisant l'équilibre global de l'univers, permet aussi d'aspirer les âmes sans enveloppe corporelle qui s'y trouvent.

Il existe actuellement pas moins de six prototypes de foreuses à âmes conçus par les services de Jean. Si elles ont été élaborées dans le cadre du projet de clonage des âmes, les services de Dominique et de Joseph les empruntent parfois pour des activités connexes.

Le problème de la foreuse est de savoir où forer.

Ainsi, Gary, première âme clonée avec succès, a été envoyé sur Terre pour tester si la réplique supportait l'incarnation.

Le test a été un succès. Il est donc techniquement possible d'envoyer le clone de l'âme de St Thomas d'Aquin prendre la tête à ses ouailles.

Cependant, Gary, à peine arrivé sur Terre et s'exprimant dans un dialecte incompréhensible, a mis un coup de tête à son coordinateur d'équipe avant de prendre la tangente. Il se cacherait actuellement dans les égouts de Paris, ne refaisant surface que sporadiquement pour kidnapper une pute de la rue St Denis qu'il va dévorer toute crue dans son repère.

Après enquête, il semblerait que l'âme originelle à partir de laquelle a été obtenu Gary ait été capturée dans la micromarche lovecraftienne qui a récemment télescopé la Terre. Et Gary n'est rien d'autre que l'âme clonée de Cthulhu, laquelle attend toujours en rêvant dans les labos de l'archange de la foudre.

## LA MULTIPLICATION DES PETITS PAINS

Comme on l'a évoqué, un problème constant de la lutte contre le Mal est de trouver les enveloppes terrestres consentantes pour incarner les troupes.

C'est bien gentil de créer une armée de clones d'âmes de saints, mais si on ne peut pas l'envoyer sur Terre faute d'enveloppes disponibles, c'est gâché.

Jean a donc trouvé une parade : il suffit d'incarner des âmes sous forme de corps digitaux qui se baladeraient sur le net et les réseaux informatiques.

Pour ce faire, rien de plus simple puisqu'il existe déjà une connexion entre le Paradis et la Terre : le réticulum.

En théorie, il suffit donc de donner aux anges un corps digital, de les transférer par le réticulum, de les stocker sur un quelconque support informatique terrestre puis de les réinjecter sur le net humain.

En pratique, il y a un petit souci que Jean n'a pas bien évalué.

Un corps digital ne peut survivre sur un réseau informatique que dans la mesure où il dispose d'un talent en informatique particulièrement développé. Sinon il ne tarde pas à se faire bouffer par les antivirus.

Chaque ange ou âme envoyée de cette manière sur Terre doit donc suivre un stage d'informatique intensif avant son transfert.

Or, les premiers tests ont été effectués sur des volontaires des services de Jean, passionnés d'informatique et qui n'ont pas besoin d'une formation adéquate pour survivre. Du coup, personne n'a pensé à ajouter la validation d'un stage obligatoire au protocole de transfert.

L'équipe-test dite Alpha est composée d'un maître et de trois serviteurs.

Elle a remporté de belles victoires dans la lutte contre la perversion humaine par Internet, en empêchant par exemple les utilisateurs de se connecter au site de l'éditeur français Asmodée et en veillant ainsi à l'intégrité spirituelle des innocents.

L'équipe Alpha commence donc à avoir les chevilles qui enflent et à envisager des objectifs de plus grande ampleur, comme par exemple prendre le contrôle de l'intranet de la CIA, avec une probabilité de réussite environ égale à l'envie du MJ.

À noter au passage, pour rappel, qu'un corps digital exerce son art avec le talent informatique et autres connaissances qu'il peut éventuellement lui associer (exemple : discussion sur un forum).

Les pouvoirs mentaux et spirituels ne peuvent être transférés d'un site à l'autre. Ils ne sont disponibles que si la cible est physiquement à portée utile du pouvoir (par exemple si le corps digital s'est infiltré sur le poste de travail de sa cible en train de surfer sur le net).

Maintenant, évoquons le second souci du projet, lequel ne va pas tarder à se cumuler avec brio au premier.

En transférant directement une âme du Paradis vers la Terre par le biais du réticulum, il n'y a pas d'incarnation. Cela revient à passer d'une Marche à une autre en utilisant une porte entre les deux.

La transformation en corps digital ayant eu lieu au Paradis, l'enveloppe reste d'essence purement spirituelle.

Ce qui fait qu'en cas de destruction, ça pose un problème de ré-aiguillage de ley lines (ah oui, c'est censé plus exister ça, mais d'un seul trait de plume, ça nique trop de trucs et de machins).

[Question : « Ré-aiguillage de ley lines » ? Il se fout de notre gueule, un peu, là, le scribouillard ?

Réponse : oui... enfin non, je suis juste méta-fumeux, et pis c'est la dernière alors on profite un peu, quoi.]

Donc, plutôt que de remonter au Paradis ou de descendre en Enfer, la transformation en corps digital modifie la signature de l'âme, ce qui fait que sa licence n'est plus reconnue par la machine universelle. Moralité : elle est évacuée, donc détruite. Or, comme on l'a déjà pressenti avec Lucifer et d'autres, admettre la destruction totale revient à affirmer que le Non-être est. Or le Non-être n'est pas puisque nous sommes. De là, il est totalement loisible d'admettre le trip de maxi lessiveuse de l'univers qui fusionne ou réincarne les âmes détruites.

En l'occurrence, un corps digital transféré depuis le Paradis et qui se trouve détruit sur le net fusionne avec lui, et par accident, Jean est sur le point d'inventer l'IA.

C'est avec le premier test réalisé à partir d'une âme de saint que l'archange de la foudre va réaliser son erreur.

Comme il n'a pas encore de clone d'âme de saint à disposition sous la main, Jean fait un test avec Saint Thomas d'Aquin... Oh pensez donc, c'est l'histoire de quelques minutes... Il transfère l'âme par le réticulum à un serviteur incarné, qui lui-même la met en ligne sur Internet : « Monsieur d'Aquin, vous êtes toujours avec nous ? » Scrountch. Le saint n'est plus, il vient de fusionner avec Norton antivirus. Paix à son âme.

Pour le moment, Jean a réussi à dissimuler sa boulette à Dominique :

– Jean, tu n'as pas vu d'Aquin ?

– Euh... Il était là à l'instant, il doit être parti à la cafétéria. Nul doute que lorsque l'archange de la justice va découvrir la triste vérité, il va le prendre très mal. Et Jean n'aura plus qu'à rallier le nouvel axe de la réaction paradisiaque, autour de Didier...

De son côté, d'Aquinton va sans doute être la première et la plus châtive IA de l'histoire. Tout en respectant le Grand Jeu, elle n'aura d'autre obsession que d'instaurer un nouvel ordre terrestre vertueux et rhétorique, mâtiné d'une ambition universelle révisée à la baisse à chaque nouveau scrountch, créant un homologue supplémentaire à l'IA.

## DES MECS ENCORE PLUS PARFAITS

Des soldats de demain équipés d'exosquelettes à ressorts, des ionisateurs de grands méchants, des balles qui stoppent les âmes, des chars d'assaut fantomatiques, des moulineteurs de zombis full-auto, des patates OGM bénites, tout ça ne marche pas. Du moins, ça fait long feu et le résultat n'est jamais à la hauteur du coût de production.

En attendant que dans le monde de dans vingt ans, les expériences en nanotechnologie appliquée au génie génétique justifient les investissements faramineux effectués, l'archange de la foudre a choisi de prendre quelques raccourcis.

Si ces expériences sont de plus en plus douteuses du point de vue éthique, jusqu'à se demander s'il n'est pas en train de vapuliser de lui-même son domaine, il n'en reste pas moins que Jean n'a cessé de chercher à prouver que ses activités sont à la pointe de la lutte contre le Mal, une manière comme une autre de vouloir démontrer sa supériorité intellectuelle sur ses pairs.

Cette attitude s'explique en partie par l'évolution technologique accélérée de ces dernières décennies et la concurrence accrue qui en résulte entre son domaine et celui de Vapula.

Pour pouvoir mener un paquet d'expériences tranquille, Jean a été obligé de délocaliser ses labos multinationaux dans des zones de non-droit typiques de la planète où les services d'Uphir et de Vapula exercent leurs talents avec brio.

Les services de Jean n'ont d'ailleurs pas hésité à recourir aux bienfaits de Marc et de Laurent pour acquérir

des installations déjà existantes à coup d'OPA hostiles et de licenciement du personnel des sites à l'aide de matériel lourd.

Ce faisant, de nombreux rapports des agents incarnés ont convergé vers l'archange, tendant tous à la même conclusion. Les avancées de Vapula en la matière étant très nettes, il faut décomplexer un peu le savoir avant de prétendre pouvoir concurrencer ceux d'en face.

C'est donc tout naturellement que les serviteurs de Jean ont commencé à reprendre à leur compte les expériences démoniaques menées dans les laboratoires investis.

Entre autres trouvailles, celle issue d'un concept aussi vieux que le conflit entre Dieu et Lucifer a particulièrement intéressé aussi bien Jean que tous ses serviteurs qui sont dans la confiance.

C'est dans un labo du Triangle d'or (New Eden), en plein cœur des terres nisrochéennes, que les services de Jean ont trouvé plus de cent échantillons congelés de sperme d'ange, autant d'embryons au freezer et un ancien baron d'Andrealphus enceint jusqu'aux yeux pour leur expliquer le mode d'emploi par le menu.

S'il n'existe pas de gène démoniaque ou angélique, s'il n'existe aucune probabilité formelle qu'un accouplement ange/démon produise un enfant exceptionnel, ni même qu'une combinaison spéciale née d'une rencontre unique entre un spermatozoïde et un ovule sera dupliquée avec son potentiel surhumain lors de la manipulation de son potentiel génétique, il est par contre établi qu'un matériel organique issu d'un séide résiste mieux lors de manipulations génétiques multiples.

Jean a donc pris sur lui de continuer les expérimentations. En l'occurrence, un croisement entre un potentiel génétique humain et un cocktail de gènes d'insectes pas piqué des hannetons.

Pour parachever l'œuvre, les pouvoirs d'Invention/Innovation sont utilisés lors de la manipulation génétique afin de placer des pouvoirs dans le futur organisme (permanent donc sans recours à l'utilisation de PP pour que ça puisse fonctionner chez le futur être, s'il n'est pas béni/maudit) – Immunité aux maladies et aux poisons, Immunité au feu, à l'acide – on ajoute une bénédiction beauté, pour avoir un truc pas trop crade à présenter à la hiérarchie en cas de descente... et hop, on attend le nourrisson...

Les premiers ayant l'air d'être plutôt de beaux bébés, les convocations envoyées à des anges de grade 0 incarnés dans des corps féminins se multiplient.

Et à la fin, il n'est même pas dit que Joseph et Didier suivent encore Jean dans ses conneries.

## NEW EDEN

C'est un labo high-tech qui n'arrête pas de changer de camp en fonction de l'issue du match éternellement renouvelé Jean Vs Vapula/Nisroch.

Le premier tente de conserver ce site relativement confidentiel, c'est pourquoi il évite de demander trop

# BACKGROUND

de renfort à la hiérarchie. Les seconds n'arrêtent pas d'en réclamer, mais Asmodée bloque toutes leurs demandes, car il est persuadé que le domaine de Jean va tomber sous l'influence de Vapula à force de faire mumuse avec ses jouets.

À MV, on vient à New Eden depuis la Thaïlande, en hélicoptère techno-magiquement modifié pour résister à une attaque sol-air.

Les PJ peuvent se voir confier la sécurité et la logistique du site afin de laisser les gradés de Jean se concentrer sur leurs expérimentations.

Les plus vieux des gamins victimes des expérimentations génétiques ont dans les quatre/cinq ans, mais la plupart ne sont encore que des nourrissons. Certains présentent déjà les symptômes d'un héritage surnaturel, mais pour les autres, c'est pas demain qu'ils pourront servir de super

soldats de Dieu. Dans tous les cas, leur potentiel génétique insectoïde est à peine en train de se révéler.

Là n'est pas l'enjeu.

Les enfants sont certes éduqués comme des purs, dans la haine du Mal et tout, mais ils n'ont pas de vraies mômans, et sont surtout traités comme des rats de laboratoire.

Face à leur indiscipline, les serviteurs de Jean réagissent de la plus mauvaise manière possible puisqu'ils se transforment peu à peu en savants-tortionnaires. Ce conflit intérieur est envenimé par les risques d'assauts démoniaques et les intrusions constantes sur le site.

Et pour ajouter à l'ambiance, les PJ devraient comprendre au fur et à mesure qu'en cas d'abandon du laboratoire à l'ennemi, il est prévu de ne rien laisser de vivant derrière.

Il ne reste plus qu'à trouver le moyen de pousser Jean à contempler son œuvre...



# LE M O S E A

U

## n procès inéluctable

La salle d'audience était comble. Les discussions allaient bon train entre les anges présents à ce procès historique, dont on dit que le dossier était sur le bureau de l'archange Dominique depuis des siècles, gagnant quelques pages chaque année. Ni juge, ni jurés ne seraient nécessaires : Dieu lui-même allait rendre son verdict une fois terminée la présentation des faits par l'archange de la justice. Plusieurs jours avaient été nécessaires et l'on s'approchait du dénouement.

D'un raclement de gorge, Dominique fit le silence dans la salle.

— Janus, serviteur des pauvres, ami des pauvres, maître de l'emprunt, archange des vents, levez-vous ! Au cours de ce procès, l'accusation a multiplié les preuves de votre culpabilité. Elle a établi les ressemblances frappantes des pouvoirs que vous confiez à vos serviteurs respectifs. Elle a mis en évidence la collusion qui règne entre vos services et son homologue en Enfer. Elle a soulevé les points obscurs de votre passé. Enfin, elle a amené à la barre plusieurs de vos anciens agents qui ont témoigné avoir vu apparaître le prince-démon Valefor après vous avoir invoqué. N'avez-vous donc rien à dire pour votre défense ?

— Deux choses seulement. Ce procès est une vaste fumisterie. Aucun de vos arguments ne tient la route. La mission et les pouvoirs de mes anges sont similaires à ceux de Valefor ? Mais alors, pourquoi n'accuse-t-on pas Jean d'être Vapula, Blandine d'être Beleth, Didier d'être Baalberith ou pourquoi pas, Dominique d'être Andromalius ! Mes anges fricotent avec les démons ? C'est pour mieux les voler. Ou les empêcher de voler. Si vous n'êtes pas content de mes méthodes, attaquez-moi là-dessus plutôt que sur mon identité ! Et puis là encore, on en a connu d'autres qui n'ont pas hésité à collaborer avec l'Enfer... ils se reconnaîtront. Mon passé est connu, et je n'ai rien à cacher. Moi. Enfin, apparemment, Valefor a trouvé un moyen d'intercepter mes invocations. Est-ce ma faute à moi ? Donc, vos soi-disant preuves contre moi ne sont, si vous me pardonnez l'expression, que du vent.

— Tout cela fait plus de deux choses. Pourtant, ni cela ni vos insinuations pernicieuses ne suffiront à vous disculper.

— Non, non, excusez, ce n'était que la première chose. J'aimerais appeler maintenant la deuxième à témoigner.

— La deuxième quoi ?

— Chose. Enfin, témoin. M'sieurs dames, j'appelle pour la défense Valefor, chevalier des larcins, capitaine des brigands, baron du crime parfait, prince-démon des voleurs !

Et là, dans un nuage de fumée fort élégant, au milieu de la travée centrale, apparaît le prince des voleurs. Non, pas Arsène, l'autre. Il s'avance sur le devant de la salle, salue Janus d'un hochement de tête et se présente devant Dominique.

— Mais, mais, mais... qu'est-ce que c'est que cette mascarade ? ! Qui êtes-vous ?

— Hé bien, jeune homme, je suis Valefor, comme mon distingué compétiteur vient de vous le dire.

— Im... impossible ! Vous devez être un imposteur, un de ses fidèles, déguisé !

— Heu. Non, non, c'est bien moi.

— Jurez-le sur la Bible !

— Ah, ça m'arrangerait si on pouvait se débrouiller autrement. La Bible et moi... Vous voulez voir mon aura ?

( gros flash rouge )

— Mais, mais... Attendez, alors c'est l'autre qui est un faux !

— Ha ben non. Regarde !

( gros flash bleu )

# AIDES DE JEU

– Et puis, tu n'as qu'à demander à ton épée magique si nous sommes bien qui nous prétendons être !

Quelques jours plus tard, dans le parc Montsouris.

Janus et Valefor marchent côte à côte, discutant joyeusement, la même mèche rebelle tombant sur les yeux. L'un des deux jumeaux porte un sac de sport orange et bleu, mais à part cela, on serait bien en peine de faire la différence entre les deux.

Sur un banc, un vieil homme regarde fixement le cadran de sa montre à gousset, les sourcils froncés. Les jumeaux s'arrêtent devant lui. L'un d'eux s'assoit à sa gauche.

– Le plan a marché comme sur des roulettes, merci !

– Le plan ?

– Pardonne-le, Kronos. Il s'emballe. Je suis venu te demander un service. Pourrais-tu me renvoyer un mois dans le passé ?

Les yeux du vieil homme quittent pour un instant sa montre et se posent sur le prince des voleurs.

– Impossible. J'ai déjà bien assez de soucis avec le continuum. Il est dans un état déplorable depuis...

Kronos marque un temps d'arrêt, puis il se tourne vers le deuxième prince.

– ... depuis un mois. J'ai déjà accepté, n'est-ce pas ?

– Hé oui, grand-père !

– Je ne comprends pas. Rien au monde ne pourrait me convaincre de faire une chose pareille. Rien. Sauf peut-être ...

Janus lui tend le sac.



## CRYPTOZOOPHOBIA

Dans le monde facétieux d'INS/MV comme dans le nôtre, la cryptozoologie est une discipline *a priori* scientifique qui s'atèle à identifier les animaux encore non répertoriés. Obligée de se baser sur des témoignages parfois fumeux et malgré de vrais succès, elle fait souvent les gorges chaudes des gens qui confondent rationalisme et conformisme. Là où le grand public ne s' imagine qu'une chasse au monstre du Loch Ness menée par quelques allumés, se cachent des heures de classements d'os inconnus et de spéculations sur les mœurs de créatures inédites. Mais c'est vrai que cette curieuse discipline se penche aussi sur le cas de certains monstres.

Autant vous dire que les cryptozoologues font l'objet d'une attention toute particulière des deux camps : ils font partie de ces rares emmerdeurs qui s'intéressent à l'étrange de façon méthodique. Et parce qu'à la grande honte d'esprits éclairés et rigoureux comme Andromalius ou Malphas, l'Enfer encourage la survie de drôles de choses sur Terre...

Afin d'épargner un suspense pénible à nos lecteurs, craignons de suite que le Yeti est vraiment un familier de Crocell en fuite, et que Nessy est bien la supercherie que vous imaginiez.

## LE SOMMEIL DE LA RAISON...

Ce qu'il y a de bien avec les légendes, c'est qu'elles occupent l'esprit et peuvent même se substituer à la foi. En voyant Georges descendre sur Terre pour nettoyer la Création des créatures qui faisaient tache dans le décor, Satan compris très vite l'intérêt qu'il aurait à sauver un peu de ce pittoresque fatras pour égayer ce grand enfant qu'est l'être humain.

Il ordonna, et les démons s'en mêlèrent à leur tour,

de façon souvent contradictoire et toujours intéressée. Complice subtil, il dissimula quelques poignées de fées loin du regard de Georges mais ne se préoccupa pas de ce qu'il considérerait comme des bestiaux.

Bientôt, il n'y eut plus un monstre de vif dans le monde des hommes. Si les modernes s'en félicitaient – la raison allait enfin pouvoir émerger – les nostalgiques de la bave et des griffes commencèrent à ruminer.

Vers la fin du Moyen-Âge, l'idée que quelques effets spéciaux feraient du bien à tout le monde avait fait son chemin. Quand l'Église commença à brûler les sorciers, les histoires les plus invraisemblables de démons se mirent à circuler parmi la population pour le plus grand bonheur des intéressés. C'est alors que beaucoup replongèrent dans une vieille et inavouable passion. Leurs arguments étaient tout trouvés. D'abord, les anges n'avaient jamais complètement renoncé au surnaturel, eux. Les saints, les apparitions et les miracles en étaient la preuve. Ensuite, entre la peste noire, la guerre et les famines, la mort était omniprésente et l'Apocalypse forcément imminente. Il fallait s'y préparer sérieusement, question de standing. Et commencer à penser à ces fameuses créatures que les prophéties avaient promises au public. Une part d'étrange devait survivre et, autant que possible, épouser les formes et les desseins de l'Enfer. C'est dans cette ambiance que Samigina jeta les bases de son futur mythe du vampire, mais ce ne fut pas le seul projet de ce temps, loin de là...

Et puis un beau jour, trois caravelles découvrirent les Amériques et le monde prit soudain une taille inouïe. Alors que « montaient en un ciel ignoré du fond de l'océan des étoiles nouvelles », des créatures inconnues parcouraient ces espaces vierges et anonymes, laissant libre cours à tous les phantasmes. Perdues dans l'immensité des continents et la solitude des îles, de petites enclaves démoniaques oeuvrèrent secrètement à la légende des aventuriers des siècles suivants. Les plus isolés se croyaient

### IN BED WITH MONSTERS

« *It's just the beast under your bed, in your closet, in your head !* »

*Metallica, Enter Sandman*

Le Mokele-Mbembe était un monstre échappé du monde des cauchemars, une sorte de saurien paisible mais brutal façonné par la fascination des tribus d'Afrique centrale pour les gigantesques ossements qu'elles retrouvaient parfois.

De tels cas sont cependant très rares, et c'est heureux. Ce n'est pas tous les jours que la MRC vient baver sur la Marche terrestre, et quand cela se produit, les alignés réagissent vite pour régler le problème, les cauchemars les plus voyants étant bien sûrs les premiers éliminés.

De plus, l'imaginaire collectif ne crée pas tant de monstres que cela, et pour une raison simple : plutôt que de la laisser se dis-

perser dans la MRC, les domaines des supérieurs détournent la force créatrice des phantasmes et des croyances qui leur sont rattachés. Avec d'autant plus d'efficacité que le lien est évident. Il n'y a pas de bulle des vampires, ni de poche des revenants. Il y a Samigina et Bifrons. Et les êtres avérés (Jésus, les fées...) consomment ce qui devrait créer leur reflet onirique.

C'est pour cela que le Paradis vomit la bande dessinée ou le cinéma fantastique et que l'Enfer s'en est fait le mécène. La guerre des clichés culturels a des conséquences bien réelles sur le long terme, conséquences dont chacun voudrait maîtriser les retombées. Et oui, Morax et Nybbas font du bon travail. S'ils continuent à répandre avec autant d'efficacité l'œuvre de Lovecraft, il y aura peut-être un jour la place pour un domaine de l'horreur cosmique. Un jour. Quand les étoiles seront prêtes...

presque de retour au temps d'après la Chute, quand des aberrations foulaient la Terre. Pour les amis des monstres, ce fut un nouvel âge d'or, hélas trop bref. Très vite, les rationalistes reprirent le dessus. Le télégraphe, puis bientôt l'aviation, la radio et la télévision ramenèrent le monde à une taille finie, les zones blanches disparurent des cartes. Pourtant, les dossiers les moins crédibles de la cryptozoologie prouvent qu'encore aujourd'hui, certains n'ont pas baissé les bras.

## ...LE GENÈRE DES MONSTRES

### LE CAS DU KRAKEN ET DU MEGOPHIAS

De tous les princes, Vephar est le cryptozoophile le plus notoire. Dans tous les sens du terme : il n'a jamais reculé devant la besogne pour faire naître des horreurs. On lui doit :

- Joséphine, vrai monstre et dernière des néphilims (ces métis d'hommes et de démons qui coûtèrent à Satan sa place au Ciel). Rejeton salement consanguin, elle n'a plus rien de la noblesse de ses ancêtres. Eh oui, Vephar est bien son père et sans doute celui de ses futurs enfants...
- Le grand retour du calamar géant, espèce conventionnelle mais sur le déclin à laquelle le prince a donné un sérieux coup de pouce en prenant ses fonctions. Il faudra compter sur eux au 21<sup>e</sup> siècle, Vephar travaillant sur un sous-groupe mutant destiné à prendre la relève des requins sur les plages.
- Les serpents de mer. Les installations sous-marines du prince sont souvent gardées par des poissons dont la taille a enflé au-delà de toute raison, avec une nette préférence pour les murènes et les anguilles de vingt mètres de long. Vu que Vephar n'a pas grand-chose de bien sérieux à installer sous l'eau, on se demande en bas si ces fameuses bases ne seraient pas juste un prétexte.

Surtout qu'il s'intéresse maintenant à des formes aquatiques reptiliennes.

### LE CAS DES « HOMMES SAUVAGES » : YÉTI, BIGFOOT, SASQUATCH ET AUTRE ALMASTY...

Je ne vous apprendrai rien en vous disant que les gorilles existent (plus pour longtemps, hélas).

Mais il est bon de se souvenir qu'avant d'être définitivement authentifiées, ces créatures plus proches de l'homme que du macaque furent un sujet de ricanement pour les esprits « sérieux et raisonnables ». Le malheur des légendes, c'est que quand elles se révèlent vraies, elles cessent d'être des légendes.

Les autres humanoïdes velus sont un souvenir entretenu par delà les générations de ces malheureux néandertaliens (qui se sont d'ailleurs perpétués plus longtemps que ne le pensent les paléontologues). Si l'inconscient collectif leur attribue un certain altruisme, c'est par culpabilité : Cro-magnon a sauvagement prêté main-forte à l'évolution. Ce génocide préhistorique devait beaucoup marquer le futur Beleth, au point d'inspirer sa participation à l'affaire Caïn vs Abel. Étant en charge de l'inconscient collectif avant Scox, c'est lui qui y a entretenu le mythe de nos malheureux cousins. Que Crocell ait ensuite jugé bon de créer des familiers calqués sur les légendes et qu'une poignée de ces choses velues soient passées renégats dans le chaos de la guerre civile infernale est bien sûr un autre problème...

### LE CAS DU LOCH NESS

Vous attendiez Kobal parmi les faiseurs de monstres, le voici ! Comme Beleth, il fait partie de la catégorie des « peu importe qu'ils existent, pourvu que les hommes y croient » et s'est impliqué en Écosse, terre de mythomanes alcooliques s'il en est. Comme l'atteste la légende, il y a bien une créature dans le Loch. Hélas, Georges lui a fait la peau.

Mais quadrillée de trop près par les youyous, l'Écosse de 1930 s'ennuie. Felix Mortis, démon de l'humour noir spécialisé dans les manoirs hantés, décide de passer à la vitesse supérieure et monte de toutes pièces canular sur canular pour lancer la rumeur du monstre dans un profond lac près d'Inverness. Le succès est immédiat. Au point que très vite une équipe d'anges vient fouiller le secteur sans faire preuve d'une grande discrétion. Aussitôt repéré, le groupe est éliminé et très vite remplacé. Les youyous se convainquent que quelque chose de louche se trame à Inverness, et foncent tête baissée dans le piège dont Asmodée et Kobal viennent de prendre les commandes en laissant l'ingénieur Felix aux effets spéciaux. Seule l'intervention de trois anges d'Yves (une certaine « Tierce Irlandaise ») mettra un terme à la bataille secrète mais violente qui se livre sur les berges du Loch Ness. Par la suite, l'Enfer relancera à l'occasion « l'appât écossais », sans grand succès.

De nos jours, à part les touristes, le coin est plutôt calme. Pourtant, on murmure que le type qui vient sur les berges tous les premiers dimanche du mois jeter du pain à la moutarde aux canards ne serait autre que Georges. Songe-t-il devant les eaux sombres du Loch à son sanglant passé ? Ou se dit-il qu'une rumeur de retour des dragons

viendrait à point nommé justifier sa présence au Conseil, si d'aventure la baudruche « Terre creuse » se dégonflait pour de bon ?

## LES AUTRES CAS

Les mythes monstrueux ont pour beaucoup une origine simple : personne n'a attendu Darwin pour découvrir des fossiles aux dimensions et formes surprenantes. En ces âges d'ignorance, les peuples n'avaient pas les outils intellectuels pour gérer ces trouvailles de façon rationnelle. Bifrons et ses potes non plus.

Satan a jadis clairement et expressément ordonné à Gaziél et Vephar d'effacer toutes les tentatives de « valées perdues », menées par des démons peu soucieux du principe de discrétion, et ils se sont exécutés, c'est un fait. (Certains vont jusqu'à dire que cette tâche était la vraie raison de leur nomination et qu'il était fort curieux que le boss ait choisi deux coupables pour cette mission). Mais personne en bas ne serait surpris si un beau jour quelque chose de ce goût remontait à la surface. D'ailleurs, Bifrons, l'inventeur du ptérodactyle zombi, a-t-il joué le jeu jusqu'au bout ? Ou faudra-t-il encore dépêcher une équipe de démons pour nettoyer les restes de ses expériences ratées ?x



## BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE

D'un côté les alignés, leurs pouvoirs et leur vérité sur le conflit secret qui agite l'univers.

De l'autre l'humanité, son scepticisme et son rationalisme en cet âge de science.

Et entre les deux ?

Entre les deux le marais obscur et trompeur du folklore, de la rumeur et des superstitions. Et ce n'est pas parce que des croyances sont fausses et sans pouvoir qu'elles n'ont aucun intérêt pour le Grand Jeu. Bien au contraire.

## LA SOUPE AUX ESPRITS

« Beaucoup de démons sont convaincus qu'il est impossible de montrer ses pouvoirs à un humain sans que cela tourne mal. Détrompez-vous. Ces enfoirés d'angelots n'hésitent pas, eux. L'exorcisme selon Walther a été vu par de nombreux humains sans réelles conséquences. Parce que c'étaient des croyants préparés à cette idée et que ça n'a pas bouleversé leur vision du monde. Nous aussi, mes frères des abysses, nous pouvons jouer de la crédulité humaine. Les mortels croient tout un tas de conneries. Je vais vous en évoquer certaines plutôt

gratinées qui peuvent vous servir. Mais remercions avant toute chose nos frères Allan Kardec, père du spiritisme, Aleister Crowley, inventeur de la magie moderne et Rampa (Lobsang Rampa, l'Écossais qui écrit un best-seller sur sa vie de moine tibétain sans avoir jamais quitté Édimbourg). Grâce à leurs efforts acharnés, le grand public a intégré un délire pseudo mystique souvent mis au même niveau que le christianisme et admis comme étant du surnaturel normal. Cet occultisme de bazar nous ouvre des autoroutes pour manipuler les mortels les plus crédules, et croyez-moi, ils sont légion. »

## L'INVOCATION D'ESPRITS ENTRE AMIS

### INGRÉDIENTS :

Un groupe de mortels avec lesquels vous aurez sympathisé au préalable.

Une pièce calme.

Un petit guéridon façon grand-mère, un verre, un jeu de scrabble, des bougies.

Un soupçon de télékinésie, comme disent les humains, une once de psychologie et une bonne louche d'aplomb.

Mise en place : pas besoin de vrais pouvoirs de spirite pour cette recette-là. Invitez vos nouveaux amis à faire une petite séance autour du guéridon. Soignez l'ambiance du lieu puis positionnez le verre au milieu d'un cercle de lettres. Attendez que le petit malin ricane (il y

**L'EUSSES-TU CRU ?**

Certains sceptiques ont sondé la croyance en l'irrationnel et les chiffres parlent d'eux-mêmes. Pour le citoyen lambda d'un beau pays d'esprit cartésien comme la France, à vue de d6, ça donne ça :

- 3-3. La personne n'y croit pas
- 4+. Elle s'autorise à penser que des trucs bizarres existent. La télépathie par exemple.
- 5+. Elle se fie à l'astrologie, au tarot ou à une autre méthode de détection du lendemain.
- 6. Elle croit aux fantômes et autres esprits

Et c'est valable pour les grands de ce monde comme pour les petits. Contrairement aux idées reçues, les personnes au niveau d'études élevé sont statistiquement un peu plus enclines à croire à l'irrationnel (mais à l'échelle d'un D6, c'est kif-kif). Notez que cette statistique ne porte ni sur les superstitions ni sur la foi religieuse, et qu'on serait naïf de croire que ce sont toujours les mêmes 50% qui y adhèrent. En clair, les esprits cartésiens pur jus sont en réalité assez esseulés. Et le pire dans le monde d'INS/MV, c'est qu'ils ont tort.

en a toujours un) et projetez-lui le guéridon en pleine gueule. Projetez aussi un autre objet à l'autre bout de la pièce. Une fois que tout le monde a repris son calme, recommencez. Il ne devrait plus y avoir de petit malin. À partir de ce moment-là, les mortels vont se demander quel esprit les visite, s'il est bon ou mauvais, etc. Le verre répondra à leurs questions (soyez doux avec le verre, ce n'est pas le moment de le faire éclater). Si ça vous fatigue, vous ou l'un de vos complices sentirez l'esprit vous parler et vous n'aurez qu'à lui « confier votre main » pour que l'esprit réponde en écriture automatique. La grande classe pour les télépathes, c'est de faire directement s'exprimer l'esprit dans la tête d'un des mortels. Effet garanti. Comme de bien entendu, l'invité du soir n'est pas un parfait inconnu. Je vous parie que c'est un proche décédé du gugusse qui vous intéresse. Si tout se passe bien, le pigeon cherchera à reprendre contact. Et suivra fiévreusement les recommandations de l'au-delà. À bien peu de frais.

**OFFRIR DES RÊVES PRÉMONITOIRES**

**INGRÉDIENTS :**

- Une proie dans une période de doute ou d'agitation.
- Un figurant à l'aspect marquant (vous ?) ou un détail dans le décor matinal de votre victime que vous puissiez modifier.
- Une bonne aptitude à maîtriser les rêves.
- Mise en place : introduisez-vous dans les songes de votre victime et faites-la rêver d'un fait terrible ou fabuleux sur le point de lui arriver. Tout le monde ne se souvient pas bien de ses visions nocturnes, aussi, si vous n'êtes pas sûr de vos dons dans le monde des cauchemars, placez dans votre mise en scène un détail très visuel ou très marquant : personnage décalé, graffiti bariolé en face de chez lui ou pneus crevés de sa voiture que vous reproduirez dans la réalité. Voilà qui lui rafraîchira la mémoire et fera vaciller sa raison. Si vous avez bien travaillé, la victime suivra « son instinct », ou plus exactement celui que vous lui avez insufflé. Et pour le coup, cette technique peut marcher sur un ange.

**LIRE L'AVENIR DANS DU JUS DE CHAUSSETTE**

**INGRÉDIENTS :**

- Un client consentant mais pas forcément crédule.
- Un pseudo à coucher dehors (genre Irma Soleil ou Mandrajax).
- Un moyen de divination : cartes, marc de café, lignes de la main, boule de cristal.
- Un don certain pour lire les pensées, une once de psychologie et de tchatche.
- Mise en place : que la personne ait fait la démarche de venir vous consulter ou qu'elle craque une fois que vous avez lourdement insisté, peu importe. En guise de préliminaire, vous balancez quelques trucs évasifs pour tester les réactions de la personne : « Je vois un type qui perd ses cheveux, heu, votre père est âgé ? » Vous l'interrogez très sommairement sur sa famille, son travail, lui demandez si elle est heureuse, et là, paf ! Vous allez lire dans son crâne ce qui la préoccupe. Ensuite vous lui en parlez : « Hum, une nouvelle petite amie ? Vanessa non ? ». Et là, le mortel est scotché. Il croit que vous avez le don ! Un don qui ne vous permet pas de lire l'avenir comme dans un livre, mais qui, par des visions et des intuitions, vous permet de guider les gens. Un don que vous aurez le bon goût d'attribuer à la grâce de Dieu et qui vous fait rentrer dans la grande famille des voyants (50 000 en France, deux fois plus que de prêtres...). À partir de là, vous n'aurez plus trop à jouer de votre pouvoir pour tenir l'humain sous votre influence. Le métier de voyant est une profession très agréable pour un démon qui souhaite vivre confortablement et sans contraintes. Et de nombreux démons de Scox, Malphas ou Andromalius l'ont choisie. Les charlatans humains sont trop nombreux pour que les anges les surveillent, et l'Église a beau condamner les superstitions concurrentes, leur clientèle compte de nombreux croyants. Pour influencer rapidement les choix de sa victime dans le cadre d'une mission, le démon a intérêt à faire un peu de mise en scène à l'aide de ses dons ou à être très charismatique.



## LE CAS DE LA WICCA

Pour bien illustrer les zones d'ombres entre le folklore et le Grand Jeu, prenons le cas de la Wicca. D'un point de vue sociologique (tout de suite les gros mots !), on dirait la petite sœur WASP et nantie du Vaudou. Mais sans pouvoir. Peut-être parce qu'elle est récente, peut-être aussi parce que c'est une lubie de citadins plutôt que la résistance d'hommes traités en bêtes, de survivants d'une déportation à fond de cale...

Quasi inexistante dans les pays latins, c'est la composante principale du *revival* païen aux États-Unis (qui réunit des centaines de milliers d'adeptes !). Sous couvert d'être l'« Ancienne religion », la Wicca est un syncrétisme moderne, un amalgame entre l'ésotérisme des sorciers, les anciennes croyances égyptiennes et les traditions celtes encore vivaces dans le monde Anglo-Saxon. Ajoutez une louche de féminisme tendance mystique (les wiccans sont surtout des femmes), touillez un peu et servez frappé. Les groupes de wiccan (ou Covens) varient de la bande d'ami(e)s à la vaste fraternité comptant plusieurs centaines de membres en passant par le club d'étudiantes qui s'emmerdent.

Comme il s'agit d'une nébuleuse sans organisation ni réel dogme, il est difficile de définir le credo wiccan. Ses constantes sont l'adoration de la Déesse (esprit de la Terre et part féminine de Dieu dont Isis, Ève ou Frigg ne sont que des visages) et l'adoration de la Nature. À l'opposé du monothéisme, ce mouvement propose à ses adeptes de se faire magiciens ! Si ses racines sont à chercher dans le paganisme, il ne s'agit pas pour autant d'une résurrection des vieilles religions mais plutôt d'une réinvention. Plutôt urbains, les wiccans ne comprennent rien aux dieux de la nature de leurs ancêtres. Ils ont conservé quelques symboles et oublié tout le reste, et le fait que certains dansent tout nus pour célébrer les solstices n'y change rien.

Dans INS/MV, cette profusion de sources vire à la confusion et handicape les adeptes dans leur quête de prétendus pouvoirs magiques comme dans leur compréhension du monde. À 99,9%, il s'agit d'humains absolument pas *aware*. Ce sont au mieux des femmes qui y trouvent une foi compatible avec leur féminisme, au pire des jeunes filles qui s'en font un prétexte pour s'organiser des soirées pyjama.

Et le 0,01% ? Quelques adeptes ont fini par extraire un peu de substantifique moelle de leurs études magiques. Surtout des connaissances naturelles (talents : Herboristerie ou Survie) mais parfois un peu de surnaturel (Savoir Occulte – un truc sérieux). En général, on les a aidés.

La Wicca étant en soi un menu dégustation des différentes facettes de l'occulte, on peut trouver à peu près n'importe qui derrière un Coven *aware*. Anges de Catherine oubliés, renégats de Novalis, Fées désireuses d'enseigner aux humains ou de les faire tourner en bourrique (souvent les deux à la fois), démons de Scox, adeptes de Lilith, cercles de païens ou loges de Sorciers à la recherche de nouveaux disciples... Tout est possible. Vraiment tout. Même de tomber un jour sur une sorcière féministe et un peu hippie qui se serait faite toute seule grâce à la Wicca\* !

*\* La Wicca agit alors comme un filtre plutôt que comme un soutien. Créez une sorcière normale essentiellement pourvue de capacités de basse sorcellerie, accordez-lui à titre exceptionnel un ou deux sorts imitant la magie druidique, et ne la laissez invoquer que des anges de Cathy, Jordy ou Novalis ou des démons de Caym, Gaziél et Marie-Jo (ainsi que des créatures de la 3<sup>e</sup> force) : ce sont les seuls qui existent à ses yeux !*

## APPELER L'ANGE GARDIEN

### INGRÉDIENTS :

Une famille de chrétiens pratiquant, une église du coin (mais ça marche pour les autres monothéismes).

Un groupe d'anges gênants.

Des dons pour la télépathie ou l'illusion (ou mieux, un fantôme).

Mise en place : attendez la nuit et approchez-vous de la maison de vos victimes. Orchestrez alors une discrète et troublante agitation surnaturelle : bruits de coups dans le grenier, visions furtives de taches de sang sur les murs. Pas la peine de s'acharner durant des heures, rentrez vous coucher, la nuit fera le reste. Le lendemain, si vous avez été bon (sinon, recommencez le soir suivant !) la petite famille confiera sa terreur au prêtre, convaincue que c'est Satan lui-même qui les assaille. Le curé appellera l'évêché pour obtenir l'opinion d'un exorciste et Notre-Dame recevra l'enregistrement de l'appel. Dès lors, les anges déjà dans le secteur seront priés de jeter un œil à cette histoire.

Cela vous permettra de les débusquer, de les occuper ou de leur tendre une embuscade. Attention si vous êtes dans une grande ville : vous risquez surtout d'attirer plus d'anges ! Faites-le à la campagne et soignez vos effets pour les rendre convaincants. Bon, très honnêtement, ce truc-là ne marche pas à tous les coups. Mais voyez le bon côté. Si les youyous ne débarquent pas alors que vous estimez avoir fait une belle performance, c'est que le coin est calme niveau surnaturel et que vous pouvez y monter vos petites affaires tranquillement.

Bon, je vous passe mes trucs pour tordre une cuillère à distance, marcher sur le feu (n'oubliez pas, vous ne ressentez pas la douleur !) ou utiliser une illusion pour abuser l'oreille interne (c'est un sens) et donner à une personne qui ferme les yeux la sensation qu'elle lévite. Je pense que vous avez compris le principe et que vous saurez vous-même en trouver d'autres. Je finirai juste par cette petite mise en garde : si l'occulte pousse les emplumés à se révéler très vite, ils se dévoilent aussi

souvent dans une immédiate proximité. Avant toute chose, assurez vos arrières. Allez, ciao les médiums et bons rituels à tous ! »

*Mystic Shakra, chevalier de la Possession*

## LES CAUCHEMARS SONT ETERNELS

« On raconte que quiconque croise une nuit la route d'une grosse voiture noire, roulant tous feux éteints, ne doit surtout pas lui faire un appel de phares. Car sinon la voiture noire fera demi-tour et le prendra en chasse jusqu'à la mort. »

Jacques Raynal, « Les mythes de la route »

Ainsi, la croyance en l'irrationnel a aisément survécu au passage de l'an 2000. La plus belle preuve en est la persistance de légendes modernes. Attention à ne pas confondre légende urbaine et moderne. La légende urbaine n'est pas fantastique, tout au plus pseudo scientifique. Pas besoin de surnaturel pour mettre des crocodiles dans les égouts ou un caniche nain dans le

micro-onde. Les anecdotes relatent des faits bizarres (les dealers distribuent des bonbons à la drogue à la sortie des écoles), malsains (la viande des burgers est faite de lombrics) ou cruels (les canadiens ramassent parfois des plongeurs qu'ils larguent sur les incendies) mais presque toujours crédibles. Moins à la mode, la légende moderne est une transposition des vieux motifs du folklore dans le cadre du 21<sup>e</sup> siècle. Elle nous transporte clairement dans le merveilleux et ne peut troubler que ceux qui le veulent bien.

- Un homme ramasse de nuit une auto-stoppeuse vêtue de blanc. Soudain, la jeune fille jusque-là peu bavarde l'avertit d'une voix paniquée : le prochain virage est dangereux. Quelques instants plus tard, le conducteur réalise qu'il n'y a plus personne dans la voiture. L'auto-stoppeuse fantôme s'est tuée dans un accident à ce virage quelques décennies plus tôt et elle est condamnée à refaire le trajet pour l'éternité.

- Une personne passe la journée clouée au lit par une violente poussée de fièvre. Elle est tellement mal qu'elle ne prévient personne et n'annule pas un rendez-vous important. Le lendemain, remise de la maladie, elle se présente à son job en s'excusant pour son absence de la veille. Là, tout le monde la prend pour une folle. Parce que tout le monde l'a vue venir au boulot la veille. Et qu'elle s'est même rendue à ce fameux rendez-vous.

- Un ado s'isole de plus en plus. Il passe ses nuits sur Internet à consulter un blog consacré à l'occulte dont l'auteur devient son maître à penser par procuration. Ses parents s'inquiètent et finissent par le menacer de couper sa connexion. L'ado fait alors une fugue. Le phénomène se reproduit encore quelques fois dans des communes voisines, et un beau jour, le site web disparaît de la toile. On n'entendra plus jamais parler des adolescents.

- Une famille vient de perdre un parent alors même que la télé rendait l'âme. Double drame. De retour de l'enterrement, ils s'achètent un nouveau poste TV. Mais quand ils l'allument, le visage du mort s'affiche sur l'écran. Ni la télécommande, ni le réparateur, ni la police n'y peuvent rien. Au bout d'un temps, tout rentre dans l'ordre et le présentateur du



# AIDES DE JEU

JT vient remplacer le représentant de l'au-delà. Mais ce dernier a eu le temps de parler et de faire quelques révélations très gênantes.

Dans le monde d'INS/MV ces histoires sont bien réelles, témoignant de l'effervescence des affaires surnaturelles. La plupart des mortels passent complètement à côté des traces du Grand Jeu, même dans ses mauvaises journées, mais parfois un dérapage laisse une empreinte qui se change en rumeur puis en légende. Et pour chaque légende venue opportunément édifier la conscience collective de l'homme, il y a toujours quelques dizaines de personnes déterminées à démontrer sa véracité. La plupart sont des naïfs qui n'iront pas loin et se passionnent pour de faux faits divers. Ce sont des humains normaux, qui croient à l'étrange mais n'en ont aucune expérience, et qui peuvent au plus agacer une heure ou deux un aligné avant de mal finir.

Mais on croise aussi des mortels qui se sont déjà confrontés au surnaturel avec succès. Ce sont des humains héroïques (on ne naît pas héroïque, on le devient !) mais prudents et ils peuvent devenir de vrais problèmes en enquêtant sur de vraies pistes mal effacées. Leur quête est souvent brève et tragique : la plupart y laissent la mémoire ou la vie en quelques mois à peine, et ce, après s'être fait magistralement manipuler par des alignés (« T'es une vraie tueuse, poupée, prends-moi donc ce pieu et va nettoyer le cimetière ! »). Mais certains, plus coriaces ou plus malins, finissent par amasser de solides connaissances occultes sans perdre leur indépendance face au Grand Jeu. On en connaît même qui ont fini sorciers.

Brebis éclairées, ils sont isolés au sein de l'humanité et doivent absolument le rester malgré leur tendance à se chercher des alliés. Jusqu'ici, aucune confrérie n'a réussi à se monter sans se faire repérer, et les deux camps ont créé des groupes « leurres » pour attirer et piéger ces gens trop bien renseignés. Mais Internet risque de changer la donne en permettant aux allumés de tout poil de se trouver pour causer de leurs lubies. Si un embryon de confrérie secrète parvenait à réunir en son sein plusieurs humains de ce genre, la première administration à s'en rendre compte dépêcherait aussitôt une équipe pour en prendre le contrôle ou l'éliminer. Et vérifier qu'aucun renégat n'a eu la mauvaise idée de s'en mêler...

Sans en arriver jusqu'à ces possibilités extrêmes, un humain initié « accidentellement » peut tout à fait venir compliquer une enquête normale des PJ ou se lancer sur leurs traces s'ils ne respectent pas sérieusement le principe de discrétion. En fait, un personnage peut tout à fait initier un humain par la légèreté de ses actes et se trouver ensuite obligé de résoudre le problème. C'est sans doute l'option de jeu la plus intéressante pour impliquer un initié dans votre campagne.

Voici trois exemples d'empêcheurs d'enquêter en rond.

## Marc et Corinne Lagrange, parapsychologues

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

### TALENTS

Baratin (ésotérique) 2+, Défense 1, Discussion (fumeuse) 2+, Enquête 2+, Savoir Occulte 0 (Paranormal de Bazar 2+), Citer les feuillets de M6 2+, Récupérer des indices avant vos joueurs 2+.

### COMBATS

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

Camionnette, Crucifix acheté au BHV, appareils de détection des esprits, planche de Oui-Ja, Naïveté à l'épreuve des balles, Nombreux bouquins dont « La parapsychologie au quotidien » et « Le surnaturel pour les nuls ».

Les Lagrange se sont rencontrés sur un forum consacré à l'occulte : rien de surprenant à ce qu'ils se soient lancés en couple à la poursuite des mystères qui les font fantasmer. Sponsorisés par l'héritage des parents de Corinne, ils ont investi dans un coûteux matériel de détection des ectoplasmes (qui sonne à chaque fois que quelqu'un téléphone avec un cellulaire dans les parages) et vont, au gré des routes d'affaires, d'auto-stoppeuse fantôme en histoire de maison hantée. Ils espèrent avoir bientôt assez de notoriété comme « experts en paranormal » pour pouvoir en vivre.

En attendant, ils se proposent de débouler dans le prochain scénario qui commencera par un fait divers bizarre, et d'y mettre la grouille en menant ostensiblement leur contre-enquête en parallèle de celle des joueurs.

## Roger Bruard, flic à la retraite

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

### TALENTS

Défense 2+, Discrétion 2+, Enquête 3, Intrusion 3, Tir 2 (arme de poing 3), Métier [flic] 3, Savoir Occulte 1 (théories fumeuses 2), Savoir criminel 2 (se procurer des trucs illégaux 2+).

### COMBATS

5 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12, petit calibre (36, +1, +4). Réflexes paranos, bloc-notes rempli d'indices et d'articles de journaux découpés, attirail en tout genre dans le coffre de la voiture (loupe, pinces, gants, appareil photo, gousse d'ail, balles en argent, crucifix, médaille de la chance), petit calibre, relations dans la pègre.



### WHERE IS MY MIND ?

Confrontée à un monstre jailli de l'abyme du temps ou à un être qui crache du feu dans une rame de métro, la psyché humaine est mise à rude épreuve. En général on s'en fiche, mais si en cours de jeu vous éprouvez le besoin d'estimer la chose pour un PNJ important, faites-lui faire un jet en opposition entre sa volonté et sa chance (une astuce qui fera les pieds aux vieux croulants jouant encore avec les règles de la V1). Plus la scène est dérangeante, plus le jet est difficile (mais il s'effectue toujours à la fin de la scène).

S'il est réussi et que la volonté l'emporte, c'est la raison qui gagne. La personne est choquée et ne comprend plus rien à ce qui lui arrive. Laissée seule, elle refoulera aussitôt et finira soit par oublier (amnésie partielle), soit par reconstruire son souvenir en occultant l'aspect surnaturel (un phénomène bien réel, lui, qui explique que des témoins oculaires d'un même fait en exposent de bonne foi des versions très différentes). À part ce trouble de mémoire plus ou moins conscient, elle n'aura aucune séquelle et pourra reprendre son existence comme si de rien n'était. Seule une séance d'hypnose (ou un usage du pouvoir rêve) pourra ramener la vérité à la surface.

Si le jet est raté et que la chance domine, c'est l'instinct qui triomphe. La personne accepte totalement la réalité de ce qu'elle vit. Des anges, des démons, des épées de feu ? Mais

oui, bien sûr, pourquoi pas ? À partir de là, son esprit chavirera totalement devant l'ampleur de la révélation. Elle perdra le sommeil, tombera en dépression nerveuse, trouvera la foi, sombrera doucement dans la folie, voire tout ça à la fois ! Les effets mettront quelques jours à se manifester et le pire, c'est que là encore l'humain modifiera son souvenir, mais cette fois en l'enjolivant (en rajoutant des trompettes et des ailes de chauves-souris par exemple).

Si jamais le jet est réussi de justesse ou que la personne sort un double (pour quelqu'un qui croyait déjà fermement au surnaturel) ou un triple (pour les autres), elle digère le choc. Il lui faudra du temps pour s'en remettre, mais elle conservera sa raison et sa mémoire. Et risque de se passionner pour le surnaturel...

En résumé, le Grand Jeu pourrait marcher sans les équipes de Beleth et de Blandine, mais les tabloïds vendraient plus, les asiles seraient aussi bondés que les prisons, et des marginaux viendraient constamment vous emmerder pour savoir si vous n'avez rien vu de louche dans le quartier ces jours-ci. Bref, un beau bordel. Hélas, les alignés ne sont pas tous aussi carrés et disciplinés qu'ils le devraient et ne remontent pas toujours les problèmes à leur hiérarchie (sans parler des agents du Sanctuaire qui n'ont pas de service d'effacement des mémoires). Alors oui, c'est un beau bordel !

Roger est la preuve vivante qu'un ancien de la maison poulaga n'est pas forcément une outre à pastis pétainiste. Il collecte depuis plusieurs années des informations sur l'étrange. Il faut dire qu'il en a vu, des trucs pas nets, dans sa carrière. Récemment, il a rencontré de vieilles connaissances, Bruno et Rachid, deux braqueurs de fourgons de l'Essonne qui lui ont raconté comment ils ont dû abattre deux fois un complice félon pour finalement voir son corps disparaître. Roger, qui les connaît bien pour leur avoir longtemps couru après, n'a pas pris la confession de ces vrais durs à la légère. Au contraire, il attendait depuis trop longtemps un tel témoignage. Si d'aventure il était témoin (ou entendait parler) d'un manque de discrétion d'un PJ, il pourrait bien rameuter ses amis de la pègre et se mettre en chasse. Mais attention, il est prudent et fort d'une expérience de trente-cinq ans dans la police. Ce qu'il veut, c'est juste comprendre.

### Sidie, âme errante

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

### TALENTS

Discrétion 3, Enquête 3, Savoir Occulte 2 (Grand Jeu 2+), Sixième sens 2, anglais, français.

### POUVOIRS

Déphasage 2, Invisibilité 2.

### COMBAT

12PP, 5PF, BL 3/BG 7/BF 10/MS 14.

Bas filés, Rangers, Jupe écossaise, T-shirt « spirit of 77 », badge « Punk undead », épingle à nourrice.

Si cette jeune punk ne s'était jamais intéressée au surnaturel de son vivant, la mort lui en a donné le goût. Depuis son overdose en France durant l'été 77, elle erre à l'état de fantôme et cherche à savoir pourquoi. Et comme on ne le sait pas nous-mêmes, elle n'est pas près de trouver... En attendant de tenir la clef du mystère, elle enquête sur les faits étranges et porte assistance aux humains victimes de conflits entre alignés. Elle commence en effet à savoir pas mal de choses sur ceux-là, et curieusement, ne les porte pas dans son cœur. Mais que cela ne l'empêche pas de pactiser avec un PJ sympa !

Ses pouvoirs fonctionnent bizarrement : son déphasage (inversé) a une durée en dizaines de minutes et son invisibilité, qui ne marche que sous forme fantomatique, est à volonté (elle paye pour l'activer mais la durée est potentiellement infinie !).



## LA REVANCHE DES 13 CHATS NOIRS

Les humains ne sont pas les seuls à nourrir des idées fausses sur le monde ou à sombrer dans la superstition. Les anges et les démons n'y échappent pas. Eux aussi peuvent craindre les signes et s'éloigner parfois de la raison. Pour les mêmes raisons que les mortels, d'ailleurs : l'ignorance, la peur et le besoin de se trouver des repères dans une existence dont la finalité reste obscure. C'est même pire pour eux qui savent que le monde est magique, et que certains concepts sont littéralement incarnés. Tout paraît possible. D'ailleurs, vous le savez déjà, d'aucuns tracent des croix sur leurs munitions pour qu'elles touchent « mieux » quand d'autres craignent les symboles religieux... Voici un florilège d'idées fausses et de croyances absurdes mais populaires chez les youyous comme les cornus.

**LES ANIMAUX SONT CAPABLES DE VOIR L'AURA ET DE LA RECONNAÎTRE POUR CE QU'ELLE EST.**

C'est l'inverse : certains alignés font réagir les animaux. C'est un avertissement sans frais ou une trop grande flamme intérieure qui les trahit. Les animaux n'ont pas de tels pouvoirs, mais c'est vrai qu'ils ont un don pour flairer les gens pas nets et qu'une invisibilité ou une polymorphie a peu de chance de les tromper.

**PORTER DES SIGNES DE SON ALLÉGEANCE, OU SE LES FAIRE INSCRIRE SUR LA PEAU, RENFORCE L'ÂME.**

Il est des amulettes qui sont des réceptacles à PP. Et certains supérieurs (Daniel, Furfur, Michel) accompagnent parfois l'obtention d'un point de pouvoir par l'apparition d'un tatouage ou d'une marque. Mais c'est le PP qui crée le tatouage, pas l'inverse, alors inutile de se scarifier le visage...

**LA 6<sup>e</sup> INCARNATION D'UN ANGE EST LA PLUS DANGEREUSE, C'EST CELLE OÙ IL RISQUE LE PLUS LA TENTATION ET LA DÉCHÉANCE. CHEZ LES DÉMONS C'EST LA 7<sup>e</sup>, CELLE DES REMORDS ET DE LA RÉDEMPTION.**

Les chiffres excitent autant les alignés que les hommes. Certains, plus intellos, analysent à coup de Gématrie les noms de leurs collègues. Des anges craignent qu'un 666 inscrit sur l'une de leurs affaires ne leur attire soucis et maladies. Des démons évitent les places 7 et 111, soupçonnées d'être la cause de bien des morts subites...

**LA DESCENDANCE D'ALIGNÉS ET D'HUMAINS DONNE LE PLUS SOUVENT DE SIMPLES MORTELS... EN APPARENCE ! SI DE TELS ENFANTS SE CROISENT ENTRE EUX, LEURS HÉRITIERS AURONT DE TERRIBLES POUVOIRS. C'EST L'ORIGINE DES PSIS !**

Même les alignés qui les ont combattus ignorent en général d'où sortent les Psi. Et Dom raconterait n'importe quoi pour dissuader les anges d'avoir des rapports sexuels.

**CERTAINS HUMAINS ONT RÉELLEMENT LE DON DE LIRE L'AVENIR.** Ça m'étonnerait. Les clairvoyants avérés se comptent sur les doigts d'une main de lépreux et ne sont (ou n'étaient) pas des humains.

**DIEU A UNE PRÉFÉRENCE SECRÈTE POUR L'UNE DES RELIGIONS. QUAND IL LA RÉVÉLERA, TOUS LES ANGES QUI AURONT CHOISI LA BONNE VOIE SERONT PROMUS ET LES AUTRES SERONT RÉTROGRADÉS.**

Rumeur quasi éteinte, elle a repris du poil de la bête depuis la réunification du Conseil. En vérité, je vous le dis : Dieu s'en fout pas mal, il s'est toujours endormi à la messe. Encore une légende qu'on a du mal à croire désintéressée (la juste foi étant souvent mentionnée).

**LES DÉMONS ONT PLUS DE FACILITÉ À CONTRÔLER LES CORBEAUX, LES CRAPAUDS, LES PORCS, LES LOUPS, LES SERPENTS ET LES CHATS NOIRS. LES ANGES, EUX, Y ARRIVENT MIEUX AVEC LES COLOMBES ET LES DAUPHINS.**

Et les opossums ? Désolé, pas de bonus à l'horizon. Sans doute l'imagerie médiévale (entre autres) a-t-elle marqué les esprits.

**LA PUISSANCE DES ANGES EST RENFORCÉE LA NUIT DE LA ST JEAN, CELLE DES DÉMONS LA NUIT AVANT LA TOUSSAINT. DE PLUS, POUR UN DÉMON, UTILISER SES POUVOIRS LE SOIR DE NOËL PORTE MALHEUR.**

À l'origine c'étaient des fêtes païennes, alors... Mais les alignés sont influencés par les clichés de leurs corps d'accueil.

**DORMIR DANS UNE RUE PORTANT UN NOM DE SAINT OU ENTENDRE SONNER UNE CLOCHE D'ÉGLISE LA NUIT PORTE MALHEUR AUX DÉMONS. UN ANGE QUI S'ENDORT AVEC DES PENSÉES LIBIDINEUSES RISQUE DE FAIRE S'INCARNER UN DÉMON DU SEXE SUR TERRE.**

Absurde, mais la dernière contribue à populariser chez les youyous les douches froides et les genuflexions du soir.

**CERTAINES RELIQUES PROTÈGENT LEUR PROPRIÉTAIRE D'UNE INVOCATION PAR UN SORCIER.**

Sans doute faux, sans quoi les supérieurs s'en seraient tous procurés. Mais cette légende rapporte beaucoup d'argent aux faussaires des deux camps (qui servent en général Janus, Kobal, Morax ou Valefor) et n'hésitent pas à escroquer leurs collègues !

**IL NE FAUT JAMAIS POURSUIVRE UN ENFANT DANS UNE BIBLIOTHÈQUE.**

Potentiellement vrai. Les bibliothèques peuvent servir de passage vers le domaine d'Yves, à condition qu'un innocent serve de clef. C'est d'autant plus dangereux pour

les intrus que l'ange Ykeal, qui garde les lieux depuis si longtemps qu'il fait partie des meubles, ne manquerait pas d'intervenir. Si ce sont des anges, il répondra à leur question, mais si ce sont des démons, ce maître es-FAK (*fast ass kicking*) ne les ménagera pas.

**CHAQUE ANGE A UN ALTER-EGO EN ENFER ET RÉCIPROQUEMENT. PRONONCER SON VRAI NOM DEVANT UN MIROIR PERMET DE VOIR SON VISAGE.**

Dérive mystique et manichéenne basée sur un fait vrai : les anges ont été créés par paires.

## IL EXISTE 3 ARCHANGES CACHÉS ET 13 PRINCES-DÉMONS SECRETS

Andrealphus a été exécuté(e) car c'était un ange de Mathias, Vapula est un ancien psi, Catherine une louve-garou, Nisroch le frère de Novalis et Joseph une femme. Comment en vouloir aux alignés, ils ont tellement de bonnes raisons de voir des secrets partout ! L'abondance de rumeurs explique que la plupart des anges et des démons raisonnables ne les prennent pas au sérieux. Janus et Valefor ? Ha, ha, laissez-moi rire !

## L'EXTRAORDINAIRE EST NOTRE QUOTIDIEN

« Alors ta mère t'a abandonné. Je l'aurais fait aussi, avec ta tronche ! Tu veux une histoire triste ? Mon papa était dompteur de serpents dans le Mississippi, et il a tué ma maman avec un crotale ! Il m'emmenait la nuit danser sur sa tombe ! Et si je pleurais, il me frappait avec un goulot de bouteille de bière scotché au bout d'une clé à molette ! »

E. Powell, *The Goon*

INS/MV, c'est l'aventure. Déjouer les complots de dieux presque oubliés, affronter des dangers millénaires, boire une bière avec Jésus ou éviter l'Apocalypse. Parcourir des décors de rêve, de la jungle des Philippines jusqu'aux tourniquets de Châtelet les Halles, du Purgatoire jusqu'aux fastfoods de la grande banlieue.

Mais derrière ce tableau excitant, se cachent des coulisses où les alignés vivent entre deux missions l'existence grise et quelconque des humains qu'ils sont censés infiltrer.

Hormis les sacro-saintes couvertures de flic ou de journaliste et leurs avantages, les situations des corps d'accueil semblent parfois figées et sans réelle influence sur le jeu. Nombre de PJ donnent l'impression de sortir tout cravatés d'un placard où l'Administration les maintiendrait en stase entre les missions. Je ne sais pas pour vous, mais j'en assez de ces gens qui n'ont jamais de problème pour justifier leur absence au boulot ou pour expliquer à leur famille qu'un coup de fil reçu à 5h du mat' impose qu'ils partent tout de suite sans même pouvoir dire où. Et j'ai du mal à croire en ces fiches où une couverture de portier chez Mc Do fait un pied de nez à des pouvoirs comme Charme ou à un 4 en Volonté.

Pour les alignés, le quotidien occupe la majeure partie d'une existence de servitude, et il est peu probable qu'ils s'en désintéressent autant que les joueurs et le MJ. Les corps d'accueil ont une famille, des amis, des voisins, un boulot. Et si vraiment un PJ ne veut rien de tout ça, son choix se tournera sans doute vers un quotidien peu ordinaire. Quelle que soit l'option retenue, il devra d'une façon ou d'une autre justifier d'une existence légale et de revenus pour évoluer sans peine dans le monde moderne.

Je ne vous dis pas de jouer le Noël en famille ou la demande d'augmentation, mais d'une façon ou d'une autre, les PJ sont des héros. Ils méritent d'avoir des problèmes personnels. Indiana Jones a un père, James Bond s'est marié, Jack Bauer a une fille : pourquoi vos PJ échapperaient-ils si facilement à ces désagréments ? Il n'est jamais trop tard pour demander à vos joueurs de vous exposer en quelques mots la situation sociale et familiale de leurs personnages. Une fois qu'ils auront tous choisi d'être incarnés dans le corps d'un orphelin célibataire, brisez leurs espoirs de tranquillité en leur imposant un peu de réalisme.

## C'EST LUNDI C'EST RAVIOLI

Cette Adj vous propose quelques « sous plots » pour utiliser le quotidien comme poil à gratter, afin de compliquer un scénario qui vous semble trop simple, laisser respirer les joueurs entre deux phases d'une intrigue ou préchauffer ceux qui ont eu la politesse d'arriver à l'heure. En espérant que cela leur permette de développer un peu la vie de leur cher perso... Évitez quand même d'en utiliser trop à la fois, l'idée étant que le groupe s'associe avec plus ou moins de bonheur pour aider l'un des leurs à régler ses problèmes. Vous pouvez récompenser la réussite de ces petits combats du quotidien, non par un PA, mais plutôt par un rang dans une compétence qui s'est avérée utile (ou un PP supplémentaire pour les routines les plus épiques).

Ces deux tests (définis grâce à l'aide des services de Didier et du CRI de Baalberith, que nous remercions au passage) vous permettent de camper rapidement la vie privée d'un aligné. Au joueur de choisir, à son perso d'assumer.

## MV

### Niveau boulot, l'ange est :

- Un **numéraire** qui bosse au sein de l'Administration : membre du clergé catholique ou orthodoxe, scribouillard de Notre-Dame, contact, agent des services d'un archange (tous en ont, même si tous ceux de Michel pourraient tenir dans une cabine de douche) ou d'une association reconnue par Notre-Dame (SOS Repentir, etc.).
- Un **surnuméraire** qui bosse en dehors de l'Administration (mais lui est tout de même inféodé, faut pas rêver) : membre d'autres clergés, laïc avec un vrai métier, etc.

### Si b, l'ange bosse comme :

- Indépendant et ne rend de comptes qu'à lui-même.
- Salarié et doit justifier ses absences.

### La famille de l'ange est :

- Nombreuse et unie, un modèle pour la communauté.
- Moderne et morcelée (divorcé(e), conjoint(e), veuf ou veuve, élève ses enfants seuls...)
- Limitée à ses parents, oncles, tantes, cousins...

### La famille de l'ange (bis) :

- Ne se doute de rien, il doit donc justifier ses absences.
- S'interroge sur ses agissements mais est habituée à le voir disparaître.
- Est au courant de sa vraie nature ! (« Chérie, n'attrape pas froid en combattant les Forces du Mal »).

### Un samedi soir entre deux missions, c'est :

- L'occasion de servir le Seigneur par un peu de bénévolat.
- Le moment de souffler un peu.
- Rock n' Roll ! Il faut bien profiter de son temps d'incarnation.

### La messe (ou assimilé), c'est :

- Tous les dimanches, il faut montrer l'exemple.
- Bon pour les humains, les anges ont droit à la grasse mat'.
- La preuve que le Paradis n'est plus en phase avec son temps.

## INS

### Niveau famille, le démon a :

- Supprimé la sienne (mais l'a-t-il fait sans laisser de traces ? Au MJ de trancher)
- Disparu et refait sa vie.
- Continué à vivre comme si de rien n'était au milieu des siens.

### Si c, le démon a :

- Épargné sa famille qui va très bien, merci pour elle.
- Perverti sa famille au point qu'ils sont tous morts, fous ou en prison.
- Changé les membres de sa famille en serviteurs (familiers, morts-vivants, démons mineurs, etc.).

### Niveau boulot, le démon a :

- Un super poste utile à l'Enfer (la récompense « couverture »).
- Une bonne situation et ça va encore s'améliorer, il a les dents longues.
- Une petite situation utile à l'Enfer.
- Une planque dans les égouts et le pouvoir « jeûne ».

### Si b, le démon bosse comme :

- Indépendant et ne rend de comptes qu'à lui-même.
- Salarié et doit justifier ses absences.

### Niveau police, le démon est :

- Au-dessus de tout soupçon, il respecte toujours la loi en dehors des missions.
- Un criminel à la merci d'une enquête poussée.
- Un hors-la-loi qui vit en marge de la société.
- Une bête sauvage qui vit loin des hommes sans identité légale (pensez à prendre une « planque »).

### Niveau amis, le démon :

- Ne fréquente que des démons.
- N'a pas d'ami, c'est bon pour les youyous.
- A des potes humains, tout le monde a ses petites faiblesses.

## A COMME ADMIRATRICE (MV)

L'un des PJ (à la présence surhumaine) reçoit des lettres torrides et parfumées d'un(e) inconnu(e) follement épris(e) de lui mais qui refuse de se dévoiler. Il doit pourtant s'agir de quelqu'un de proche. Faites le mijoter et laissez-le se vanter auprès des autres personnages jusqu'à ce qu'un rendez-vous lui soit enfin proposé. L'admiratrice (en fait un démon de Baal chargé de son élimination) lui fera passer une soirée d'Enfer.

## B COMME BRAQUAGE D'ÉPICERIE (MV)

Alors que le PJ s'achète un paquet de nouilles chez l'épicier, un hors-la-loi du dimanche brandit un petit calibre pour s'emparer de la caisse. Espérons que l'ange saura réagir avec habileté. « No disintegration ! » comme disait le méchant jedi asthmatique. Hélas, le truand a des potes et ils n'ont plus qu'un mot à la bouche : « représailles » (la façon dont ils l'orthographient est laissée à la discrétion du maître de jeu). La situation est plus complexe qu'il n'y

paraît. Le PJ n'a pas affaire à un gang de « beaux mecs » comme disent les flics, mais à une bande de lâches, du genre à se mettre à douze pour pousser votre petite sœur dans les escaliers. Et on n'est pas dans un film de Charles Bronson : un ange n'a pas à buter les voleurs de pommes, même s'ils viennent de rayer sa Twingo.

### **C COMME COLLÈGUE (INS/MV)**

L'aligné a vite sympathisé avec son/sa sympathique nouveau/nouvelle collègue. Le début d'une belle histoire d'amitié. Hélas bientôt le doute n'est plus permis : de menus détails trahissent les pouvoirs surnaturels de la personne (charme sur le patron, aura d'inattention pour masquer ses retards...). Comment savoir pour quel camp bosse cette créature ? Comment l'aborder ? Et que faire s'il s'agissait d'un agent d'en face ?

### **D COMME DÉBILE EN LA DEMEURE (INS)**

Le prince du PJ lui demande de garder chez lui l'un de ses démons de combat pendant quelques jours, le temps de lui trouver une bonne planque. Le bestiau, outre une hygiène discutable et un don indéniable pour semer le chaos dans les affaires de son hôte, est une forte tête qui n'en rate pas une. Bomber un rituel satanique sur le papier peint ou commander des pizzas et dévorer le livreur, il n'épargnera rien au PJ. Mais qui sait, il s'avérera peut-être utile.

### **E COMME ENFANTS (MV)**

L'un des personnages a un enfant (d'avant son incarnation) qui va au collège ou au lycée. L'un de ses camarades se suicide au cours de l'année, et le même du PJ lui laisse entendre que le prof de maths est une ordure qui en avait fait son souffre-douleur. Mais on sait comment sont les gosses, surtout quand ils ont des résultats catastrophiques en maths. L'incontournable réunion parents/professeur qui tombe en pleine mission fera pourtant douter le PJ. À raison : le prof est un démon mineur et son maître n'est pas loin.

### **F COMME FRAYEUR NOCTURNE (INS)**

Le démon se réveille en sursaut en pleine nuit. Il vient de croiser en songe Nuyac, ignoble créature de la MRC qui se prétend ancien dieu Olmèque oublié et exige du PJ qu'il lui organise une entrevue avec les plus hauts responsables de l'Enfer. Évidemment, l'Administration rit au nez du démon qui ferait bien de ne pas insister et de se débrouiller seul (ou avec l'aide de ses collègues) pour se débarrasser du prédateur nocturne. Car Nuyac n'en restera pas là et harcèlera le PJ de façon de plus en plus pénible pour avoir gain de cause. Rappelons que même le démon le plus coriace ne peut indéfiniment rester privé de sommeil...

### **G COMME GREFFIER (MV)**

Un chat de gouttière rôde avec de plus en plus d'insistance aux alentours de la maison de l'ange. Si ce dernier a une famille, le matou va se faire adopter en l'absence du

PJ, sinon il s'adressera directement à lui, mais dans tous les cas il finira par se révéler. Loin du simple sac à puces, ce greffier, Raminagrobis de son petit nom, n'est autre qu'un familier renégat sur le chemin de la rédemption. Il attend de l'ange (dont il connaît la nature) qu'il l'aide à prouver sa bonne volonté pour qu'Ange se penche sur son cas. L'administration, si elle est prévenue, se déclarera intéressée mais méfiante et laissera la période probatoire à la charge du PJ qui vient en quelque sorte de gagner un familier temporaire. Le premier problème c'est que bien que sincère, le chat est encore très loin de la ligne angélique dans sa conception des choses, et qu'il incitera constamment l'ange à opter pour des méthodes plus dignes de l'Enfer. Le second, c'est que s'il avait connaissance de la nature de l'ange, c'est que son ancien maître était lui aussi au courant. Et que ce démon sanguinaire s'appête à faire son apparition dans le voisinage.

### **H COMME HOOD OF HORROR (INS)**

Pour un démon qui s'intéresse à la pègre. Un béké du coin vient de prendre la tête d'un gang qui trempe dans la came et les flingues au nom de Baron Samedi. Ayant reconnu le démon pour ce qu'il est, il lui demande sa bénédiction pour exercer. L'Enfer n'est pas spécialement hostile au Vaudou, surtout s'il est malfaisant, et le PJ peut accepter. C'est utile d'avoir un allié criminel et vaudouisant. Mais c'est aussi à moyen terme une belle source de problèmes. Les indés du Grand Jeu finissent toujours par se mettre tout le monde à dos. Le démon sera peut-être un jour obligé de se débarrasser de ce contact devenu gênant.

### **I COMME IDYLLE (MV)**

Pour *roleplayer* de compétition : le PJ est encore sous le joug des sentiments passionnés que son corps d'accueil vouait à une belle indifférente. Jaloux et obsessionnel, il s'est convaincu que le nouveau fiancé de cette beauté cruelle était un démon et n'a de cesse de les espionner « pour la protéger ». Son cirque compliquant les missions, ses collègues vont devoir le ramener à la raison. (Si vous voulez le motiver, décidez qu'un blocage spirituel et amoureux fait que sa récupération spéciale s'est transformée en +1PP/2 heures passées à la surveiller).

### **J COMME JARDINAGE (INS)**

Pour un PJ qui s'est débarrassé de sa famille en l'enterrant sous un massif de fraises avant d'aller refaire sa vie ailleurs. Le démon découvre en feuilletant les faits divers qu'une brave famille a racheté son ancienne maison et découvert un cadavre en réaménageant le jardin... Il vaudrait mieux s'en mêler avant que d'autres trouvailles n'attirent l'attention.

Variante proposée par Herbert West, aimable lecteur de Providence que nous saluons au passage : le PJ reçoit (par mérite ou par erreur) un squad de zombis. Par légèreté, l'administration ne trouve rien de plus malin que de réanimer feu la famille du PJ qui s'extrait du massif de fraises d'un air hagard. Prévenu en catastrophe, le démon doit les récupérer avant qu'un malheur n'arrive.

# AIDES DE JEU

## **K COMME KITCH (INS)**

À placer au début d'un scénario orienté corruption. En attendant de dégoter un meilleur repreneur dans les environs, Morax demande à l'un des PJ de surveiller une galerie d'art située près de chez lui et appartenant à feu l'un de ses démons. Le hic, c'est que cette boutique remplie de croûtes contemporaines déstructurées intéresse au plus haut point un ange de Janus. Le bon côté, c'est que le PJ peut piocher parmi les œuvres maudites pour sa mission.

## **L COMME LANGUES DE PUTE (INS/MV)**

Le cercle des voisines bien pensantes du PJ s'intéresse de près à sa vie bizarre. Ces honnêtes femmes sont de plus en plus certaines d'avoir affaire à un agent secret ou à un criminel. Elles vont jusqu'à l'espionner pour en avoir le cœur net. Il vaudrait mieux pour lui qu'il s'en rende compte ou que rien ne dépasse de son quotidien. Le mari de l'une des rombières est dans la police et les choses pourraient se compliquer pour le personnage.

## **M COMME MARIAGE (MV)**

Pour un ange fraîchement créé. L'Administration, apprenant par hasard que le PJ s'apprête à divorcer, le lui interdit. Le mariage est une institution que les forces du Bien entendent bien défendre. L'ange a déposé un recours à Notre-Dame, espérant l'intervention de gradés plus modernes. Mais le temps que son dossier soit étudié par un gratte-papier de Dominique...

L'épouse est pourtant insupportable et un tantinet parano. Elle recrute même un détective privé qui suivra le PJ avec plus ou moins de bonheur, déclenchant fausses pistes et imbroglios, et déboulant au milieu d'une confrontation avec les forces du Mal.

## **N COMME NUISIBLE (INS)**

Pour se venger d'un joueur qui a choisi un nom de démon ridicule. Le démon se réveille un beau matin avec un blâme : non seulement des insectes courent sous sa peau (comme pour larves sous-cutanées, mais sans le pouvoir !) mais en plus il attire les rats, termites et autres nuisibles à des kilomètres à la ronde. Le problème, c'est que le PJ a un homonyme dans les forces du Mal et qu'il y a eu confusion. Il faudra enquêter auprès de l'administration pour s'en rendre compte. Et comme les services de Baalberith et d'Andromalius ne sont pas du genre à s'excuser, il lui faudra en faire chanter un ou deux pour avoir gain de cause... ou être en très bons termes avec son Prince pour qu'il intervienne et règle cette « peccadille ».

## **O COMME OBSESSIONNEL (MV)**

Pneu crevé, rat mort dans la boîte aux lettres, menaces de suicides et cadeau délirant pour la St Valentin : l'ex du PJ le poursuit de toute sa psychopathie. Il ou elle peut débouler à toute heure et tenir les discours les plus navrants, commettre les actes les plus pathétiques. En fait, l'ex vendrait son âme au diable pour faire revenir le PJ ou le châtier (idéalement les deux). Et si un ennemi du PJ

l'apprenait ? Et si l'ex, opportunément assassiné(e), cédaient son corps à l'âme rusée d'un démon ?

## **P COMME PROPRIO (MV)**

Après un dîner familial morose, les « parents » de l'ange lui annoncent en pleurant qu'incapables de continuer à payer le loyer, ils vont se faire expulser. Trouver de l'argent, faire chanter le proprio, lui rincer la tête à coup de charmes ? Rien de très catholique en perspective, mais un ange ne peut décemment laisser ses vieux se retrouver à la rue...

## **Q COMME QUE FAITES-VOUS**

### **TOUT NU DANS MON PLACARD ? (MV)**

Le contact du groupe demande à l'ange le plus séduisant de détourner sa femme du droit chemin pour obtenir vite fait bien fait un divorce pour faute. Il se justifie en expliquant que son épouse suspicieuse devient une menace pour son travail et sa couverture sur Terre et rappellera au PJ son influence en tant que contact avec l'Administration. Mais n'est-ce pas justement un piège de ladite Administration pour juger de la droiture de l'ange ?

## **R COMME REVENANT (INS)**

Le démon a eu beau liquider l'épouse de son corps d'accueil, elle revient éternellement le hanter. Fantôme inoffensif mais horripilant, elle le poursuit à coup de remontrances au sujet du ménage, de la vaisselle ou de ses horaires de sortie. Inutile de déménager, la défunte trouve toujours le nouveau domicile mais – c'est encore heureux – n'accompagne pas le démon en mission.

Variante du Doppelgänger : suite à une avarie métaphysique, l'âme du corps d'accueil est restée coincée sur Terre sous la forme d'un fantôme et c'est elle qui tourmente le démon. Mais plutôt que de le harceler à coup de rouleau à pâtisserie spectral, elle se cache pour mieux lui jouer des tours bien plus pendables. Le fantôme a en effet conservé ses traits (ceux du corps du PJ donc) et peut se matérialiser comme un spectre...

## **S COMME SATAN M'HABITE (MV)**

Pour un ange ayant un adolescent à charge. Le (la) même se rapproche de plus en plus d'un groupe d'ados tendance satanisme du samedi soir. Maquillage ou fringues d'enterrement, soirées alcoolisées, pétard : il est grand temps que le PJ s'inquiète des agissements de la petite bande. Après un poil d'enquête et de quiproquos, le mystérieux leader de ces jeunes égarés s'avère être un ange de Mathias en pleine tentative d'infiltration. Il est pour l'heure maladroit et peu expérimenté, mais si le PJ ne l'a pas trop secoué, il peut se révéler un contact très utile par la suite.

## **T COMME TROTTOIR DU PARADIS (MV)**

Alors que le PJ fouille sa poche en quête d'une pièce à lâcher à un clodo, Ste Cunégonde lui apparaît en vision. Au cœur d'un déluge de lumière et d'alléluias, la sainte qui rit quand on la dévergonde lui demande de recueillir le malheureux chez lui et de l'aider à repartir d'un bon pied.

Le clochard s'avère particulièrement absent, mais avec un peu de bonne volonté (un repas et une douche chaude seraient un bon début), il commencera à parler des choses bizarres et pour tout dire inhumaines qu'il a vues rôder il y a quelques jours.

**U COMME UN TUEUR DANS LE VOISINAGE (INS)**

Et de trois. Le corps d'une troisième jeune fille vient d'être découvert dans les environs. Comme les précédentes, la victime était boulotte et myope, et son corps a été salement besogné.

Ce genre d'histoire va attirer flics et journalistes (bref des problèmes) dans un cercle de quinze kilomètres centré non loin de la maison du démon. Il vaudrait mieux

que le PJ trouve le psychopathe qui se cache derrière tout ça avant que des anges ne viennent mettre leur nez dans le quartier. D'autant que la voisine d'en face, une petite grosse à lunette, ferait une prochaine victime idéale. Mais est-ce

vraiment un simple tueur en série ? Ou un vampire en roue libre qui maquille ses crimes à la hache ? Ou pire : quelqu'un qui veut vraiment attirer des ennuis au démon...



# AIDES DE JEU

## **V COMME VEUF (MV)**

Après qu'un ennemi des PJ a découvert l'identité de l'un d'eux, il retrouve son épouse et la prend en otage. L'affaire tourne mal et il la tue d'une balle dans la tête. Le PJ doit désormais élever ses enfants seuls. Et fleurir la tombe de la malheureuse en songeant au jour où il retrouvera son assassin.

Variante de la Belle au Bois Dormant : grâce à la prompt intervention d'un ange de Guy, la malheureuse est vivante mais irrémédiablement dans le coma. Obtenir un coup de bistouri de Guy lui-même n'est pas hors d'espoir mais ce sera un vrai chemin de croix : l'archange est débordé et demandera sans doute un service en échange.

## **W COMME WANTED (INS)**

Pour taquiner un démon qui en a trop fait... Ça y est, le PJ a été repéré par les youyous ! Alors qu'il revient de s'acheter des nouilles, son instinct aiguisé lui permet de repérer les soldats de Dieu en civil qui encerclent son domicile. S'il a laissé des choses importantes chez lui (son familial, des documents secrets, sa collection de vieux vinyles), ça peut dégénérer en scène d'action, mais la meilleure solution reste la fuite. Seulement maintenant que les forces du Bien sont à ses trousses, sa description a même été transmise à la police (avec ordre de surveiller, pas d'intervenir). Il va lui falloir raser les murs, se déguiser et se refaire une identité. Et en attendant, il faudrait aussi se trouver un point de chute sûr : les égouts ou le squatage chez un pote. Mais le PJ a-t-il seulement un pote parmi ses collègues ?

## **X COMME L'EMPLACEMENT DU MAGOT (INS)**

Le démon reçoit le coup de fil d'un notaire anglais. Une richissime tante british, dont il ignorait encore l'existence la veille, vient de mourir, et son testament désigne le PJ comme unique héritier. Mais il doit veiller le corps de

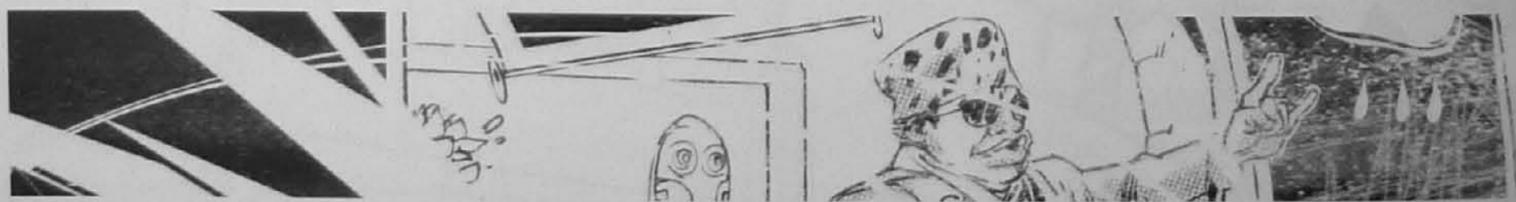
cette vieille bigote deux jours durant dans une église, sans quoi sa fortune et son manoir iront à l'Église anglicane ! Le bâtiment est-il assez puissant pour inquiéter le démon ? Le prêtre sera-t-il *aware* ? L'affaire est d'importance : son Prince ou Zanag aideront-ils le personnage s'ils sont prévenus ?

## **Y COMME Y'A UN SHOGGOTH DANS MON FRIGO (INS/MV)**

Un beau matin, le PJ tombe sur une créature onirique en train de se faire griller des toasts dans sa cuisine. La MRC bave directement dans son frigo, qu'il faudrait cadenasser d'urgence avant que des choses-qui-n'ont-rien-à-faire-là en sortent et se répandent dans le voisinage comme une invasion de sauterelles. Il s'avère que les services de Blandine/Beleth sont déjà au courant de la situation. Ils ont même dirigé volontairement la microfaille vers la demeure de l'aligné pour qu'il veille au grain en attendant que le phénomène se résorbe complètement (un certain temps...) et sont suffisamment fiers de cet exploit pour ne rien faire de plus. En attendant, la cuisine du PJ est un Yes-man's land où des entités non-euclidiennes ont pris le contrôle des bières fraîches.

## **Z COMME « ZOG-ZOG MASTER » (MV)**

Chambres d'ado et cybercafés ne résonnent plus que du cri débile des petits conquérants verts et griffus d'Age Without Civilisation V. Au delà du génocide de souris et de l'épidémie de tendinites qu'il a entraînés, ce nouveau jeu vidéo dégage comme une aura : il est vraiment démoniaque ! C'est un complot à grande échelle pour faire lentement basculer la jeunesse dans l'apathie, mais le PJ semble être le seul dans l'Administration angélique à y voir la marque du démon. Notre-Dame ne veut même pas en entendre parler et envisage d'envoyer le PJ se reposer un temps dans un monastère. Espérons pour l'avenir du monde que ses collègues le croiront.



## **PERSONNE NE MEURT JAMAIS VRAIMENT**

« Si tous les vampires qui prétendent avoir assisté à la crucifixion s'y étaient réellement trouvés, ça aurait été Woodstock. »

- Spike dans *Buffy*

« Crucifixion? Good. Out the door, line on the left. One cross each. »

- Monty Python's *Life of Brian*

## **MEMENTO NO MORI**

Anges et démons, lorsqu'ils s'incarnent, partagent la même amnésie, une mutilation de l'esprit nécessaire à l'incarnation qui, avouons-le, arrange bien les supérieurs. La mémoire de leurs serviteurs leur appartient. Lorsqu'un aligné meurt et rejoint l'Enfer ou le Paradis, son patron peut l'interroger : il conserve tous ses souvenirs. Le plus souvent c'est des années plus tard qu'on l'invite à déposer par écrit un bilan sur son passage terrestre. Une fois lu et tamponné, ce rapport d'incarnation en trois exemplaires sera joint au dossier de l'aligné. Mais cette dernière étape peut prendre plusieurs millénaires. En attendant, il trouve

naturellement sa place parmi les papiers de l'Administration, dans l'un de ces centres d'archivage dont le final des *Aventuriers de l'Arche perdue* donne la mesure. Et de retour sur Terre, l'aligné est dépossédé de son passé.

Mais parfois, les verrous du conditionnement sautent et des souvenirs reviennent le hanter. Un archange ou un prince peut desserrer l'étau psychique d'un serviteur et laisser filtrer des bribes de mémoires. Pour récompenser le passage au grade 2, par exemple. C'est un genre de gratification très appréciée par l'intéressé, qui se retrouve lui-même, mais aussi un beau gage de confiance. Car à moins de s'appeler Beleth ou Blandine, le supérieur ne maîtrise pas parfaitement le processus et ignore ce dont va exactement se souvenir l'ange ou le démon, même s'il peut choisir la période. Et c'est bien pour ça qu'un tel cadeau n'est que très rarement offert à des grades 1 ou pire, à des grades 0.

À l'obtention du grade 3, il est coutumier que l'heureux élu retrouve l'intégralité de sa mémoire. Pour des agents de cette trempe, toutes les informations possibles sur le monde doivent être disponibles.

Évidemment, archanges et princes ayant en commun de se conduire en beaux enfoirés avec la valetaille, vous doutez déjà que tout cela ne va pas sans quelques manipulations de bon goût. Les souvenirs retrouvés ne sont pas toujours aussi complets et authentiques qu'ils le devraient, même dans le cas des grades 3. Les choses gênantes doivent parfois être écartées – pour le bien-être de l'amnésique, cela va sans dire – ou... mises en avant pour le meilleur et pour le pire.

Prenons par exemple un archange bien sous tout rapport. Nous l'appellerons monsieur D (il souhaite rester anonyme et nous respectons ce choix). Observons-le dans un moment délicat : une équipe dépêchée par quelques-uns de ses pairs vient fouiner dans ses derniers bricolages terrestres. Comme c'est mesquin. Par bonheur, le meneur de l'équipe fut longtemps une créature du malin avant de se repentir et de rallier le bon camp, grâce à la honteuse permissivité de quelques supérieurs laxistes. Lui remettre en tête cette ignoble période de sa vie risque de perturber son travail pendant un temps et ne demande aucun effort. Il suffit de lui faire passer un message de félicitation (n'a-t-il pas offert 2 & à un clochard il y a quatre mois ?) contenant quelques mots-clefs. Au pire, il sera affecté durant quelques jours, au mieux il sera suffisamment ébranlé pour dérailler, et sait-on jamais, justifier son éjection des forces du Bien et sa traque comme renégat. Le résultat est très hasardeux, mais comme monsieur D n'a pas besoin de quitter son fauteuil pour pondre dans l'instant cette tentative de diversion, il ne perd rien à essayer. Le seul prérequis est évidemment que la biographie de la « victime » présente quelque intérêt connu de D. Mais comme dirait Joseph, quand on cherche on trouve.

À l'opposé, un supérieur aidé du responsable des rêves de son camp peut rendre un peu de mémoire en censurant certains moments gênants...

Enfin, il nous reste à étudier les cas de flash-blacks accidentels. Rien ne vient au hasard, Dieu ne joue pas aux dés (mais à une version du poker... d'aucuns connaissent la suite). Ils sont liés au fait qu'un personnage va rencontrer, au cours d'une mission ou dans son quotidien, un élément fortement lié à son mystérieux passé. Qu'il s'agisse d'une sensation (« J'ai pas eu autant le mal de mer depuis le débarquement »), d'une rencontre (« J'ai déjà tué ce type, moi ») ou d'un retour aux sources (« Marrant comme ce vieux château des Carpates me dit quelque chose »), la révélation se situe au plan spirituel et les changements de corps d'accueil ne l'empêchent pas plus que l'érosion des pierres.

## LA BALADE DU TEMPS JADIS

À quoi servent donc ces fameux souvenirs ? D'abord, ils sont un bel élément d'ambiance pour dépeindre la dimension éternelle du Grand Jeu. Sauf cas rares, les PJ sont aussi vieux que le monde et ils ont contemplé des événements dont l'ampleur échappe à l'esprit humain : l'apparition de la vie sur Terre, la chute de Satan, le déluge, la destruction de Sodome et Gomorrhe... Et ils faisaient forcément quelque chose le jour où César a été assassiné.

Ils sont le meilleur moyen de mettre un personnage au parfum de certains secrets de jeu, particulièrement délicats à mettre en scène parce que justement très anciens. Plutôt que de se faire raconter les événements secrets de Poitiers ou Durancum, un ange peut y avoir participé ou s'en souvenir. Ce qui nous conduit à leur troisième intérêt, renforcer les cas de conscience. Le serviteur de Christophe qui se lie d'amitié avec une fée gagne en profondeur s'il sait qu'il a autrefois massacré ces charmantes créatures sous les ordres d'un certain Georges, et sa sympathie se teinte de repentir.

Retrouver un souvenir précis dans sa totalité peut demander du temps et un effort de volonté. Ce travail sur soi peut se mêler à une investigation classique, et tout en aidant son équipe, un PJ peut chercher des indices dans la masse confuse qui s'agite sous son crâne. Sa dernière incarnation ne date pas forcément de Mathusalem, et INS/MV est l'un des rares JDR où l'on peut envoyer un personnage enquêter sur les circonstances mystérieuses de sa propre mort...

Il existe deux façons de mettre en scène les soudaines réminiscences d'un PJ.

**A.** Vous narrez l'anecdote au joueur avec les moult effets narratifs que votre ancien MJ de *Dents Longues* : *L'ascension* vous a jadis transmis. Vous pouvez faire court ou long, tout révéler d'un bloc ou diluer au long de l'aventure, raconter de façon chronologique ou rendre le souvenir de moins en moins flou. Votre choix d'histoires et d'ambiances est infini. Vous pouvez lancer le PJ en pleine guerre de Cent Ans et l'envoyer s'opposer à l'opération « Pucelle ». Il prendra bien cette

mission suicide, vous verrez. Avoir été autrefois trucidé par Jeanne d'Arc devant Orléans, c'est toujours plus glorieux et moins douloureux que fauché aujourd'hui par trois bastos anonymes à la sortie d'un rade. Et surtout, ça ne porte pas à conséquence pour son perso.

**B.** Vous faites pareil, mais en le jouant. Si le souvenir joue un rôle clef dans un scénario, ça peut être cool que le PJ mérite ses indices. Vous devez juste esquisser (improviser ?) sa fiche de l'époque et préparer quelques scènes qui dépeignent une petite intrigue. Le personnage pouvait être toute autre chose, mais le plus souvent, il se ressemblait déjà (sauf dans le grade et la puissance !). Les éternels ont du mal à changer.

À la fin, si le joueur vous a bien suivi, vous pouvez avoir la faiblesse de lui accorder un petit souvenir de son séjour touristique dans le temps. Un rang de plus dans une compétence utile (équitation, tir à l'arc, coutumes iroquoises) est toujours bienvenu, mais c'est souvent pour un point en Savoir Occulte que le PJ fera le voyage. Vous pouvez même accorder un PP dans les jours de très grande bonté.

Pour finir ce mode d'emploi, notez qu'il est parfois crucial d'un point de vue narratif de différer l'instant déclencheur, la sensation de déjà vu et sa pleine compréhension par le personnage. Ne serait-ce que pour éviter l'effet Highlander : un personnage invoque sa tronçonneuse maudite en plein supermarché parce qu'il est sûr que la caissière est son ancienne ennemie jurée. Enfin, il vaut mieux se contenter d'un souvenir par personnage et considérer cela comme une accession au statut de héros (d'antihéros ?) éternel pour des alignés ayant un peu de bouteille. Par contre, rien ne vous empêche de faire vivre un souvenir commun à plusieurs PJ à la fois pour éviter de laisser le groupe en plan. La solution la plus facile étant quand même de demander à l'heureux élu d'arriver une demi-heure avant les autres joueurs.

L'idée étant aussi que le souvenir ait un lien avec le scénario, voici quelques angles d'approche archétypaux au possible qui peuvent vous servir d'exemples. Vous choisirez vous-même l'époque et les décors selon vos goûts.

## PATRON FÉLON

*Depuis plusieurs scénarios, l'équipe reçoit ses ordres de mission du même contact, ou sert le même grade 3*

Le PJ a jadis atteint un grade bien supérieur, ou peut-être était-ce le contact qui était alors d'un rang moindre. Toujours est-il qu'il fut son supérieur et prenait plaisir à l'humilier et le tyranniser. Hélas, l'intéressé lui aussi commence peu à peu à reconnaître le PJ et à se souvenir de cette époque douloureuse. De là à prendre sa revanche, il n'y a qu'un pas, vite franchi. Mais comme les souvenirs vont en se précisant, le personnage va brutalement se rappeler que son ex-subordonné (et donc nouveau boss) l'avait assassiné pour couvrir sa compromission avec l'autre camp ! Bonne chance pour faire tomber son propre boss.

## LE MAÎTRE ET L'ÉLÈVE

*L'équipe affronte un adversaire puissant et récurrent.*

Le PJ se souvient avoir été le disciple de cet ennemi. Il se revoit à ses côtés. Selon les circonstances, il faudra expliquer comment et pourquoi celui-ci a changé de camp, à moins que ce ne soit le PJ. L'intérêt pour le joueur, c'est qu'il disposera d'informations utiles sur la psychologie de l'adversaire, ses goûts et ses manies. L'intérêt pour le MJ, c'est que les méchants en JDR, contrairement à leurs homologues du cinéma, souffrent souvent d'un trop peu de répliques. C'est l'occasion d'y remédier.

## COMPAGNE LÉGENDAIRE

*L'équipe est en concurrence sur une affaire avec des éléments de la troisième force, mais une alliance semble envisageable contre l'ennemi commun (ceux d'en face).*

L'une des membres de la troisième force est une héroïne païenne avec laquelle le PJ a connu une passion torride et orageuse en un temps si ancien qu'il paraît mythique. Et même si de l'eau a coulé sous le pont de l'Arc-en-ciel depuis, les deux amants terribles sont obsédés par le souvenir qu'ils se sont réciproquement laissé. Le fait de savoir si les deux équipes vont s'associer ou s'entretuer est suspendu à l'orgueil et aux états d'âme des anciens tourtereaux, au grand dam des gens raisonnables des deux groupes. Brûlant ou éteint, l'amour est une belle connerie.

## LE GARDIEN AMNÉSIQUE

*Ceux d'en face sont sur les traces d'un trésor (relique, document, etc.) et l'équipe tente de les prendre de vitesse.*

C'est le PJ qui fut jadis contraint de dissimuler le trésor pour le protéger. Le problème, c'est que d'une part il n'a que de vagues souvenirs de la façon dont il s'y est pris, et que d'autre part, il n'était peut-être pas le seul gardien. La découverte de nouveaux indices lui rafraîchira-t-elle progressivement la mémoire ? Ou se ridiculisera-t-il devant ses propres énigmes ?

## LE JOUR DE TROP

*Le personnage vole de scénario en scénario dans la folle insouciance de sa jeunesse.*

Pourtant, notre héros a du mouron à se faire. Il a jadis été témoin d'un événement terriblement compromettant pour son camp/son supérieur. Il fut peu de temps après conditionné puis promu laveur de carreaux céleste/démon de combat, et seule une tragique erreur administrative survenue au terme de siècles d'isolement explique sa situation actuelle. Malgré les lavages de cerveau, le souvenir revient inlassablement, même si le supérieur semble, lui, avoir oublié l'affaire depuis. Il ne faudrait surtout pas qu'il réalise le bug de ses services. D'ailleurs, est-ce vraiment un bug ?

## FRÈRES ENNEMIS

*Une mission, une équipe de chaque bord, pas de prisonnier, le classique.*

Sauf que certains se connaissent déjà. L'un des serviteurs de l'autre bord est très lié au PJ. Parce que c'est son ex-meilleur ami ou pire, parce que c'est son (sa) frangin(e). (Tous les anges originels furent créés par deux et cela concerne aussi tous les PJ, qu'ils servent l'Enfer ou le Paradis, à moins d'être d'origine humaine, ce qui est très rare.) Le personnage n'éprouve aucune animosité envers l'adversaire auquel il est lié, bien au contraire, et c'est sans doute réciproque. Et chacun de n'avoir qu'une idée en tête : attirer l'autre dans son camp.

## RÉMINISCENCE UTILE

*L'équipe n'est composée que d'anges de Georges qui se prennent pour des Baal. Ou l'inverse.*

Vos joueurs se passionnent avant tout pour l'interprétation, mais hélas, ils s'imaginent que dans « INS/MV 4 », le chiffre désigne le nombre de talents : combat, corps à corps, défense et tir. Leurs fiches s'en ressentent et pour le scénario de ce soir, ça ne va pas le faire. Le souvenir du personnage vise donc à lui offrir un talent utile qu'il maîtrisait jadis, quand il était infirmier sur le Chemin des Dames ou bras droit de Capone sous la prohibition. Il peut donc être très court, mais ce serait tout de même dommage, d'autant que le côté « ton MJ t'offre un talent par désespoir » serait un poil flagrant...

## POUR LES SIÈCLES DES SIÈCLES

Jouer un souvenir, c'est déjà jouer dans le temps. Mais on peut aller plus loin. On ne vous fera pas l'affront de vous apprendre qu'on peut pratiquer un INS/MV aux « âges sombres », c'est connu comme le loup blanc. Voici quelques conseils pour ceux qui entendent se la donner *freestyle*. Voilà qui vous mènera très loin du « vrai » INS/MV, et nous nierons avoir eu connaissance de vos activités, mais vous en avez déjà vu d'autres, pas vrai ?

Cuisiner un « one shot » se déroulant à une autre époque n'est pas beaucoup plus compliqué que d'imaginer un scénario classique et permet de changer d'air. Vous pouvez même décider que toutes vos parties se dérouleront pendant la Révolution française ou la conquête de l'Ouest. Les points qui fâchent sont les suivants :

### **PROBLÈME N° 1 : AV JC, C'EST COMPLIQUÉ !**

Au début du Grand Jeu (durant la phase 1), les anges et les démons ne sont pas incarnés. Ils se créent leurs propres avatars et c'est quelque chose que les règles du jeu ne sont pas conçues pour gérer. Le plus simple est de faire une croix sur cette période, mais vous pouvez très bien décider qu'un avatar suit grosso modo les mêmes règles qu'un corps d'accueil. Les alignés ont juste en moyenne

deux ou trois points de plus qu'aujourd'hui dans la somme de leurs caractéristiques et disposent tous de polymorphie au niveau 1. Ce n'est pas du INS/MV « historique », mais personne ne vous dénoncera. Arrivé aux alentours de l'an 1, tout rentre dans l'ordre.

### **PROBLÈME N° 2 : QUI EST LE PATRON ?**

Les supérieurs ont tous eu droit à leur premier jour de boulot, même si c'était il y a très longtemps. Dans la « Bible à Dudule » (l'apocryphe retrouvé avant l'Évangile de Judas) les aides de jeu « Il était une fois au Paradis » et « Once upon a time in Hell » vous permettent de savoir quand. Elles indiquent aussi qui pouvait bien servir un aligné avant l'avènement de son supérieur actuel : la plupart des démons de Bélial sont des anciens de Baal, les anges de Jean suivaient en général Yves. Mais c'est une tendance générale, pas une règle fixe.

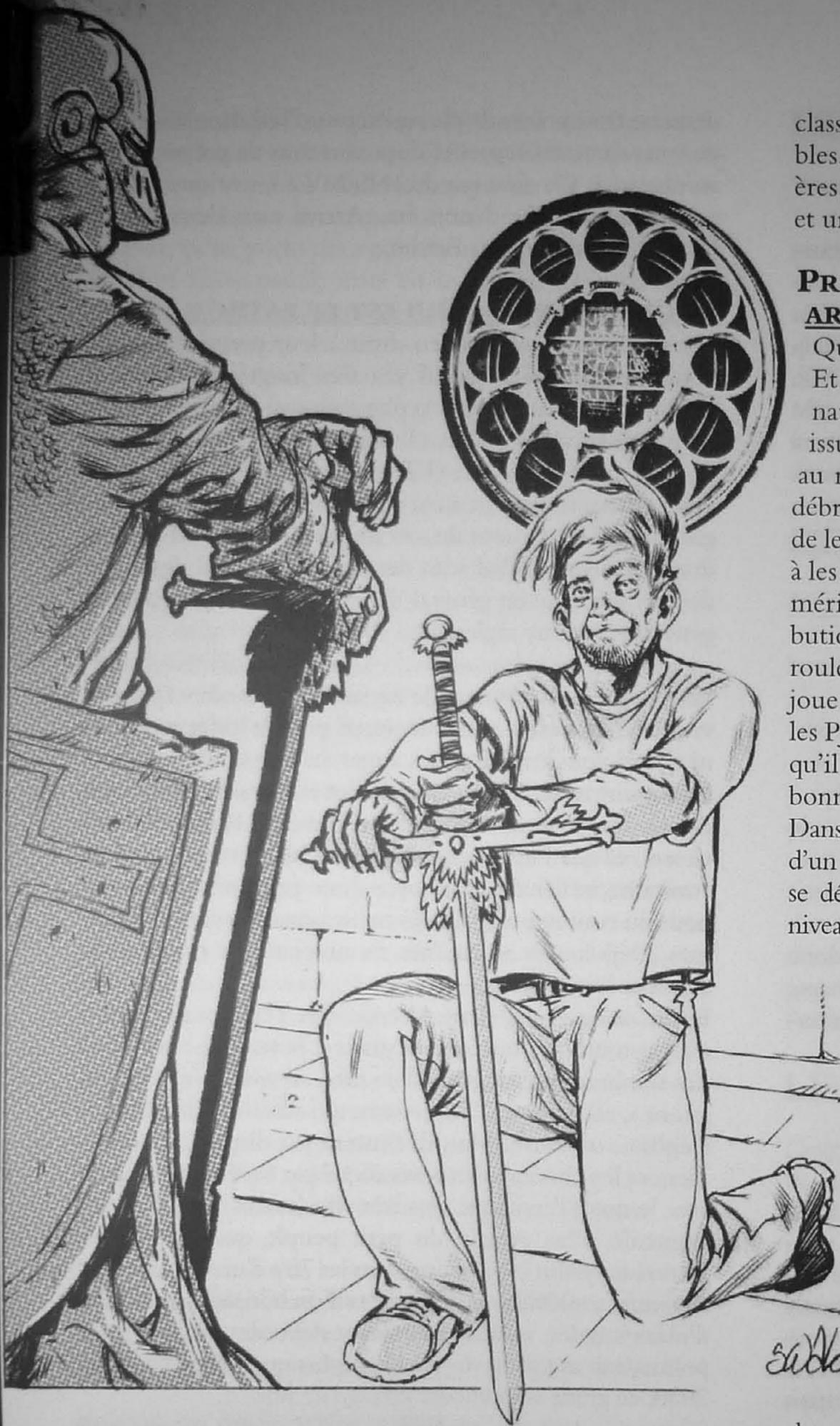
Petit conseil d'ambiance. Je ne vais pas vous dire que « La vie de Brian » est la meilleure inspi' pour la Judée romaine, ni que si vous expédiez des anges au Moyen-âge, ça doit forcément ressembler à « Kaamelot ». Mais ne perdez pas de vue que le Grand Jeu fait son nid dans la trivialité des choses, et que l'insoutenable légèreté de l'homme est une constante millénaire. Ne soyez donc pas plus sérieux que pour du contemporain, mais méfiez-vous des anachronismes. Déjà lourds au cinéma, ils auraient vite fait de vous torpiller l'ambiance.

Enfin, songez aux petits détails. On s'en doute, Daniel n'a pas toujours eu pour son grade 1 le titre de « serviteur des skinheads ». Longtemps ce fut « serviteur des compagnons », en référence aux artisans qui allaient d'un chantier d'église à un autre. Mais ils finirent par disparaître totalement et leur héritage fut revendiqué par les Francs Maçons avec lesquels l'archange s'est très vite (et très durablement) engueulé. Plus proche du petit peuple que des salons, Daniel accueillit l'apparition dans les 70's d'un mouvement de jeunes prolétaires provocateurs d'un bon œil, et amateur d'idées simples, se laissa naïvement déborder par sa brutale politisation avant de réagir. Il est plus que probable qu'en 2030, ce grade aura encore changé de nom...

Enfin, si vous avez un peu de temps et de courage, rien ne vous empêche de jouer une petite campagne maison à travers le temps. Emmener les PJ dans une saga étalée sur des décennies ou des siècles est une idée séduisante, mais le « on s'était dit rendez-vous dans cent ans » soulève encore plus de problèmes. Pas de panique, Siroz est là, et nous allons les aborder ouvertement.

### **PROBLÈME N° 1 (BIS) : UN SENS À MES VIES.**

Théoriquement, un aligné ne retrouve qu'accidentellement ses anciens compagnons et ne reprend pas méthodiquement le travail commencé dans une incarnation antérieure. En pratique il existe des exceptions, comme les Sabbats et les Conciliabules présentés dans « Sur la Terre comme au Ciel » (l'extension taguée sur



les murs de ton quartier). Ces groupes se recomposent sous l'œil bienveillant de supérieurs intéressés et, récupérant une part de leurs souvenirs, se remettent à la tâche qu'ils avaient jadis entamée. La réunion de ces équipes ne se fait pas en un claquement de doigts : souvent, certains sont déjà incarnés depuis un moment, et c'est l'arrivée des derniers qui décide de la reformation du groupe. Dans une campagne taillée sur mesure, les joueurs peuvent tout à fait interpréter les membres d'une telle équipe. Côté infernal, il existe aussi des nobles de second rang qui disposent d'une petite équipe de serviteurs qu'ils gèrent à leur guise. Déjà pénalisés par leurs maigres moyens, ils s'efforcent autant que faire se peut de restaurer les souvenirs de leurs agents pour les rendre plus efficaces. Là encore, de tels serviteurs (des démons

classiques détachés de leurs princes de tutelle) sont jouables. En résumé, si les PJ doivent se promener au fil des ères, il leur faut un protecteur au sein de l'Administration et une cause qui justifie leur éternel retour.

## PROBLÈME N° 2(BIS) : HEY DUDE, WHERE ARE MY FUCKIN' POWERS ?

Quand un aligné se réincarne, il est de retour au grade 0. Et dans une histoire qui se déroule sur plusieurs incarnations, c'est fâcheux pour les joueurs. Mais il reste des issues au MJ. Le puissant commanditaire qui a veillé au regroupement des PJ avant chaque scénario peut se débrouiller pour leur rendre en un temps record une part de leur puissance perdue. Après tout, s'il s'est déjà embêté à les réunir, c'est bien qu'ils sont compétents à ses yeux et méritent un coup de pouce. Et puis le système de rétribution de l'Administration est une mécanique boguée qui roule à la magouille, alors pour une fois, autant que ça joue en faveur des perso. En pratique, on considère que les PJ ont un compte de PA secret chez leur bienfaiteur et qu'il est rémanent, ce qui leur permet de récupérer une bonne part de leur puissance perdue.

Dans le cadre d'une telle campagne, si un PJ meurt au cours d'un scénario, il peut espérer revenir au scénario suivant s'il se déroule longtemps après. Par contre, il aura perdu des niveaux de pouvoir au passage. À l'opposé, n'hésitez pas à

quadrupler le gain de PA normal pour représenter le fait que les survivants continuent leur carrière un temps après le scénario. Ça peut sembler « bill », mais si vous jouez une campagne à travers l'histoire, il serait dommage que les joueurs aient la sensation que les siècles s'écoulent et que leurs perso stagnent.

## ILS VÉCURENT HEUREUX ET EURENT BEAUCOUP D'ENFANTS...

*Suivob.* Raspoutine était-il un démon de Scox ? Oui. Léonard de Vinci, un psi ? Sans doute. Il ne faut pas chercher à voir une créature derrière chaque personnage célèbre, l'humanité a son propre génie et la responsabilité de son destin. Mais il ne faut pas se brimer non plus.

Voici quelques exemples fameux de figures historiques du monde d'INS/MV que nous vous présentons dans le but honnêtement putassier de tirer quelques larmes aux anciens, mais aussi de vous inspirer vos propres interprétations de l'Histoire. Leurs caracs sont fournies, non pour vous inciter à les massacrer, mais pour donner une échelle...

### Constantin, Empereur de Rome (Joseph alors grade 2)

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

## TALENTS

Discussion 7, Enquête 7, Savoir Occulte 3, Sixième sens 3, Gloser sur la théologie pendant des heures 6+.

## POUVOIRS

Détection du Mal 4, Détection du mensonge 3, Jugement 4, Lire les pensée 3, Non détection 4, Sermon 3.

## COMBAT

29PP, 9PF, BL 6/BG 9/BF 12/MS 16.

À ce stade de sa carrière, Joseph n'est pas encore devenu le pisse-froid sadique que l'on connaît. En tant qu'Empereur, il va réunir les évêques à Nicée pour servir au mieux le désir d'ordre de son archange, Dominique. Malgré l'importance de son rôle politique, c'est un ange humble, qui sait encore apprécier l'humour ...

D'une façon générale, les deux bords ont toujours évité de placer directement des alignés à de si hauts postes, préférant l'influence discrète au pouvoir direct. Mais comme toujours, il y a eu des exceptions et Pol Pot était paraît-il un capitaine d'Andromalius...



### Jeanne d'Arc, dite la Pucelle, humaine protégée par Dieu

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

## TALENTS

Combat 3 (épée 4), Défense 3, Discussion 4+, Équitation 2, Savoir Militaire 2 (Bouter l'Anglois hors de France 4+), Sens de la répartie 2+.

## POUVOIRS

Immunité à toute attaque mentale ou spirituelle.

## COMBAT

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

Malgré les efforts infernaux pour la faire échouer (faire posséder son compagnon Gilles de Rais par un démon, par exemple), Jeanne, protégée de Catherine et Michel, parvient à changer le cours de la guerre de Cent Ans. Jaloux de ce succès et inquiets de l'amitié naissante entre ces deux archanges, Joseph et Dominique laisseront Malphas la faire brûler par ces maudits « Anglois ». S'accusant mutuellement de négligence, Michel et Catherine ne travailleront plus jamais ensemble.

À l'image de Jeanne, les saints véritables sont au-dessus des normes humaines. Même si leurs pouvoirs ne sont pas toujours exactement ceux des anges et de leurs affiliés, ils utilisent la Foi et ont quelques dons.

### Alexandre VI alias Rodrigo Borgia

(Sinoph, grade 2 d'Andromalius et de Malphas)

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

## TALENTS

Baratin 8, Discussion 7, Humour 4, Kama Sutra 5, Métier [Pape] 3, Savoir Occulte 5 (Procédure Angélique 8), Trafic de Reliques et d'Indulgences 4+, Enerver Dominique et Joseph 9.

## POUVOIRS

Discorde 5, Humanité 6, Sens du Danger 3.

## COMBAT

28PP, 7PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16.

Sinoph fut l'un des rares démons à devenir pape, et le vent de corruption qu'il fit souffler sur la papauté reste sans égal, faisant naître peu à peu des soupçons sur sa personne malgré sa discrétion. Lorsqu'il est finalement découvert et exorcisé en 1503, il laisse derrière lui plusieurs enfants, dont sa célèbre empoisonneuse de fille, la succube Lucrèce Borgia. Sinoph serait aujourd'hui au service de Zanag.



### Jack l'éventreur, créature onirique

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

## TALENTS

Défense 5, Discrétion 5, Médecine 4, Tuer des gens 7, Envoyer des lettres « de l'Enfer » à la Police 4+.

## POUVOIRS

Éventration\* (sans blague ?) 6, Obscurité 5, Peur 5.

## COMBAT

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

\* Jack peut utiliser éventration avec sa lame, c'est une émanation de lui-même et non une pièce d'équipement. Tout comme son haut-de-forme et sa trousse de médecine, dont il ne s'est jamais, mais alors jamais, servi pour soigner qui que ce soit.

Jack n'est pas un humain mais un cauchemar très ancien échappé du monde des rêves. Son tristement fameux séjour dans l'Angleterre victorienne lui a donné son aspect et son surnom actuel. Il l'endossait encore la dernière fois qu'il est

# AIDES DE JEU

passé sur Terre (à Paris en 1995), mais il pourrait avoir un autre visage demain. Il est potentiellement immortel, car même s'il peut être détruit, tant que l'humanité connaîtra la frustration sexuelle, il renaîtra dans le monde des cauchemars. Il faut juste espérer que personne ne rêve trop fort de lui quand la MRC s'approche dangereusement de la réalité...



## Titania, reine des Fées

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
2	4	4	5	6	5

### TALENTS

Défense 3, Discrétion 5, Séduction 6+, Basse Sorcellerie 7, Haute Sorcellerie 5, Intrigues et diplomatie 7+.

### POUVOIRS

Anaérobiose, Charme 4, Contrôle des animaux 4, Diminution 4, Illusion 4, Invisibilité 4, Polymorphie 4, Rêve 4, Sommeil 4.

### COMBAT

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

Depuis que Victor l'a chassée du trône en dévorant son époux au passage, Titania relativise. Elle passe beaucoup de temps, sur Terre ou dans les Marches, à nouer des alliances et des traités de paix pour sauvegarder son peuple. Elle a promis sa main à Puck, le prince des fées noires, tout en continuant à tendre la main au Sanctuaire. Évidemment, tout ça lui laisse beaucoup moins de temps pour faire la fête et courir le galant, mais être reine de Féerie\*, c'est un métier. Elle est terrifiée par le retour de Georges auquel elle n'a échappé que de peu il y a mille cinq cents ans et dont elle garde un effroyable souvenir.

\* Féerie = le peuple, Faërie = la marche



## Merlin, dit « l'enchanteur », fils de Kronos et d'une sorcière

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

### TALENTS

Défense 3, Discussion 4, Haute Sorcellerie 8, Basse Sorcellerie 8, Savoir Occulte 7, Sixième sens 4.

### COMBAT

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

Incube princier, Merlin a pourtant tout d'un humain. Ou presque. Il a progressé sur les voies de la magie bien au-delà de ce que sa mère, religieuse et sorcière, pouvait espérer. Et de son père, prince-démon du temps, il a hérité de l'immortalité et du don de double vue. Avec Chronos et feu Aegir le rouge, légendaire roi des dragons, c'est l'un des trois seuls prescients avérés. Les autres ont besoin d'outils magiques (comme les Tarots d'Asmodée) ou se contentent du faible pouvoir de détection de l'avenir. Merlin fut un contemporain de Chrétien de Troyes, ce qui explique sa présence dans un récit censé narrer des faits largement antérieurs à sa naissance. Aujourd'hui, nul ne sait où il est, à part peut-être Kronos. Mais ami aussi bien d'anges que de démons, Merlin ne s'est jamais préoccupé du Grand Jeu, de sorte que le Grand Jeu ne se préoccupe pas de lui.



## France d'Argon, dragon et mère de Victor

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
7	5	5	6	5	5

### TALENTS

Corps à corps 7, Défense 7, Pondre et se barrer 6+, Tout ce qu'on peut apprendre en cinq siècles d'errance 6.

### POUVOIRS

Apparence horrifique 6\*, Armure corporelle 6\*, Jet de flammes 8, Membre exotique (dents de sabre, griffes et queue barbelée)\*, Polymorphie 4, Sens surdéveloppés\*, Vol 9\*.

\* Tous ces pouvoirs sont activés d'un coup pour 10 PP pour une durée illimitée lorsque France se change en dragon.

### COMBAT

60PP, 13 PF, BL 11/BG 22/BF 33/MS 44.

Née orpheline et dernière survivante de son peuple, France vagabonde sous forme humaine pendant près de cinq cents ans sans se faire repérer, le temps que jeunesse se passe. Puis, prise par ses chaleurs, elle commence à se manifester et Yves la fait évacuer en catimini vers Faërie où, après avoir batifolé avec Obéron au grand dam de Titania, elle pond enfin. Les dragons n'ont pas l'esprit de famille : elle disparaît peu après et nul ne sait où elle est. Ce qui est d'ailleurs plutôt inquiétant, car tôt ou tard, elle pondra à nouveau. Elle n'a pas besoin d'un dragon mâle pour ça, juste d'un acte sexuel. Heureusement, le temps d'éclosion est plutôt long. Sauf accident (comme dans le cas Victor), il se compte en siècles. À part elle et son fils, il n'y a plus de dragon depuis Durancum, ce qui signifie qu'on en croisait encore au début de l'ère chrétienne. France peut être considérée comme un exemple type de leur puissance, mais chaque individu était différent.

## ÉLOGE DU DÉMON DE COMBAT

À quoi servent les démons de combat ? Ils ne peuvent infiltrer la société, doivent vivre cachés et constituent une entorse au principe de discrétion. Entre les mains du MJ, ce sont des adversaires redoutables mais pas invincibles, loin de là. Face à un grade 2 de Michel ou de Baal, ils font bien pâle figure. Alors pourquoi en mettre dans un scénario ? Parce que ce sont les monstres officiels de l'Enfer et qu'ils amènent une touche d'ambiance, quelle que soit l'atmosphère voulue.

À quoi servent les démons de combat ? Il y a autant de réponses que de princes. Pour le clinquant Béliat, ils sont de flamboyantes décorations à exhiber les jours de défilé. Pour Gaziel, ce sont des troupes de choc, alors que pour le nouveau Bifrons, leur statut permet de reclasser sur une voie de garage les démons les plus idiots ou les plus rétifs à l'autorité. Incarnés en « chose », même les plus indisciplinés n'ont d'autre choix que de se cacher et d'accepter les ordres, la fuite étant synonyme de mort violente à très court terme.

Asmodée et Baal les voient comme une arme psychologique : ces créatures terrorisent les humains et déstabilisent même les anges qui surestiment leur menace. Leur usage est une diversion qui force la réaction de l'ennemi. Lors de la grande chasse aux polythéistes menée par l'Enfer peu après l'avènement du Christ, beaucoup furent incarnés à l'image des monstres mythologiques – géants, trolls ou loups-garous – pour jouer sur les peurs des héros païens. Un usage qui ne s'est pas complètement perdu.

Caym, lui, les incarne dans des corps bestiaux pour que le règne animal soit accusé de leurs crimes. Ceux de Morax et d'Abalam sont travaillés comme des œuvres d'art pour que leur aspect suffise à faire vaciller les esprits. Shaytan, lui, utilise des abominations informes pour éliminer discrètement les mortels qui le gênent. Quant à Haagenti, il les préfère presque humains pour mieux veiller sur la confrérie de l'Osso Bucco et ses rites cannibales.



### LA BÊTE DU GÉVAUDAN

« Elle était de la taille d'un veau d'un an, beaucoup plus souple qu'un loup, avec une longue échine fauve rayée en long d'une bande plus sombre et tachetée de rougeâtre sur les flancs et le ventre, ainsi qu'une sorte de crinière noirâtre se prolongeant sur le cou, une forte gueule très large et une queue assez longue qu'elle agitait, des pattes fortes et larges munies de griffes de belle dimension »

Témoignage d'époque

### La bête, démon de combat de Caym sous forme animale

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	5	3	2	2	3

#### TALENTS

Athlétisme 7, Corps à corps 6, Défense 3, Discrétion 6, Intimidation 7, Survie 3 (Montagnes 4+), Dévorer les jeunes pâtres isolés 4+, Ridiculiser des centaines de chasseurs 4+.

#### POUVOIRS

Apparence horrifique 2, Forme de combat 5 (permanent), Événtration 3, Hurllement démoniaque 3, Membre exotique (dents de sabre) (permanent), Obscurité 3.

#### COMBAT

15 PP, 9 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36, Morsure (66, +8, +9).

Par ses actes, la bête déchaîna les battues contre les loups, alors même que les quelques victimes ayant survécu à ses attaques voyaient en elle un animal inconnu (sans doute une très grosse hyène). Le mépris de Paris et Versailles pour les fariboles paysannes fit taire toute version discordante, et bientôt, il fut entendu que ce n'était qu'un très gros loup, en dépit des mœurs de cette espèce et sans que les alignés aient besoin d'intervenir pour étouffer l'aspect surnaturel de ces interventions.

### LES DISSONANTS

« Sa silhouette était celle d'un humain de grande taille, mais déformée d'horrible façon. Un second visage était visible sur son abdomen, des yeux étaient répandus sur son torse et ses membres, et autant de bouches garnies de crocs dispersés de la même façon parlaient toutes en même temps dans plusieurs langues. »

### Anazanach, démon de combat d'Abalam modelé par Morax

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

#### TALENTS

Corps à corps 4, Défense 5, Intimidation 7, Traumatiser ceux qui lui survivent 5+.

#### POUVOIRS

Apparence horrifique 5, Déphasage 1, Forme de combat 3 (permanent), Camisole 3, Membre exotique (griffes) (permanent), Télépathie 1.

#### COMBAT

14 PP, 8 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28, Griffes (55, +4, +9).

# AIDES DE JEU

Morax reçut pour son avènement plusieurs cohortes de démons de combat qu'il remodela selon son humeur. La cohorte des dissonants, inspirée à l'origine des œuvres de Bosch, fut retravaillée d'après Picasso avant d'être offerte à Abalam. Leur rôle est moins de triompher par la force que de semer la terreur et la folie dans les rangs adverses. On dit qu'un simple humain qui en voit un perdra la raison et en cauchemardera pour le restant de ses jours. Le pire est que leur aspect est si tordu que l'administration angélique a mis du temps à prendre au sérieux les témoignages les concernant.

## LE MONSTRE DES TUYAUX

« Le monstre des tuyaux m'a dit :  
 Shaytan veut des démons !  
 Des démons qui se répandent et coulent  
 Au milieu des vieux cailloux  
 Des démons qui à l'étroit s'enroulent  
 Et savent se cacher n'importe où  
 Des démons qui sabotent les robinets  
 Pour que les gouttes nous rendent marteaux  
 Des démons qui glissent dans les tuyaux  
 Pour sous la douche nous espionner  
 Des démons qui chassent comme au ciné  
 En rampant dans les aérations  
 Des démons qui tiennent leurs proies collées  
 Et les tuent sans une hésitation »

Comptine psalmodiée en boucle par le petit Arno (7 ans) lors de son transfert en institut spécialisé, peu de temps après la mort tragique et inexplicable de ses parents.

### Monstre des tuyaux, démon de combat de Shaytan

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

#### TALENTS

Corps à corps 4, Contorsionniste 6, Défense 4, Discrétion 4, Survie 3 (Réseaux de plomberie d'un immeuble 5).

#### POUVOIRS

Adhérence 2 (permanent), Apparence horridique 3, Élastique 2 (permanent), Étouffement 2, Forme de combat 3, Corps liquide, Membre exotiques (tentacules).

#### COMBAT

12 PP, 8 PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26, tentacules (63, +6, +5) puis étouffement (65, +8, +7).

Malgré une taille de près de trois mètres, ces silhouettes vagues, gluantes et caoutchouteuses peuvent se déplacer dans n'importe quelle tuyauterie à la vitesse d'un humain qui court. Elles accomplissent dans la plus grande discrétion la sale besogne de leur prince.

## L'OGRE À L'ÉTAGE IMPOSSIBLE

O vit seul, depuis longtemps. Il s'ennuie. Et il a faim. Personne ne passe jamais dans sa cave. C'est fait pour. Seul un code dans l'ascenseur permet d'atteindre son domaine. Il faut appuyer trois fois sur le 6, quatre sur le 3, et maintenir le 7 enfoncé pendant sept secondes. À part un étudiant ivre en 78, personne n'a jamais trouvé la combinaison par hasard. C'est fâcheux : O ne mange pas pour vivre, il vit pour manger. Ce n'est ni une passion, ni une profession, c'est une vocation. Son prince l'a placé ici, loin des regards, pour qu'il serve de boîte aux lettres et de bras armé à la branche locale de l'Osso Bucco. Une confrérie de braves gens qui aiment leur prochain au point de le croquer à pleines dents. Mais le plus souvent, les affaires sont calmes. Alors pour oublier sa solitude et les caprices de son estomac, il dort et il vagabonde au gré des rêves... des autres. Il connaît tous les habitants de l'immeuble, et même ceux des autres immeubles du quartier. Il sait leurs angoisses, leurs espoirs, leurs pêchés. Leurs petits secrets et leurs grosses fautes. Il les influence un peu, juste ce qu'il faut. O est patient, mais parfois, il cède à la tentation. Alors, il révèle en rêve le code de l'ascenseur à son élu. La curiosité est un vilain défaut. Quand les portes s'ouvrent sur l'étage interdit, la personne tremble toujours un peu. Le froid, l'obscurité, l'excitation de la découverte et du mystère. Mais c'est bon de trembler, ça prouve qu'on est encore vivant.

### Orcus, démon de combat d'Haagenti

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
7	3	4	3	2	3

#### TALENTS

Baratin 4, Combat 4 (Crochet 5), Défense 5, Cuisine 6+, Intimidation 7, Savoir d'espion 1 (Organisation de l'Osso Bucco 4).

#### POUVOIRS

Apparence horridique 2, Charme 2, Forme de combat 5 (permanent), Goinfrerie 3, Graisse 2 (permanent), Membre exotiques (cros) (permanent), Télépathie 1, Rêve 3.

#### COMBAT

15 PP, 10 PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36, Hesse maudite mineure (65, +7, +9).

Dans chacune des rares cités où l'Osso Bucco compte plus d'un groupe, Haagenti a dissimulé l'un de ses rusés démons de combat, afin qu'il surveille et protège ceux qui en sont membres. Pour plus de sécurité, il leur a donné l'aspect le plus humain possible : seuls leur taille et leurs cros trahissent leur monstrueuse nature. Les chefs de groupes et les démons qui les encadrent savent où les trouver et peuvent faire appel à eux en cas de coup dur. Quoique grade 0 comme tous les démons de combat, ils ont l'importance d'un grade 1 aux yeux du prince de la gourmandise.

# LA LUNE EST PLEINE

Il y avait un loup-garou dès le coffret de la première édition : comment s'étonner qu'en dix-sept ans il ait eu le temps de se reproduire ? La lycanthropie selon :

## JOSEPH

Il s'agissait d'un rituel de basse sorcellerie (1) qui permettait aux sorciers de se changer en loup. C'était devenu un classique et les garous infestaient l'Europe à la fin du Moyen-âge. Au XVI<sup>e</sup> siècle, l'Inquisition et le pouvoir judiciaire laïque en ont arrêté et exécuté des milliers pour le seul royaume de France. Évidemment, une fois pris, ils cachaient leurs pouvoirs, mais de nombreux signes ne trompaient pas (2). Ah, on faisait du bon boulot à l'époque !

## MALTHUS

Certaines maladies rares (3) ont des effets très amusants : visage couvert de poils, photosensibilité, lèvres retroussées... Et jadis, évidemment, ça faisait peur. C'est en quelque sorte l'ignorance qui rendait ces maladies mortelles... Sans compter les victimes de la rage, réellement mordues, elles, et capables de folie alors que leur système nerveux se détruit rapidement. Ah, on s'est bien marré avec tout ça. C'était le bon temps !

## CAYM

C'est un vieux truc à moi, ça. Les garous, je suis leur (mal) Saint Patron, d'une certaine manière. Mais ça a pris de l'âge aujourd'hui, avec toute cette urbanisation. Les pauvres, ils ne courent plus les rues. Et il n'y a presque plus de loups de toute façon, alors... Mais pour me souvenir du bon vieux temps j'offre parfois le nécessaire (4) à l'une de mes créatures dévouées.

## WALTHER

Hmm, la possession par le loup ? Il s'agissait en général de pauvres bougres rendus fous par les famines, et qui sombraient dans l'anthropophagie. La peste soit d'Haagenti (5). Il y avait aussi de vrais garous, bien sûr. Une sorte de don offert par Satan lui-même aux hommes les plus malfaisants. Comme mon pouvoir ne fonctionnait que s'il était utilisé aux premiers stades de la malédiction, je ne m'en occupais pas trop. C'était plus du ressort de Joseph et de Dominique. Et ils ont certainement été très efficaces, car on n'en entend plus parler.

## SCOX

C'est le symbole du rêve de retour à l'état de nature que refoule chaque humain. La liberté assumée dans toute sa

sauvagerie. La lycanthropie, c'est Rousseau avec des griffes et des couilles ! Tiens, d'ailleurs, vous connaissez la vraie version du petit chaperon rouge (6) ? C'est une histoire de garou à l'origine... Beleth a ressuscité le mythe dans l'un de ses univers de poche qui en est infesté, un vrai délice.

## MICHEL

Les anciens Dieux donnent de tels pouvoirs. Mais il y a plus impressionnant. Parfois, c'était l'âme du guerrier qui s'incarrait sous une forme animale. J'ai personnellement connu Sven le borgne qui, lorsqu'il s'endormait la veille de la bataille, quittait son corps pour semer la terreur dans le camp ennemi sous les traits d'un loup immense. Une équipe des nôtres a retrouvé il y a quelques années le médaillon d'Egil Skallgrímsson, une relique viking qui offre ce don à son possesseur. Mais c'est dangereux. Le commun des mortels ne contrôle pas son esprit dans ces circonstances. Personnellement, je l'aurais bien rendu à qui de droit, mais... c'est délicat. Alors le médaillon reste sous bonne garde à Notre-Dame.

## BAALBERITH

J'en suis très fier (7). N'oubliez pas que je suis le seigneur des rumeurs et des superstitions. Et que je m'occupais de l'hystérie collective avant le trop tendre Furfur. J'ai relancé la légende des garous, aidé de Malthus et Caym, des princes qui n'ont jamais eu peur de faire mal, eux. Un si beau massacre d'hommes et de bêtes ! Et qui fit perdre beaucoup de temps aux anges de Joseph. Oh, hypocrites hommes d'aujourd'hui. Vous vous donnez bonne conscience en vous figurant un clergé paranoïaque et sanguinaire, n'est-ce pas ? Vous oubliez que quand l'Inquisition arrivait dans un village, c'est qu'on l'avait appelée. Que la récolte soit trop mauvaise ou qu'une génisse naisse difforme, et vos ancêtres exigeaient aussitôt la mort des marginaux du coin. Et s'ils remettaient ces malheureux aux griffes de l'Église en suppliant pour qu'on les brûle, c'était uniquement par lâcheté. Ils craignaient qu'une lapidation ou un coup de fourche ne les tue pas pour de bon. Cloportes d'humains, comme je vous hais !

## ABALAM

C'est le terme des anciens. Ils parlaient aussi parfois de lunatiques ou de folie louvière. Aujourd'hui, on classe ça dans la schizophrénie ou la monomanie. La lycanthropie est un trouble mental bien réel (8). Dans son délire, le malade, obsédé par les loups, se prend pour un loup-garou. Et se montre très influencé par la pleine lune. Bon, l'influence par la pleine lune, ça se comprend encore. Pourquoi toujours en loup ? Eh bien pas toujours, justement. Ça dépend des cultures, voyez-vous. Mais des qui se prennent pour des canards, on n'en croise pas trop. J'imagine que le loup est une bestiole répandue et hautement symbolique. On recense toujours des cas de lycanthropie aujourd'hui. Et c'est toujours un bonheur de voir un patient écumant de rage essayer de ronger sa camisole...

# AIDES DE JEU

- 1 le sort (2PF) octroie l'équivalent de transformation, mais limité au loup. Surtout intéressant pour regagner rapidement et discrètement sa chaumière au fond des bois, il a beaucoup perdu de son intérêt de nos jours : un loup n'est pas un fauve.
- 2 sourcils qui se touchent, canines développées, etc.
- 3 il s'agit de la porphyrie, une déficience génétique qui finit par entraîner des troubles mentaux en plus d'un aspect physique de plus en plus détérioré.
- 4 Caym offre à ses fidèles une variante de forme de combat qui donne les traits d'un loup-garou. Au delà de l'intérêt cosmétique, si le démon (ou le familier) possède des trucs comme augmentation de perception, sens surdéveloppés ou un membre exotique qui va bien, ils sont activés gratuitement pendant la durée du pouvoir !
- 5 et de Nisroch aussi, même s'il n'était pas là à l'époque. L'ingestion accidentelle ou volontaire d'hallucinogènes est suspectée d'avoir joué un rôle dans le phénomène en poussant des gens à se croire garous, à commettre des crimes cannibales, ou au contraire, à s'en imaginer victimes.
- 6 il n'y pas de « vraie » version du petit chaperon rouge. Il y en a des centaines relatées par la tradition orale. Mais en général, il s'agit d'un garou et d'une adolescente. Elle mange elle-même sa grand-mère (symbole du passage à l'âge adulte) et se déshabille vêtement par vêtement avant de se coucher avec le loup (on ne va pas vous faire un dessin). Une fois ceci accompli, elle prétexte une soudaine envie de pisser pour se faire la malle (ce n'est pas une blague !). Et elle survit, symbole de la ruse féminine se jouant de la brutalité masculine. Perrault, en bon moraliste chrétien, a complètement massacré le conte sexuel initiatique et protoféministe pour en faire un truc édifiant où la petite fille pas sage se fait trucider à la fin. Et quand on en arrive à la version des frères Grimm avec son gentil bûcheron, ça ne veut carrément plus rien dire...
- 7 et il peut. On parle de 30 000 exécutions de loups-garous à la grande époque ! D'autant qu'un minimum d'objectivité nous oblige à penser qu'il a raison sur un point : l'Église a certainement suivi un mouvement populaire, le concept même de loup-garou étant à l'opposé de son discours d'alors sur les pouvoirs de Satan, jugé tentateur mais pas créateur.
- 8 et qui en tant que tel peut être infligé par les pouvoirs qui vont avec.

## LE MÉDAILLON D'EGIL

À moins que son porteur n'ait des pouvoirs oniriques, il ne contrôle pas le phénomène, et son esprit s'incarne en loup durant son sommeil pour commettre des déprédations dans le voisinage, en commençant par les personnes qu'il déteste. La bonne nouvelle pour le porteur, c'est que si ce dernier

est victime d'un pouvoir onirique, c'est le loup qui y répond (et le pouvoir se change en cauchemar mortel pour celui qui a eu la mauvaise idée de l'utiliser...).

### Esprit loup

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	5	5	5	1	3

#### TALENTS

Athlétisme 5, Corps à corps 5, Défense 5.

#### POUVOIRS

Éventration 3, Membre exotique (crocs), Membre exotique (griffes), Vitesse 2.

#### COMBAT

25PP, 9PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, Crocs (66, +8, +5), Pro 4.

## LES LOUPS-GAROUS DU GOTHIC HORROR :

Leur lycanthropie est un mal transmissible, avec une période d'incubation d'environ dix jours. Durant cette période, l'humain (j'insiste) mordu manifeste des troubles psychologiques très proches d'une crise de schizophrénie, alternant phases de prostration et colères violentes. Il se nourrit énormément. À ce stade, il est encore temps de le soigner par le pouvoir exorcisme. Passée cette période, il devient un loup-garou et ne se contrôle plus. Après encore quelques jours, il rejoint la meute (ces bêtes-là ne sont pas solitaires) et maîtrise ses transformations. La personne est spirituellement morte. Son corps habité par une intelligence féroce sert loyalement la première créature maléfique digne de ce nom qu'il reconnaît comme « dominante » (idéalement un baron d'Abalam, Beleth, Bifrons ou Caym, fidèle à l'Enfer ou pas).

### Loup-garou

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	5	5	2	2	2

#### TALENTS

Athlétisme 4, Corps à corps 4, Défense 4, Survie 2 (forêt 4)

#### POUVOIRS

Membre exotique (crocs), Membre exotique (griffes), Transformation (spéciale) 4, Vitesse 2

#### COMBAT

15PP, 6PF, BL 5/BG 11/BF 16/MS 22, Crocs (64, +7, +5), Pro 3 (sauf argent\*)

\* de plus, les armes et balles en argent sont considérées comme des armes « tueuses » contre ces loups-garous.

## WEIRD STUFF FROM DA GOOD OL' CRYPT

*"Now all I want to know  
Is how to go  
I've tasted blood and I want more  
(More, more, more!)  
I'll put up no resistance  
I want to stay the distance  
I've got an itch to scratch  
I need assistance  
Touch-a touch-a touch-a touch me  
I wanna be dirty  
Thrill me, chill me, fulfill me  
Creature of the night"*

*Touch-A Touch-A Touch Me,  
Rocky Horror Picture Show*

Bienvenue dans notre chapitre « *pulp frisson* », une aide de jeu écrite au-dessus d'un vieux cimetière indien. Vous y trouverez quelques champions de l'horreur ringarde façon seventies (et déjà ça fait peur), ainsi que deux trois trucs gluants pour donner une atmosphère de gore bon enfant à vos scénarios et enrichir les possibilités des sorciers.

Mais commençons par des récompenses de seconde main, des fins de stock et des vieilleries usagées pour lesquelles l'Administration fait un prix d'ami (1PA de moins) à ses meilleures créatures. Ce sont de grands classiques qu'un jet de savoir occulte permet d'identifier.

### MAIN DE GLOIRE (8PA)

Il s'agit de la main coupée et desséchée d'un pendu. Ce talisman est peu discret, c'est vrai, mais lorsqu'on glisse une bougie entre ses doigts morts, il accorde tout de même un bonus de 4 rangs en intrusion et en discrétion lors d'un cambriolage. La flamme de la chandelle n'est visible que du possesseur et de ceux qu'il désigne mentalement comme ses complices. Pour la petite histoire, le nom de ce bel objet serait une déformation de « mandragore ». Certains sorciers savent en fabriquer avec un jet difficile de Basse sorcellerie.

### SCALPEL DE SHAYTAN (20PA)

Grâce à cette lame, un démon peut découper le visage de l'une de ses victimes et l'apposer sur le sien. Cela lui permet de disposer de polymorphie (au niveau 3 si le MJ se pose des questions d'ordre morphologique) mais uniquement pour imiter au mieux sa victime. Le coût du pouvoir est inchangé mais sa durée est exprimée en heures et non en dizaine de minutes. Contrairement à ce que pourrait laisser croire le nom de l'objet, il n'est ni unique, ni réservé au démon de Shaytan, même si c'est bien le prince qui l'a inventé.

Un sorcier peut créer le même genre de masque de chair en réussissant un jet incroyable de Basse sorcellerie. L'objet dispose alors de 6PP qui lui sont propres et se désagrège lorsqu'ils ont été utilisés, à moins qu'un aligné ne le recharge avec ses propres PP.

Les deux objets qui suivent sont faits pour être offerts ou prêtés. Leur vrai propriétaire doit les charger à l'avance avec ses propres PP. Ils dégagent un charme si vénéneux qu'un mortel souhaitant refuser un tel présent doit réussir un jet de Volonté pour y parvenir.

### MASQUE RITUEL DE PAZUZU (12PA)

Plus personne ne se souvient en Enfer de qui a eu le premier l'idée de relancer la gloire perdue de Pazuzu, démon babylonien du vent du Sud, mais il s'agissait sans doute de Morax. Les nombreuses trouvailles glissées opportunément entre les mains des archéologues ont fait de ce personnage fictif l'une des célébrités du Louvre et de l'occulte. Ce masque aux traits canins est censé protéger des maladies et des cauchemars : c'est un porte-bonheur à accrocher dans sa chambre. En pratique, c'est l'inverse. Une personne dormant dans une demeure décorée d'un tel talisman subit chaque nuit dans son sommeil une agression similaire à un pouvoir de cauchemar (niveau 2), jusqu'à ce que le masque n'ait plus de points de pouvoir. L'astuce, c'est que les cauchemars engendrés par le masque ciblent tous les dormeurs d'un même foyer sans surcoût.

### SOMETHING BORROWED (12PA)

Ce voile nuptial nous vient du Nouveau Monde : les Américaines superstitieuses ne se marient qu'avec quelque chose d'ancien, quelque chose de neuf, quelque chose d'emprunté et quelque chose de bleu. Si une promise porte ce talisman pendant la cérémonie, elle déclenchera inconsciemment un orgasme mortel (niveau 2) contre son époux durant la nuit de noces... La finalité exacte du pouvoir est au choix du vrai propriétaire. On dit que la présence d'un *something borrowed* dans une église peut faire sonner les cloches, mais c'est en réalité très rare, surtout aux États-Unis où les édifices religieux sont jeunes et plutôt éteints.

Pour finir notre tour des objets répugnants, en voici un aussi rare que complexe à obtenir :

### FILLETTE VODOO (20PA)

Cette petite poupée de cuir doit avoir été façonnée par un béké puis volée par un démon l'ayant assassiné. L'Enfer l'aura ensuite investi de pouvoirs maléfiques. Une fillette Voodoo doit elle aussi être prêtée à un mortel, mais elle ne dégage aucune attraction, plutôt une aura de mauvais goût. Si le démon convainc l'humain de l'accepter malgré tout, il pourra

# AIDES DE JEU

l'affecter avec ses pouvoirs à distance tant que le malheureux la conserve avec lui. Attention, les pouvoirs peuvent être infligés mais aussi imposés : un démon de Caym qui refile ce talisman à sa belle-sœur peut la faire se changer en truie avec transformation, lui faire pousser subitement des griffes ou même l'aider à récupérer grâce à sa propre régénération. Quand il cible sa victime grâce à la fillette Voodoo, le vrai propriétaire de l'objet s'affranchit d'un surcoût de 1PP. La portée des pouvoirs devient spirituelle, leur durée n'est pas modifiée.

Abordons maintenant les protagonistes qui vont avec. Désolé, on ne vous fournit pas les caractéristiques de la cover-girl aux formes généreuses qui hurle en réalisant que ça fait déjà deux jours que ses potes sont partis en stop chercher du bois dans le cimetière.

## CADAVRE EXQUIS

Vaincre la mort, créer la vie. Bien des sorciers s'y essaient. Liés et interrogés, des démons de Bifrons et Vapula crachèrent au XIX<sup>e</sup> siècle la recette pour donner un semblant de vie à un cadavre. Ce fut le début d'un bel engouement. L'affaire s'ébruita et les anges s'en mêlèrent, mais trop tard : le mythe de Frankenstein était né. Destinée à dégonfler la rumeur en la décrédibilisant, la récupération romanesque par Mary Shelley ne fit que la renforcer. Aujourd'hui encore, certains sorciers aidés des conpsi s'escriment à vouloir créer des morts-vivants pseudoscientifiques... Mais même avec la formule révélée par les princes, ils doivent y consacrer des mois... et en pratique réussir un jet très difficile de Basse sorcellerie.

### Cadavre exquis (plus communément appelé monstre de Frankenstein)

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
5	2	2	★	★	★

#### TALENTS

Athlétisme 5, Corps à corps 5, Défense 3, Discrétion 2.

#### POUVOIRS

Anaérobiose, Apparence horrifique 2, Immunité à l'électricité, Immunité aux maladies et au poison, Jeûne, Régénération 1.

#### COMBAT

★ PF, BL 6/BG 13/BF 19/MS 26, coup de poing (63, +5, +2, non léthal).

Un cadavre exquis ne ressemble pas toujours à une armoire à glace recousue qui sent le formol. Ce peut aussi être un teenager binoclard, une ancienne playmate ou même un subtil mélange des deux. Sa présence d'esprit dépend de la qualité du travail effectué par les nécro-animateurs en herbe. Si tout s'est bien passé, il a 1 en Présence, Volonté et Chance et obéit à ses

maîtres en bavant. Si la finition sent le vendredi soir, il aura les scores et la personnalité de l'humain qui lui a gentiment fourni son cerveau, ainsi qu'une bonne part de ses anciennes compétences. Dans ce cas, sa première réaction sera en général d'éclater ses créateurs et de chercher la sortie, mais les plus vicieux peuvent jouer le jeu un temps pour tromper la vigilance de leurs gardiens. Enfermée dans ce corps grotesque, l'âme du rebelle souffre et finit par sombrer dans la folie si elle n'est pas reprise en main par une faction spirituelle (Enfer, Paradis ou... Sanctuaire) désireuse de donner un sens à sa non-vie.

Même si les démons les plus érudits sont capables de concevoir ce genre d'abomination (et même des pires), ils ne le font en général que sur la demande de leurs princes : créer ses propres serviteurs est plutôt mal vu, mais surtout bien long et hasardeux quand on peut faire valoir ses états de service pour demander un familier.

## MORTS-VIVANTS LIBRES

Vampires et fantômes sont en bas de l'échelle infernale, et contrairement aux zombies, ils en ont conscience. L'aliénation quotidienne que leur fait subir un Enfer arrogant et impérialiste leur monte donc parfois au nez. Comme la grève a ses limites, certains filent à l'anglaise, tandis que d'autres, plus chanceux, se font oublier au fond d'une crypte. Je ne vais pas vous faire croire que les royaumes de Bif et Samy furent jamais très ordonnés, mais à la sortie de trois crises successives (naissance du Gothic Horror, effondrement de Bifrons et guerre civile), c'était le chaos. L'art de la tangente chez les morts-vivants intelligents connaissait un âge d'or. Aujourd'hui que l'ordre règne à nouveau en bas, les choses vont se régler peu à peu. Les déserteurs doivent être retrouvés et réincorporés, mais s'ils se tiennent sages, l'Administration ne leur court pas après ni ne cherche à les contraindre : elle sait qu'ils reviendront d'eux-mêmes. Il est délicat de passer sa vie dans un cimetière, surtout que ceux du monde d'INS/MV sont surpeuplés. Comme dans le nôtre, on y trouve des amoureux, des tox' et des ados en manque de sensations fortes qui sont souvent les mêmes. Mais on y croise aussi des anges, comme les R.I.P. qui patrouillent bénévolement au milieu des tombes sur leur temps de sommeil, et des démons, comme les Chrysanthèmes sauvages qui récupèrent des corps pour leurs princes. Il y a d'autres cachettes que les cimetières – les hangars SNCF abandonnés par exemple – mais le monde moderne dans son entier tolère mal les déterrés qui s'en vont croquer du villageois à la lueur de la lune. Alors de nos jours, même le plus farouche et le plus indépendant des morts-vivants n'a pas intérêt à se fâcher ouvertement contre son camp (sur)naturel ou à refuser d'aider une poignée de démons de passage. Par contre, il existe parmi les égarés d'ignobles balances qui informent les anges et implorent leur grâce en agitant une prétendue conversion au végétarisme. Alors méfiez-vous, vils serviteurs du Malin, quand vous ramenez un mort-vivant sur le sinueux chemin de Satan.

**Indic mort-vivant** (contact non officiel pour ange de Mathias uniquement, 6PA)

Quelques mots sur ces groupes qui viennent défendre ou troubler la tranquillité de ceux qui ont pendu la crémaillère de leur dernière demeure...

Les RIP forment une fraternité. Il s'agit d'un collectif souple, auquel n'importe quel ange peut adhérer s'il aime passer ses soirées à patrouiller entre potes en vidant des bières, s'il estime qu'il n'y a pas d'heure pour combattre le Mal ou si l'idée de lacter du zombi le samedi soir le démange. Enfin, pas tous les samedi soirs non plus, la plupart du temps c'est calme (d'où l'importance des bières). En pratique, je vous laisse imaginer le genre d'anges que ça attire. Les branches locales sont très indépendantes, et si la fraternité est placée sous la responsabilité d'un grade 3 de Daniel, ce n'est pas pour qu'il coordonne leurs actions mais pour éviter certaines dérives passées (le passage à tabac de gothiques, par exemple et par hasard). Les RIP se reconnaissent à leurs badges tête de mort (1 = novice, 2 = compagnon, après un an dans la fraternité ou trois combats de cimetière, 3 = vétéran, après dix ans ou dix combats) et tiennent un forum sur le Réticulum, le MidnightWatcher. Leur symbole est une croix de Saint André.

Les Chrysanthèmes sauvages ont évolué ces dernières décennies vers une structure inspirée des mouvements de guérilla. Regroupés en cellules autonomes, ils n'acceptent dans leur rang que des démons de Bifrons, Gaziel ou Samigina, et encore, sur cooptation uniquement. Tout leur est bon pour s'emparer de cadavres plus ou moins frais : l'effraction de pierre tombale, l'acquisition de morgue et de crématorium ou le ramassage d'auto-stoppeurs liquidés au premier virage. Ils rassemblent des macchabées partout dans le monde mais laissent leur réanimation aux services spécialisés de leurs princes. « La chauve-souris enragée », leur fanzine distribué sous la cape, est fameux pour ces bd morbido-pornos aussi trash que mal dessinées. L'ignoble publication en est déjà à son 132<sup>e</sup> numéro. Son nom est bien sûr un hommage à l'animal familier fétiche qui leur sert de symbole.

Un PJ peut parfaitement être membre de l'un ou l'autre de ces groupes, ce qui permet de savoir ce qu'il fait de ses week-ends et quel est le genre de ses fréquentations.

Il s'agit presque toujours d'un vampire ou d'un fantôme dont l'Enfer connaît l'existence et qui attend (parfois depuis des siècles !) une nouvelle affectation. Découverte par l'ange, la créature a retourné sa veste pour sauver sa peau, mais ce n'est pas non plus comme si c'était un ami.

**Goule esseulée (serviteur non officiel pour démons de Bifrons ou Samigina, 2PA)**

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

**TALENTS**

Athlétisme 4, Corps à corps 4, Culture générale 1 (Mœurs nocturnes des humains 2), Défense 3, Discrétion 4, Intimidation 4+, Intrusion 2, Survie 2 (cimetière 3).

**POUVOIRS**

Anaérobiose, Apparence horripilante 1, Jeûne, Immunité contre les maladies et les poisons, Membre exotique (crocs), Poison 2, Régénération 1.

**COMBAT**

6PP, 4PF, BL 4/BG 9/BF 13/MS 18, crocs (64, +7, +4).

Seul rescapé d'un assaut angélique, cet arpenteur de tombes a survécu seul durant quelques décennies avant de croiser la route du PJ qui l'a pris sous son aile. Le serviteur n'est pas enregistré mais il est légal, et s'il n'a pas la force de frappe d'un vrai squad de morts-vivants, il n'en est pas moins beaucoup plus rusé que la

moyenne de ses congénères. Idéal, pour veiller sur votre planque « crypte » !

Certains morts-vivants conservent une partie ou l'intégralité de leur mémoire ante mortem. Et pas seulement les vampires ou les fantômes. Cela se traduit entre autres par la conservation de talents intellos : latin, informatique, et même savoir occulte. Là où ça va très loin, c'est que certains ont même conservé des dons de sorciers (on les appelle d'ailleurs à juste titre « sorciers morts-vivants », la non-vie est bien faite !). Hornet en est le plus bel (et le plus puissant) exemple, mais il n'est pas unique au monde.

Pour créer un tel PNJ, rien de plus simple. Imaginez son histoire, pensez d'abord au sorcier vivant puis à ce qui l'a fait se relever (accident, dessein personnel, rituel, etc.). Idem pour ses caractéristiques. Concevez-le vivant, puis faites-en un truc ressorti du tombeau. En lui ajoutant un point en force et en volonté, en calculant ses seuils comme il faut, et en lui donnant les pouvoirs qui vont bien : anaérobiose, jeûne, immunité aux maladies et au poison, ongles d'acier... Ne le bâclez pas, ce genre de PNJ doit être rare et marquant.

**Secte cannibale (groupe de serviteurs humains et planque pour démons d'Haagenti, 8PA)**

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

**TALENTS**

Athlétisme 3, Baratin 2, Combat 1 (outils du jardin 3), Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 2, Cuisine 2, Savoir d'Espion 1 (Confrérie de l'Osso Bucco 2)

## COMBAT

4PF, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16, Tronçonneuse (26, -1, +7) ou Sécateur (36, +0, +0)

La Confrérie de l'Osso Bucco, survivance du cannibalisme à travers l'Europe moderne, est l'une des plus belles réussites d'Haagenti. C'est pourquoi il est toujours très fier d'en offrir une cellule comme serviteurs à l'un des siens. Une récompense prestigieuse qui s'accompagne cependant de certaines responsabilités : le prince aime ses disciples. Dans tous les sens du terme.

En pratique, il s'agit d'une douzaine d'humains (deux ou trois familles en général, toutes générations confondues) qui connaissent la vraie nature du démon. Enfin, à vrai dire, ils ne connaissent rien à rien, mais savent qu'il n'est pas très humain et ne sont jamais choqués par un pouvoir. Il n'y a pas que du point de vue alimentaire que leurs mœurs dévient, et la dégénérescence congénitale se lit sur le visage d'au moins la moitié de la bande. Le reste est normal, du moins en apparence, et intégré à la société. Et même parfois à la bonne société. Ils ne sont presque jamais remplacés : au démon de recruter (bon courage !).

En ville, tout ce joli monde est logé dans un immeuble qui comprend souvent une boucherie, une charcuterie ou un restaurant... À la campagne, il s'agit de deux ou trois fermes isolées ou d'un hôtel\*\*. Dans tous les cas, les lieux font partie du lot et le démon touche le loyer des locataires normaux ou le paiement des clients qui survivent jusqu'à l'addition. Bon appétit !

Enfin, en guise de digestif, voici une eau-de-vie traditionnelle dont vous nous direz des nouvelles.



## LES CADEAUX BONUS

Parfois, l'Administration est tellement contente d'un PJ qu'elle a envie de lui faire un petit cadeau, quelque chose de plus personnel que quelques PA supplémentaires, quelque chose qui fasse vraiment plaisir. Ce sont les cadeaux bonus. En quelque sorte, l'inverse des blâmes.

Le MJ décide arbitrairement quand un PJ reçoit un cadeau bonus. Ils ne peuvent être achetés avec des PA, demandés à l'Administration ou réclamés à un supérieur. Le MJ peut choisir lui-même le cadeau reçu ou il peut s'aider des dés. Pour cela, lancez 1d6, ajoutez +1 si la récompense vient du supérieur lui-même (plutôt que de son Administration), +1 si la mission est une réussite retentissante et encore +1 si vous êtes de bonne humeur. Ensuite, consultez la table ad hoc parmi les pages suivantes.

## LARMES DE PENDU

La mandragore est certainement le plus fameux hallucinogène de nos régions. Son taux d'alcaloïdes explique aisément qu'appliquée en pommade sur les muqueuses, elle ait donné à des générations de sorciers et sorcières la sensation de voir Dieu ou Satan. Elle s'est raréfiée et son usage s'est perdu, tant à cause de l'Inquisition que d'un certain mépris de la chimie moderne pour le savoir ancien. Reste que les alignés nostalgiques la préfèrent au LSD comme ils préfèrent l'épée au fusil de chasse. De nombreux démons savent la trouver – Survie (forêt) – et l'utiliser pour en faire un anti-inflammatoire, un poison ou une drogue puissante et bon marché – Herboristerie ou Basse sorcellerie, jet difficile, voir Médecine ou Science (Chimie), jet très difficile. Note aux apprentis sorciers qui seraient mal inspirés à la lecture de ces lignes : il s'agit d'une plante bien réelle, mais ayant la fâcheuse manie d'envoyer à l'hôpital ou au cimetière ceux qui en ingèrent sans savoir la préparer.

Un sorcier doué peut aller plus loin encore, car si la mandragore ne naît pas du sperme des pendus, elle n'en est pas moins réellement magique. La liqueur de larmes de pendu est un mélange fortement alcoolisé qui nécessite de la gnôle, de l'amanite, de la belladone et bien sûr de la mandragore. On rajoute souvent un peu de miel pour le goût. Un jet de Basse sorcellerie permet d'en créer une bouteille qui devra macérer au moins un mois. La MR finale indique la force du breuvage. Lorsqu'un personnage en boit l'équivalent d'un petit verre (4 cl), le MJ doit faire un jet d'opposition entre la force du breuvage et la chance/foi du buveur. La MR indique le nombre de PP immédiatement perdus. S'il descend à zéro (ou s'il n'a pas de PP) l'excédent se traduit en PF perdu. Si le buveur en vient à perdre conscience, il tombe dans le coma durant deux ou trois jours (mais peut être réanimé par un jet de médecine très difficile). L'immunité aux maladies et aux poisons donne un bonus de six colonnes pour résister et empêche tout débordement sur les PF.

## ARCHANGES

### ALAIN

#### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (jardinage) 4.
- 3-4 Baguette de sourcier. Permet de détecter la présence d'eau potable à un kilomètre.
- 5-6 D'un simple coup d'œil, l'ange peut savoir si un humain est véritablement malheureux. Il n'est pas berné par l'hypocrisie ou les déguisements.
- 7-8 Abondance crée assez de nourriture pour 10 fois plus d'humains (soit 50 fois le niveau du pouvoir) et prend une apparence plus discrète (sac de riz, conserves).
- 9+ Ankh en cuivre. Confère en permanence un effet similaire aux pouvoirs Protection de l'âme et Protection de l'esprit, mais uniquement contre les pouvoirs des païens égyptiens.

## QUELQUES RÈGLES

Il en faut, mais pas trop.

**Talents.** Le personnage reçoit le talent au niveau indiqué. On ne tient pas compte des caractéristiques du personnage. Ce niveau peut augmenter normalement en dépensant des PA.

**Objets magiques.** Ils fonctionnent sans dépense de PP, sauf mention contraire.

**Pouvoirs spéciaux.** Eux non plus ne nécessitent pas de PP. Il s'agit de pouvoirs spirituels. Le MJ peut exiger un test de Foi dans les conditions particulières s'il en a envie.

*Note au MJ :* tous ces cadeaux ne sont pas équilibrés. Ils ne sont pas faits pour ça. C'est pour cela que leur attribution ne dépend que du bon vouloir de l'Administration, autrement dit du MJ. Si un pouvoir ou un objet vous semble trop puissant, eh bien ne l'utilisez pas ou modifiez-le jusqu'à ce qu'il vous convienne. Pensez aussi que ce que vous interdisez aux joueurs peut tout de même servir à vos PNJ... héhé.

## ANGE

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (danser le zouk) 3.
- 3-4 Sachet d'épices ultrafortes. Rend n'importe quel plat quasiment immangeable. Inépuisable.
- 5-6 En touchant le front d'un humain, l'ange peut savoir s'il penche plutôt du côté du Bien ou plutôt du côté du Mal.
- 7-8 Assaut spirituel inflige une blessure légère s'il retire entre 1 et 3 PP, une blessure grave entre 4 et 6 PP et une blessure fatale à partir de 7 PP.
- 9+ Baptistère. L'ange obtient la charge d'un des (rares !) fonts baptismaux utilisés pour transformer les démons en anges.

## BLANDINE

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (vendeur de literie) 2, plus un poste de vendeur dans un magasin d'ameublement.
- 3-4 Oreiller du bon sommeil. Assure un endormissement rapide et un sommeil tranquille. Procure un bonus de +2 contre les pouvoirs Cauchemar et Cauchemar mortel.
- 5-6 Simplement en la regardant, l'ange peut déterminer si une personne qui dort est en train de rêver ou de cauchemarder, et dans ce cas dans quelle partie de la MRC elle se trouve.
- 7-8 Rêve divin fonctionne en une fois sur tous les humains ayant partagé une expérience commune (comme être témoin d'un combat entre anges et démons).
- 9+ L'ange obtient la charge d'un univers de poche (de la taille d'un département français) sur la MRC.

## CATHERINE

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (sage-femme) 5.
- 3-4 Pilules du bonheur. Ces tablettes contraceptives, en plus de leur effet classique, protègent contre la plupart des MST et peuvent servir de conduit au pouvoir Conscience si l'ange le désire.
- 5-6 Don de marraine-fée. L'ange peut entrevoir l'avenir d'un nouveau-né et décrire sa vie en termes très vagues (bonheur ou malheur, vie paisible ou tourmentée, ...).
- 7-8 Conscience fonctionne à une portée longue et sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Arc de Déméter. C'est un arc court béni majeur (précision +0, puissance +4, portée courte). Son porteur bénéficie d'une protection de 5 tant qu'il a les deux pieds à terre.

## CHRISTOPHE

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (animateur de colo) 3, avec le BAFA, s'il vous plaît.
- 3-4 Hochet rigolo. Ce hochet affublé d'un personnage au sourire stupide a le don d'intriguer les enfants pendant des heures.
- 5-6 L'ange obtient le don de mettre (presque) n'importe qui de bonne humeur.
- 7-8 Enfance fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Flûte de Hamelin. Lorsque l'ange joue de cette flûte, tous les enfants du voisinage le suivent aveuglément.

## DANIEL

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (spéléologie) 3.
- 3-4 Cire d'abeille. Appliquée sur une batte, cette cire à bois confère un bonus de +1 en puissance. Inépuisable.
- 5-6 Église. L'ange est nommé protecteur d'une église datant d'1d6 siècles. Il peut y faire à peu près ce qu'il veut, sauf le dimanche matin pendant la messe.
- 7-8 Pétrification affecte d'un coup toutes les créatures qui regardent l'ange dans le round.
- 9+ Canette de panacée. Chaque canette de ce pack de six agit comme le pouvoir Guérison au niveau 6. Elles sont renouvelées entre deux missions.

## DIDIER

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (philatélie) 3 et les classeurs qui vont avec.
- 3-4 Cachet faisant foi. Toute lettre cachetée avec ce tampon arrivera exactement 24 heures plus tard, quelle que soit la destination (y compris sur la terre Adélie, voire à Limoges).
- 5-6 Pigeon. L'ange reçoit un pigeon dressé particulièrement intelligent, capable de transporter des messages ou encore de chier sur ses ennemis avec une précision diabolique.

# AIDES DE JEU

- 7-8 L'ange sait exactement quand et où un Message officiel a été ouvert et par qui.
- 9+ Ligne directe. L'ange obtient le numéro de portable de l'archange. Il ne le coupe que lorsqu'il est en réunion. Mais il est souvent en réunion.

## DOMINIQUE

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (inspecteur des impôts) 3, plus un poste dans une direction régionale.
- 3-4 Costume impeccable. Ne se tache pas, n'est jamais froissé.
- 5-6 Regard courroucé. En fronçant les sourcils, l'ange peut faire craquer n'importe quel humain ayant une Volonté strictement inférieure à la moitié de la sienne.
- 7-8 Jugement permet de juger un groupe d'humains (jusqu'à 2 par niveau du pouvoir). S'ils sont déclarés coupables, il se crée autant d'épées que d'accusés.
- 9+ Balance de l'âme. Ce pèse-personne électronique permet de savoir si un humain va au Paradis, au Purgatoire ou en Enfer après sa mort.

## ELI

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (militant écologiste) 3.
- 3-4 Local. L'ange obtient la charge d'un local écologiste et des militants qui vont avec.
- 5-6 L'ange ne peut être interrompu ou bâillonné d'aucune façon tant qu'il parle d'écologie.
- 7-8 Communication divine oblige l'interlocuteur à écouter l'ange et à répondre du mieux de ses capacités pour les plantes et les minéraux. Les animaux et les humains peuvent mentir ou répondre à côté.
- 9+ Gemme de beauté. Une pierre précieuse grosse comme le poing. Elle empêche toute altération de la nature dans un rayon d'un kilomètre (constructions, dressage d'un animal, abattage d'arbres), soit par des coïncidences improbables, soit carrément par des moyens surnaturels.

## FRANCIS

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (jouer à *Diplomacy*) 3, avec une boîte du jeu.
- 3-4 Table ronde. Confère un bonus de +2 colonnes en Discussion à toutes les personnes qui y sont assises.
- 5-6 En regardant deux personnes, l'ange peut connaître la nature du conflit qui les oppose.
- 7-8 Alliance peut affecter un nombre quelconque de personnes.
- 9+ Anneau unique. Chaque fois que l'ange noue une Alliance, cet anneau en or gagne 1 PP. L'ange peut y puiser à volonté, mais uniquement par bloc de 5 PP.

## GEORGES

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (histoire des croisades) 3.
- 3-4 Dent de dragon. Arrachée sur le cadavre de son propriétaire au V<sup>e</sup> siècle. Aucun pouvoir particulier.

- 5-6 Les subordonnés de l'ange ne discutent jamais ses ordres, même s'ils sont révoltants.
- 7-8 Colère divine affecte également les soldats sous ses ordres (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Armure de splendeur. Cette armure d'officier de l'armée romaine bénie (protection 6, couverture importante) inflige une blessure légère à tout démon qui frappe son porteur à mains nues (ou à griffes nues, ou à crocs nus, ...).

## GUY

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (fan d'*Urgence*) 3, avec un pin's.
- 3-4 Stéthoscope divinatoire. Permet de diagnostiquer à peu près n'importe quelle maladie.
- 5-6 L'ange peut réanimer un humain évanoui ou dans le coma, simplement en lui touchant le front.
- 7-8 L'ange peut stocker des utilisations de Guérison dans des médicaments. N'importe qui peut les utiliser et bénéficier du pouvoir. Les PP restent engagés tant que le médoc n'a pas servi.
- 9+ Cuve miraculeuse. Toute personne vivante plongée dans cette cuve en sort en pleine santé (PF au maximum, pas de blessure, pas de maladies). Elle n'est pas transportable.

## HASSAN

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (poésie arabe) 4.
- 3-4 Colombe. L'ange obtient la charge d'une colombe dressée et presque intelligente qui peut transmettre des messages et roucouler.
- 5-6 En regardant une personne pendant une minute, l'ange peut estimer son niveau en Savoir occulte.
- 7-8 Tolérance fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à 2 par niveau du pouvoir).
- 9+ Couronne de gloire. Quand l'ange tient cette couronne à bout de bras au-dessus de sa tête, elle génère une Aura de pacification au niveau 8 autour de lui.

## JANUS

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Langues (langage des signes, argot des voleurs).
- 3-4 Balance numismatique. Cette balance électronique affiche le prix de l'objet qu'on y place (ou du moins, une bonne estimation) plutôt que son poids.
- 5-6 En touchant un objet, l'ange apprend s'il a été acquis légalement ou pas.
- 7-8 Ouverture fonctionne à distance (portée moyenne) et sur toutes les serrures d'un même bâtiment en même temps.
- 9+ Matraque d'Arsène. Lorsque cette matraque bénie (précision +4, puissance +5) inflige une blessure légère ou mieux, sa victime perd tous ses PF d'un coup.



## JEAN

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (fan de *MacGyver*) 3
- 3-4 Calculatrice probabiliste. Permet d'estimer assez précisément les chances de réussite d'une action quelconque (quoique le résultat puisse être faussé par des impondérables à la discrétion du MJ).
- 5-6 En touchant un objet en panne, l'ange apprend l'origine du problème et la façon de le réparer.
- 7-8 Les objets créés avec Innovation peuvent posséder des pouvoirs spirituels. La réserve de PP de la machine est égale au triple de la quantité investie par l'ange.
- 9+ Proto. L'ange obtient un objet technologique issu des laboratoires de Jean, pour le tester sur le terrain. Cela peut être une voiture qui marche à la bave de crapaud, un fusil lance-crapaud ou encore des graines de crapauds explosives. Voire un truc sans crapaud.

## JEAN-LUC

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (mots fléchés) 3
- 3-4 Insigne honorable. Cousu sur un vêtement, ce blason procure une protection de 1 à son porteur.
- 5-6 L'ange peut détecter la présence d'armes à feu dans un rayon correspondant à leur portée (autrement dit, il détecte les armes capables de l'atteindre).
- 7-8 Lors d'un Sacrifice ultime, la sévérité de la blessure transférée est réduite d'un cran.
- 9+ Médaille de Saint Antoine. Augmente de 2 points le seuil de blessure légère d'un humain normal (pas d'un ange ou d'un démon ou d'un autre truc étrange). Les autres seuils sont à recalculer en conséquence.



## JÉSUS

Jésus n'a pas de serviteurs, mais il lui arrive de faire des cadeaux aux anges d'autres supérieurs. Voire à des démons. Ou même à des humains. En fait, il lui arrive régulièrement de faire n'importe quoi.

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (charpenterie) 2, avec un marteau et une scie.
- 3-4 Faux saint suaire. Avec une image du Christ, mais aucun pouvoir spécial. Sent bon la lavande.
- 5-6 Clefs de chez Régis. Permet de trouver automatiquement Chez Régis.
- 7-8 L'ange gagne le pouvoir Miracle au niveau 6. Ha ha ha, non je déconne. En fait, Jésus utilise une fois Miracle en faveur du personnage. Les effets sont laissés à l'appréciation du MJ.
- 9+ Véritable saint suaire. Si un cadavre frais (moins de 12 heures) est enroulé dans ce linceul pour son inhumation, la personne ressuscite trois jours plus tard.

## JORDI

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (réalisateur de documentaires animaliers) 2, avec une caméra.
- 3-4 Lapin nain. L'ange hérite d'un lapin nain qui tient dans la poche. Il est très, très mignon. Sauf quand il chie dans la poche.
- 5-6 L'ange est considéré par les animaux de toutes races comme l'un des leurs. Ils ne l'attaqueront jamais, à moins d'être dressés ou contrôlés.
- 7-8 Appel des animaux convoque des animaux de la race choisie par l'ange plutôt que celles se trouvant dans le coin. Donc : tigres, éléphants, tique géante...
- 9+ Cape de transformation. Lorsqu'il revêt cette cape, l'ange prend la forme d'un animal de son choix (comme avec le pouvoir Transformation au niveau 6), sans limite de temps.

## JOSEPH

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (jouer de l'orgue) 3
- 3-4 Feutre mou. Tant que l'ange porte ce chapeau, personne ne se souviendra de son visage.
- 5-6 En regardant une personne, l'ange peut savoir précisément à quand remonte sa dernière confession.
- 7-8 Les réponses obtenues sous la Torture ne sont plus limitées en temps (mais leur nombre est inchangé).
- 9+ Martinet de rectitude. Une utilisation régulière de cet objet sur soi-même assure de rester dans la droite ligne des commandements divins (et protège contre toute tentative de contrôle mental ou de corruption).

## KHALID

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (professeur en école coranique) 4
- 3-4 Boussole divine. Indique infailliblement la direction de la Mecque.
- 5-6 En regardant une personne dans les yeux, l'ange peut savoir s'il peut utiliser le pouvoir de Colère de Dieu sur elle (c.-à-d. si elle est un démon ou un non-musulman).
- 7-8 L'ange peut dépenser 3 PP pour activer Colère divine lors d'une attaque. Les dégâts sont alors augmentés de trois fois le niveau du pouvoir.
- 9+ Lame sainte. Cimeterre béni (précision +4, puissance +6). Tant que le démon le tient en main, il bénéficie d'une protection de 5 contre les attaques des démons et des non-musulmans.

## LAURENT

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (forge) 3
- 3-4 Médaille. Une belle décoration plaquée or, avec un ruban rouge. Pas de pouvoir spécial.
- 5-6 Toute arme tenue en main par l'ange pendant au moins une minute redevient comme neuve (une épée reprend son tranchant, une arme à feu est propre et chargée...).

# AIDES DE JEU

## AUTRES IDÉES DE CADEAUX

Les cadeaux bonus offrent la possibilité de bidouiller les règles habituelles d'INS/MV. Ils peuvent modifier la façon dont fonctionne un pouvoir, accorder des privilèges inédits ou un objet aux fonctions bizarroïdes. Les listes ci-jointes présentent les cadeaux spécifiques à chaque supérieur, mais un personnage peut recevoir d'autres cadeaux si le cœur vous en dit. Voici quelques idées :

- Une arme ou un pouvoir offensif du personnage obtient une qualité comme Intangible, Parade difficile ou Pénétration importante, ou gagne un bonus de +2 en précision ou en puissance.
- Une armure ou un pouvoir défensif du personnage obtient une qualité comme Hyperdense, perd un défaut comme Couverture partielle ou Destructible, ou gagne 2 points de protection.

7-8 Juste lame fonctionne sur n'importe quelle arme manufacturée, y compris une arme à feu.

9+ Épée fabuleuse. C'est une épée courte bénie majeure (précision +5, puissance +5). Elle n'est visible que des anges et des démons. Les humains ont l'impression que l'ange se bat à mains nues.

## MARC

### D6 Cadeau

1-2 Hobby (jouer au *Monopoly*) 4, avec une boîte du jeu.

3-4 Stylo hypocrite. Les clauses écrites avec ce stylo ont une chance sur deux de ne pas être lues. Son utilisation est interdite avec un Contrat divin.

5-6 L'ange peut forcer toute personne avec qui il discute pendant au moins une heure à donner 1% de ses biens à l'Église.

7-8 Le Contrat divin est valide même si une des deux parties a été contrainte à donner son accord (matériellement ou magiquement).

9+ Voiture chimérique. La couleur et le modèle de ce véhicule changent au gré des envies du conducteur. Il gagne toute course et toute poursuite à laquelle il participe.

## MATHIAS

### D6 Cadeau

1-2 Hobby (histoire de la Guerre Froide) 3

3-4 Coccinelle-espionne. Enregistre les conversations dans la pièce où elle se trouve et rejoint l'ange après un temps déterminé.

5-6 Familier. L'ange reçoit un familier démoniaque (qui croit être au service d'un démon... Attention aux gaffes !).

7-8 L'ange parle parfaitement la langue démoniaque. Il obtient deux pouvoirs normalement réservés aux démons, dont une forme de membre exotique et un autre au niveau 3 (comme Douleur, Éventration ou Poison).

9+ Gemme d'infiltration. Cette gemme normalement noire se met à émettre une lueur rougeâtre quand la couverture de l'ange a été percée à jour (sans donner plus de détails).

- La portée (ou l'aire d'effet) d'un pouvoir augmente d'un cran (cf. page 47 du Système de jeu).
- La durée d'un pouvoir constant s'exprime en minutes plutôt qu'en secondes, en heures plutôt qu'en minutes ou en jours plutôt qu'en heures.
- Un pouvoir mental devient spirituel.
- Le niveau d'un pouvoir augmente de 4, mais contre une catégorie d'ennemis seulement (les démons de Baal, les héros vikings ou les habitants de Limoges).
- Le coût d'activation d'un pouvoir est divisé par deux.
- Un pouvoir constant devient gratuit, mais seulement dans certaines conditions (par exemple, Armure corporelle dans les musées, Aura de pacification lorsqu'on ferme les yeux ou Télékinésie sur les objets oranges).

## MICHEL

### D6 Cadeau

1-2 Hobby (fan de *Thor*, le comics) 3, avec une belle collection

3-4 Couteau suisse. D'aspect anodin et classique, il contient en fait une hache, une épée et un petit calibre.

5-6 S'il le souhaite, l'ange peut déclarer un duel contre un adversaire. Aucune autre personne ne pourra alors intervenir dans leur combat, et ce jusqu'à la mort ou la reddition de l'un d'eux.

7-8 Si l'ange réussit un test incroyable lorsqu'il utilise Maîtrise martiale, la gravité de la blessure est augmentée de deux crans (et le nombre de colonnes de malus au test de Force pour survivre à une mort subite n'est plus divisé par deux).

9+ Hache-tonnerre. Cette hache bénie majeure (précision +2, puissance +11) détruit automatiquement les murs, les portes et les armures qu'elle frappe. En faisant un joli BARRROUUM.

## NOVALIS

### D6 Cadeau

1-2 Hobby (symbolique des fleurs) 3

3-4 Bouquet de violettes. Rafrâchit et parfume la pièce où il se trouve.

5-6 Main verte. La main de l'ange devient verte. Toute plante qu'il touche reste en bonne santé pour l'année à venir.

7-8 Pollen fonctionne à portée moyenne et sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).

9+ Rameau d'olivier. Crée une Aura de pacification au niveau 8 dans la pièce où il se trouve.

## VICTOR

### D6 Cadeau

1-2 Hobby (œuvre de Shakespeare) 3, avec une intégrale traduite en latin.

3-4 Thermomètre. Se place sur le front ; mesure la foi en Dieu plutôt que la température.

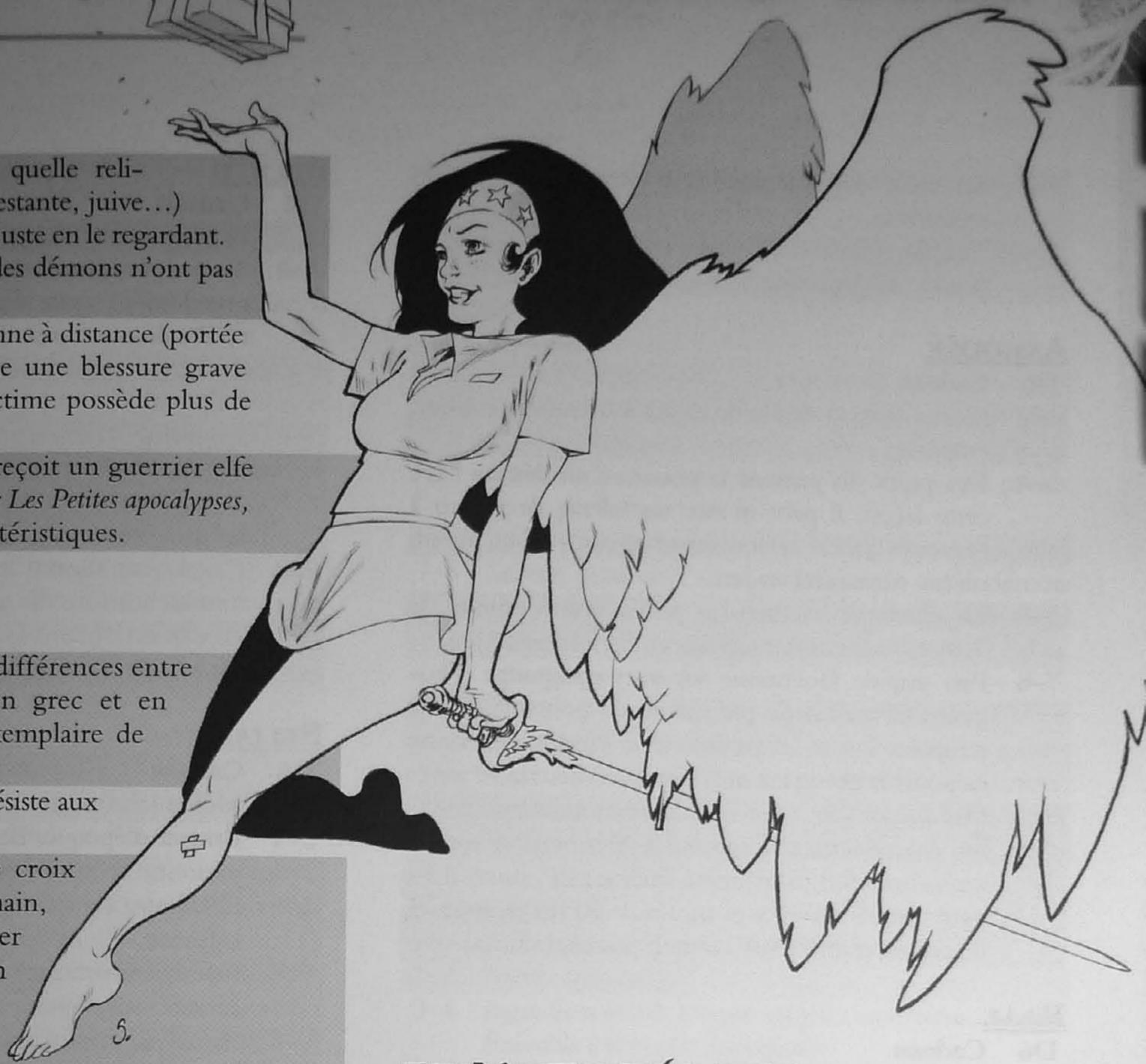


- 5-6 L'ange peut savoir à quelle religion (catholique, protestante, juive...) appartient un humain juste en le regardant. Notez que la plupart des démons n'ont pas de religion.
- 7-8 Embrassement fonctionne à distance (portée moyenne) et provoque une blessure grave chaque round si la victime possède plus de 20 PP.
- 9+ Guerrier elfe. L'ange reçoit un guerrier elfe comme serviteur. Voir *Les Petites apocalypses*, page 42 pour ses caractéristiques.

## WALTHER

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (gloser sur les différences entre les bibles en latin, en grec et en hébreu) 5, avec un exemplaire de chaque.
- 3-4 Soutane impeccable. Résiste aux taches de vomis.
- 5-6 En faisant le signe de croix sur le front d'un humain, l'ange peut déterminer s'il accueille un démon et dans ce cas où se trouve l'âme d'origine (Paradis, Enfer ou Purgatoire).
- 7-8 Exorcisme ne prend qu'une minute au lieu d'une heure et fonctionne également sur les corps d'accueil de héros païens.
- 9+ Crucifix de Torquemada. Confère au porteur un effet similaire aux pouvoirs Protection de l'âme et Protection de l'esprit, mais uniquement pendant un exorcisme.



## YVES

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (relieur) 3, avec de la colle et des ciseaux.
- 3-4 Lunettes de lecture. Permettent de lire dans le noir. Pas de se déplacer ou de tirer ni rien d'autre. Juste de lire.
- 5-6 Bibliothèque. L'ange reçoit la garde d'une bibliothèque municipale contenant 666 milliers de livres.
- 7-8 Philosophie fonctionne même si l'ange n'est pas convaincu de ce qu'il explique.
- 9+ Livre blanc. Le contenu de ce petit livre de poche peut changer pour celui de (presque) n'importe quel autre livre passé ou présent (même *Intervention Divine*, c'est dire).

## PRINCES-DÉMONS

### ABALAM

#### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (imiter les comiques français morts) 3.
- 3-4 Camisole en soie. Légère et résistante, elle peut être portée sous ses vêtements sans problème. Tient chaud en hiver. Aucun pouvoir spécial.
- 5-6 Nulle contrainte ne peut empêcher le démon de crier et il peut échapper à (presque) n'importe quelle camisole ou cellule d'isolement. Les calmants n'ont aucun effet sur lui.
- 7-8 Camisole fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Entonnoir. Tant que le démon porte cet entonnoir sur la tête, personne ne réagira à ses agissements, aussi bizarres soient-ils.

### ANDROMALIUS

#### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (agent et expert en assurance) 2
- 3-4 Marteau honorable. Lorsque le démon frappe ce marteau contre un socle en bois, toutes les personnes présentes dans la salle se taisent pendant trois secondes.
- 5-6 Lorsque le démon serre la main d'un humain qui ne le connaît pas encore et dont la Volonté est inférieure de la moitié à la sienne, ce dernier lui fait spontanément confiance. Cette confiance peut disparaître assez vite selon les actes du démon.

# AIDES DE JEU

7-8 Les effets d'Humanité s'étendent aux coéquipiers du démon.

9+ Tampon perfide. Appliqué sur la paume d'un démon, ce tampon affiche la date de sa dernière action maléfique.

## ASMODÉE

### **D6 Cadeau**

1-2 Métier (auteur de jeu de rôles) 3, actuellement sans emploi.

3-4 Dés pipés. Ils portent la poisse ... au démon ! De cette façon, il peut mettre ses talents de joueur à l'épreuve même quand ses adversaires n'ont pas un niveau surnaturel en Jeu.

5-6 En observant un humain pendant une minute, le démon peut estimer son niveau dans le talent Jeu.

7-8 Pari stupide fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir). Si elle remporte le pari, la victime n'est immunisée contre ce pouvoir que pendant 10 jours (au lieu de 10 ans).

9+ Dés du pouvoir. Le démon doit annoncer un nombre avant de lancer ces trois dés. Si le nombre sort au moins une fois, il récupère tous ses PP, sinon il les perd tous. S'il joue avec moins de 10 PP en réserve, il perd en plus 10-(PP actuel) points de fatigue.

## BAAL

### **D6 Cadeau**

1-2 Hobby (Chant de corps de garde) 2.

3-4 Toise militaire. Au lieu de mesurer la taille, cette toise indique la fiabilité d'une recrue au combat.

5-6 Le démon peut connaître à tout moment la position et l'état de santé de ses subordonnés.

7-8 Art de combat permet de porter un nombre d'attaques supplémentaires égal à la moitié du niveau de ce pouvoir (arrondi au-dessus).

9+ Veste de vigueur. Augmente le seuil de blessure légère du démon d'un point. Les autres seuils sont à recalculer en conséquence.

## BAALBERITH

### **D6 Cadeau**

1-2 Métier (archiviste) 3.

3-4 Bottin universel. Tient dans la poche. On y trouve tous les numéros de téléphone du monde.

5-6 Chaque matin, le démon peut choisir une personne dont il connaît le nom. Celle-ci ne recevra aucun courrier dans la journée (postal ou électronique).

7-8 Le démon sait exactement quand et où un Message officiel a été ouvert et par qui.

9+ Courriel perso. Le démon obtient l'adresse électronique personnelle du prince-démon. Hélas, il y répond avec autant de célérité que Croc...

## BELETH

### **D6 Cadeau**

1-2 Hobby (fan de *Freddy*) 3, avec une intégrale en DVD.

3-4 Tisane de grand-mère. En véritables poils de grand-mère, cette tisane assure un sommeil agité et absolument pas réparateur. Procure un bonus de +2 contre les pouvoirs Rêve et Rêve divin. Inépuisable.

5-6 Simplement en la regardant, le démon peut déterminer si une personne qui dort est en train de rêver ou de cauchemarder, et dans ce cas dans quelle partie de la MRC elle se trouve.

7-8 Cauchemar mortel fonctionne en une fois contre tous les humains dormant dans le même bâtiment.

9+ Le démon obtient la charge d'un univers de poche (de la taille d'un département français) sur la MRC.

## BELIAL

### **D6 Cadeau**

1-2 Métier (chauffagiste) 3.

3-4 Briquet d'époque. Belle flamme, inépuisable. Non, personne ne sait de quelle « époque » il s'agit.

5-6 Le démon voit parfaitement à travers les flammes et la fumée.

7-8 Incendie fonctionne à portée longue et les temps de latence sont divisés par cinq.

9+ Brosse de désamiantage. Tant que le démon tient cette brosse dans une main, toutes les protections (naturelles ou surnaturelles) contre le feu sont inefficaces dans un rayon moyen.

## BIFRONS

### **D6 Cadeau**

1-2 Hobby (président de fan-club de Roméro) 3, Croc est membre ! Enfin, je crois.

3-4 Certificat de décès. S'il signe ce bout de papier, le démon présente tous les symptômes d'une mort récente (sa respiration et son pouls ne sont plus perceptibles, ses pupilles ne sont pas réactives, ...). Il est encore vivant, mais lui seul le sait. Cela dure jusqu'à ce qu'il efface sa signature.

5-6 En touchant le front d'un cadavre (ou les restes s'il n'a plus de tête), le démon apprend les causes de sa mort (mais pas le nom de l'assassin, quand même).

7-8 Résurrection macabre fonctionne même sur des cadavres tués par d'autres personnes que le démon et affecte d'un coup tous les morts situés à portée. La limite d'une minute reste valable.

9+ Fémur de tyrannosaure. Sert de massue maudite (précision +3, puissance +6). Toute attaque réussie brise un os de la victime, qui subit donc au moins une blessure légère.



## CAYM

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (taxidermiste) 4
- 3-4 Appeau universel. Permet d'imiter le bruit de n'importe quel animal. Sauf la carpe. C'est particulier, la carpe. Genre : b...p, b...p. Ça, il ne sait pas faire.
- 5-6 En regardant un animal domestique dans les yeux, le démon peut effacer toute trace de domestication et d'amour pour son maître.
- 7-8 Le démon peut utiliser ses pouvoirs physiques ou mentaux lors d'une Transformation. Cependant, leur niveau est limité à celui de ce pouvoir.
- 9+ Fusil empailleur. Un fusil maudit (précision +3, puissance +9). Il tue et empaille automatiquement tout animal à qui il inflige au moins une blessure grave.

## CROCELL

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (poseur de climatisation) 3.
- 3-4 Sac congélation. Parfaitement isotherme. Conserve la glace et les trucs froids... froids, indéfiniment.
- 5-6 Le démon voit parfaitement à travers la brume et la glace.
- 7-8 Froid polaire fonctionne à portée longue et les temps de latence sont divisés par cinq.
- 9+ Pic à glace. Un pic maudit (précision +3, puissance +5). En frappant le sol, il crée un volume de glace équivalent à une voiture. En frappant deux fois, à un camion ; trois fois, à une maison individuelle et on s'arrêtera là.

## DAJĀL

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (chanteur de rap) 3.
- 3-4 Téléphone arabe. Permet de téléphoner gratuitement dans les pays où l'Islam est la religion d'État. Je tiens à signaler que j'ai un peu honte de ce jeu de mots et qu'en plus il entretient une confusion entre Arabes et musulmans. Je m'en excuse d'avance.
- 5-6 En serrant la main d'un humain, le démon peut s'assurer qu'il sera violemment en désaccord avec lui.
- 7-8 Révolte fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Mégaphone de dissension. Quoi qu'on dise dedans, on est sûr que la foule qui écoute va se diviser en deux camps violemment opposés.

## FURFUR

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (danser en transe) 3.
- 3-4 Baladeur bruyant. La taille d'un iPod, la puissance d'un ampli de concert.
- 5-6 Le démon est capable de mener une conversation normale pendant un concert ou dans une discothèque où règne un bruit assourdissant.
- 7-8 Suicide fonctionne même sur les créatures surnaturelles (bien qu'elles bénéficient d'un bonus de 2 colonnes) et peut affecter un groupe d'humains en une seule fois (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).

- 9+ Guitare héroïque. Indestructible, c'est une arme maudite (précision +2, puissance +6), qui rend sourd toute personne qu'elle frappe (pour 1d6 jours seulement).

## GAZIEL

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (chercheur d'or) 3, avec une pelle et un tamis.
- 3-4 Lunettes de taupe. Verres de 3 cm d'épaisseur. Permet de voir à travers 1 mètre de terre, à condition d'avoir la tête dedans. La terre seulement, pas la pierre, pas les murs, pas le bois. Juste la terre.
- 5-6 Le personnage voit dans le noir comme en plein jour.
- 7-8 Séisme peut viser une créature seule. Si le démon réussit un test de pouvoir résisté par l'Agilité de la cible, celle-ci tombe dans une faille sans fond qui se referme peu après.
- 9+ Pelle de sauvegarde. Le propriétaire de cette pelle ne peut être la victime d'un éboulement ou d'un glissement de terrain qui risquerait de l'étouffer ou de le retenir prisonnier. Il se retrouve quelques heures plus tard à l'air libre, sa pelle à la main, sans savoir ce qu'il fait là.

## HAAGENTI

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (pâtissier) 5.
- 3-4 Ingrédient secret. Donne un goût mystérieux et indéfinissable à tout plat. Inépuisable.
- 5-6 En observant un humain pendant une minute, le démon peut apprendre ses goûts en matière de cuisine et de boisson.
- 7-8 Cuisine démoniaque affecte plusieurs personnes en même temps ou à la suite (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Cuillère en bois. En touchant un aliment, la cuillère peut lui donner le goût ou l'apparence (pas les deux !) de n'importe quel autre aliment. Fonctionne aussi sur les boissons.

## KOBAL

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (clown blanc) 4, avec un nez rouge. Comment, le clown blanc n'a pas de nez rouge ? Vous savez que ce n'est pas très sain cette obsession pour le cirque ? Allez, circulez !
- 3-4 Coussin péteur. Fait prout, avec la particularité d'être parfaitement invisible tant qu'on ne s'est pas assis dessus. C'est nul comme objet, hein ? Ben ouais, mais c'est cadeau. Alors, tu prends et tu dis merci. Voilà, c'est bien.
- 5-6 En observant un humain pendant une minute, le démon peut apprendre ses goûts en matière d'humour.
- 7-8 Au quatrième round de Gag absurde, et tous les rounds après cela, les victimes doivent réussir un test standard de Volonté pour éviter de mourir de rire.
- 9+ Blague fatale. Elle est si drôle que quiconque l'entend en meurt aussitôt. Problème : lorsqu'il en prend connaissance, le démon meurt. Mais avec le sourire !

# AIDES DE JEU

## KRONOS

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (horloger) 4.
- 3-4 Montre mondiale. Avec une aiguille par fuseau horaire. 24 donc, mais toutes de couleurs différentes.
- 5-6 Le démon sait toujours exactement l'heure qu'il est.
- 7-8 Projection temporelle peut envoyer vers le passé plutôt que vers le futur (une chance sur deux). Bonjour les paradoxes ! Préparez l'aspirine ou jouez-la cool.
- 9+ Sablier de la fin des temps (cf. page 86 du Système de jeu).

## MAJÛJ

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (peintures murales illicites à caractère subversif, c.-à-d. tags « nik les keufs ») 2.
- 3-4 T-shirt *Mangez du porc !* Énerve les anges de Khalid. Pas de pouvoirs spéciaux.
- 5-6 En observant un humain une minute, le démon apprend quelles pulsions primaires il réprime.
- 7-8 Bestialité fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Brise-lames de Laurent. Armure maudite (protection 7, couverture partielle). Une arme maniée par un ange de Laurent est automatiquement détruite lorsqu'elle frappe l'armure.

## MALPHAS

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (conseiller conjugal) 3.
- 3-4 Table carrée. Confère un malus de -2 colonnes en Discussion à toutes les personnes qui y sont assises.
- 5-6 En regardant deux personnes, l'ange peut connaître la nature du conflit qui les oppose.
- 7-8 Discorde peut affecter un nombre quelconque de personnes.
- 9+ Anneaux multiples. Chacun de ces anneaux augmente le total de PP de leur porteur de 5 points. Le démon en reçoit deux de moins que le nombre de personnes dans son équipe, à lui de les distribuer (sachant que porter deux anneaux ne donne rien de plus qu'un seul).

## MALTHUS

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (ostéopathe) 2.
- 3-4 Stéthoscope divinatoire. Permet de diagnostiquer à peu près n'importe quelle maladie.
- 5-6 Le démon peut rendre des médicaments inopérants simplement en les touchant.
- 7-8 L'Infection s'étend automatiquement de 1d6 mètres chaque jour, à moins que des mesures sanitaires ne soient prises.
- 9+ Pierre d'épidémie. Empêche toute guérison naturelle dans le bâtiment où elle se trouve.

## MAMMON

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (golf) 3, avec des clubs, des tees et des balles.
- 3-4 Manager de l'année. Le démon reçoit ce titre d'un magazine quelconque. Il reçoit une poignée de numéros avec sa tronche en couverture.
- 5-6 En observant un humain pendant une minute, le démon peut estimer le montant de son salaire.
- 7-8 Corruption fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ [www.tes-comptes.com](http://www.tes-comptes.com). Grâce à ce site réservé, le démon a accès aux comptes de n'importe quel particulier ou entreprise.

## MARIE-JOLIE

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (entretien du cuir et du latex) 4.
- 3-4 Vaseline enchantée. Pour faire entrer n'importe quoi n'importe où.
- 5-6 En touchant le nombril d'un humain, le démon peut multiplier sa capacité de jouissance par 10, ou au contraire l'annuler complètement.
- 7-8 Fantôme affecte plusieurs personnes en même temps ou à la suite (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Bandeau de perversion. Tant qu'un humain porte ce bandeau sur les yeux, il accepte sans sourciller toutes les propositions que lui fait le démon, même les plus indécentes.

## MORAX

### D6 Cadeau

- 1-2 Métier (négociant en art moderne) 4.
- 3-4 Galerie d'art. Le démon reçoit la charge d'une galerie d'art où il peut exposer qui il veut et faire des vernis-sages avec des petits-fours périmés.
- 5-6 En observant une œuvre pendant une minute, le démon peut avoir une estimation de son prix (et notamment savoir s'il s'agit d'un faux).
- 7-8 Œuvre d'art affecte plusieurs personnes en même temps ou à la suite (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Peintures réalistes. Tout ce que le démon peint avec ces couleurs se réalise dans les jours qui suivent. Inépuisable. C'est cool, non ? Ha, mais il faut jouer un Morax, dur. Et puis, il faut savoir peindre. Le MJ est seul juge de l'interprétation que la magie fait du tableau ...

## NISROCH

### D6 Cadeau

- 1-2 Hobby (porter des chaînes en or) 4.
- 3-4 Boîte de space-cachous. C'est une boîte ordinaire, mais le démon peut changer les cachous en à peu près n'importe quelle drogue. Inépuisable.
- 5-6 Le démon peut transformer n'importe quelle quantité de drogue en sucre ou en farine, juste en touchant son récipient.



- 7-8 Accoutumance affecte tout un groupe d'humains (jusqu'à deux fois par niveau du pouvoir).
- 9+ Valise à biftons. En laissant cette valise fermée pendant un mois, elle se remplit d'une chiée de billets de banque.

**NOG**

**D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (ronfler mélodieusement) 4.
- 3-4 Arrêt maladie. À durée illimitée.
- 5-6 En observant un humain pendant une minute, le démon apprend ce qui le fatigue le plus.
- 7-8 Le démon n'est plus affecté par son propre Glandage.
- 9+ Doudou voyageur. En dormant avec cette peluche dans les bras, le démon peut se réveiller dans un autre lit, n'importe où dans le monde. Il choisit sa ville de destination, mais pas l'emplacement exact.

**NYBBAS**

**D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (animateur de télé) 2, et un poste sur France3 région.
- 3-4 Parabole portable. Ce petit disque de 5 cm de diamètre capte toutes les émissions télé du monde et de ses environs.
- 5-6 En observant une personne, le démon apprend en gros combien de temps elle a passé devant la télévision.

- 7-8 Message subliminal affecte plusieurs personnes en même temps ou à la suite (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Émetteur pirate. Permet de modifier un programme télé ou d'imposer le sien, sans risque de détection ou de coupure.

**OUIKKA**

**D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (écrire du rap à message politique) 2.
- 3-4 Cerf-volant. Vole même sans vent. Magique, non ?
- 5-6 Le démon ne peut être blessé par une explosion. Jamais. Il s'en sort toujours miraculeusement indemne.
- 7-8 Martyre (cf. page 104) fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Sac anodin. Ce grand sac de sport n'est jamais fouillé par les gardes et son contenu ne réagit pas aux différents détecteurs.

**SAMIGINA**

**D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (jouer à *Vampire*) 4, avec un exemplaire de *Requiem*.
- 3-4 Cercueil. Rembourré, tout confort, fermetures plaquées or. Pas de pouvoirs spéciaux.
- 5-6 Le démon sait à tout instant où se trouve la dernière personne qu'il a mordue (avec ou sans Baiser vampirique).
- 7-8 Un humain dépendant du Baiser vampirique et tué par ce pouvoir se relève en tant que vampire lors de la nuit suivant son inhumation (à moins d'avoir la tête tranchée et la bouche remplie de gousses d'ail).
- 9+ Immortel. Si le démon est tué, plutôt que de faire plop, il se change en brume et rejoint son cercueil où il se reconstitue en 1d6 jours. Si on détruit le cercueil pendant ce temps ou si le démon n'arrive pas à l'atteindre en moins d'une heure, il fait plop. Notez que le démon ne subit aucune des limitations habituelles des vampires (soleil, pieux, ail...).

**SCOX**

**D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (astrologue) 3, enfin « métier » ... ha ha ha. Triste.
- 3-4 Statue. Une statue de 5 mètres de haut, à l'effigie du démon. Il peut aussi la réduire pour la transporter dans sa poche.
- 5-6 S'il serre la main d'un humain, le démon peut déceler toute faille émotionnelle (chagrin d'amour, problème avec les parents...) dont il peut profiter pour le convertir.
- 7-8 Possession permet de créer des familiers (pour 1 PP permanent) en plus de démons mineurs. Par ailleurs, 1 PP permanent suffit pour créer un démon mineur par niveau de pouvoir.
- 9+ Autel de sacrifice. Tout humain consentant ou vierge sacrifiée sur l'autel confère au démon 1 PP permanent, qu'il ne peut utiliser que pour le pouvoir Possession.

# AIDES DE JEU

## SHAYTAN

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (chirurgien esthétique) 3, avec son scalpel et une réserve de silicone.
- 3-4 Appareil flouto. Comme un appareil photo, sauf que les clichés sont systématiquement mal éclairés, pas bien cadrés, bref moches.
- 5-6 En touchant le front d'un humain pendant une minute, le démon peut lui donner une apparence quelconque (c.-à-d. ni belle, ni moche). Les effets sont définitifs.
- 7-8 Décrépitude fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Peinture en aérosol. Tout objet tagué avec cette peinture devient vieux et laid en quelques heures. La peinture s'écaille, les couleurs tournent au gris terne, les matériaux au béton brut.

## UPHIR

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Métier (gardien de décharge) 2, avec sa décharge.
- 3-4 Compteur Geiger. Miniaturisé et fonctionnel. Pas de pouvoirs spéciaux.
- 5-6 En touchant une personne, le démon peut déterminer si elle est allergique, et si oui à quoi.
- 7-8 Allergie (cf. page suivante) fonctionne sur tout un groupe d'humains (jusqu'à deux par niveau du pouvoir).
- 9+ Pierre polluante. Ce bête caillou détruit progressivement tout objet ou structure sur ou dans lesquels il est posé. Une voiture est réduite à un tas de rouille en une semaine, un immeuble s'effondre en un mois.

## VALEFOR

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Langues (langage des signes, argot des voleurs).
- 3-4 Balance numismatique. Cette balance électronique affiche le prix de l'objet qu'on y place (ou du moins, une bonne estimation) plutôt que son poids.
- 5-6 En serrant la main à un humain, le démon apprend quel est l'objet auquel il tient plus que tout au monde, et où il se trouve (de façon vague).
- 7-8 Ouverture fonctionne à distance (portée moyenne) et sur toutes les serrures d'un bâtiment en même temps.
- 9+ Matraque de Lupin. Lorsque cette matraque bénie (précision +5, puissance +4) inflige une blessure légère ou mieux, sa victime perd tous ses PF d'un coup.

## VAPULA

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (fan de romans cyberpunk) 3.
- 3-4 Portable. C'est un téléphone. C'est un ordinateur. C'est un appareil photo. Il fait presque le café.

- 5-6 Lorsqu'une arme à feu est utilisée contre le démon, elle s'enraye. Toujours.
- 7-8 Les objets créés avec Invention peuvent posséder des pouvoirs spirituels. La réserve de PP de la machine est égale au triple de la quantité investie par le démon.
- 9+ Annihilateur. C'est de la taille d'un four à micro-ondes et ce qu'on met dedans disparaît. Définitivement.

## VEPHAR

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (fan de *Bibifoc*) 3, avec le 45 tours du générique. D'un autre côté, c'est en mettant ce genre de références datées qu'on assure le non-renouvellement des joueurs d'INS. Mais quoi mettre alors ... il y a un Pokémon qui vit dans l'eau ? Le seul que je connaisse, c'est Psykokwak et c'est un canard. C'est nul.
- 3-4 Bonnet de Cousteau. Véritable bonnet rouge porté par le commandant Cousteau. Pas de pouvoirs spéciaux. Bon sang, Cousteau, c'est pas franchement mieux que Bibifoc.
- 5-6 Le démon n'est jamais attaqué par des animaux aquatiques, à moins qu'ils soient dressés ou contrôlés. De plus, il peut se nourrir de plancton lorsqu'il se trouve dans l'océan.
- 7-8 Utilisée sur des humains consentants, Vie aquatique les transforme en requins (comme par le pouvoir Transformation) pour toute la durée du pouvoir.
- 9+ Poudre de récifs. Saupoudrée sur l'océan, cette poudre y crée des récifs affleurants, parfaits pour échouer un navire. Se renouvelle en une semaine.

## ZANAG

### **D6 Cadeau**

- 1-2 Hobby (fan de *24 heures*), avec une intégrale (de 16 heures seulement, ils ne mettent pas les 8 heures de pub).
- 3-4 Veste retournable. Aussi jolie d'un côté que de l'autre. Pas de pouvoirs spéciaux.
- 5-6 Soldats de Dieu. Le démon reçoit une escouade (qui croit être au service d'un ange... Attention aux gaffes !).
- 7-8 Le démon parle parfaitement la langue angélique. Il obtient un pouvoir normalement réservé aux anges au niveau 4 (comme Bénédiction ou Lueur insoutenable, à l'exception de Jet d'eau bénite qui reste inaccessible).
- 9+ Dague du traître. Il s'agit d'une dague maudite (précision +5, puissance +3). Lorsqu'elle est utilisée pour attaquer dans le dos et par surprise, la gravité de la blessure infligée augmente de deux crans.



## MAIS COMMENT FAIT-IL ÇA ?

Voilà de quoi réchauffer le cœur de vos personnages à l'approche de l'hiver : de nouveaux pouvoirs ! Une bonne partie d'entre eux consistent en un deuxième pouvoir spécial pour tous les supérieurs. Sauf les quelques petits veinards qui en possédaient déjà deux dans le livre de base. Et sauf Nog, qui était trop fatigué pour se faire un nouveau pouvoir. Nous en avons profité pour faire une liste des pouvoirs privilégiés par chaque supérieur, que vous trouverez page 107.

Bien sûr, même si tous ces nouveaux pouvoirs ne sont présentés que maintenant, cela ne signifie pas qu'ils apparaissent d'un coup dans l'univers de jeu. Du point de vue des personnages, ces pouvoirs ont toujours existé, c'est juste que jusqu'ici, ils n'ont jamais rencontré personne les possédant.

**Affinité animale** | spirituel | constant (5 PP par minute), condition (20 PP) | Jordi (3 PA) | —

Le personnage peut prendre certains traits d'un animal. Cela ne change pas son apparence, mais lui confère quelques avantages dépendant de l'animal choisi. Il peut ainsi obtenir un nombre de colonnes de bonus égal au niveau du pouvoir dans une caractéristique physique ou dans un talent comme Athlétisme, Acrobaties, Survie ou Discrétion. Avec l'accord du MJ, il peut même répartir ces rangs de bonus entre plusieurs traits (par exemple, +2 rangs en Force et +1 rang en Corps à corps avec Affinité animale 3).

**Allergie** | spirituel | activé (5 PP) | Uphir (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Ce pouvoir rend une personne allergique à une substance choisie par le démon. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible et modifié en fonction de la rareté de la substance choisie. S'il réussit le test, la victime devient allergique. Si la MR finale est inférieure à 4, l'allergie est mineure et se traduit seulement par la goutte au nez et les yeux rouges, voire quelques éternuements en présence de la substance. Si la MR est au moins égale à 4, l'allergie est majeure et provoque un malus de 2 colonnes à toutes les actions physiques ou mentales tant que la victime est exposée à la substance. Si la marge de réussite est au moins égale à 10, l'allergie est fatale et la victime subit une blessure fatale lorsqu'elle entre en contact avec la substance.

Substance	Modificateur
Omniprésente (eau, air)	Légendaire
Très courante (bois, métal, plastique)	Incroyable
Courante (papier, pollen)	Très difficile
Rare (or, lapins)	Difficile
Très rare (kryptonite, gnocchis)	Facile

**Aphasie** | spirituel | activé (5 PP) | Baalberith (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage empêche la victime de parler de façon compréhensible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime ne peut plus s'exprimer pendant un nombre d'heures égal à la MR finale, que ce soit en parlant, en écrivant ou en mimant. Il est tout simplement incompréhensible quoi qu'il essaye de faire.

**Arsenal** | spirituel | activé (15 PP) | Laurent (3 PA) | —

Le personnage crée assez d'armes pour équiper un nombre d'hommes égal à deux fois le niveau du pouvoir. Il a le choix des armes, blanches ou à feu, tant qu'elles paraissent raisonnables au MJ (pas d'ogive nucléaire ou de char Leclerc). Les armes disparaissent au bout de 24 heures ou dès qu'elles sont touchées par quelqu'un qui ne croit pas en Dieu.

**Art de la parade** | mental | constant (4 PP par 10 secondes) | Baal (3 PA) | —

À chaque tour, le personnage peut effectuer une (et une seule) défense supplémentaire en parant avec une arme de contact. Il peut parer quelle que soit son activité pour le tour par ailleurs (combat avec cette arme ou une autre, utilisation de pouvoir, déplacement). Cependant, le talent Défense est remplacé par le niveau du pouvoir si celui-ci est inférieur. C'est-à-dire que ce pouvoir ne permet pas de se défendre mieux que d'habitude, mais seulement d'avoir deux essais contre une attaque. Dans le cas où la Défense normale et la parade réussissent toutes les deux, on enlève leurs deux marges à celle de l'attaquant pour déterminer la MR finale.

À partir du niveau 5, le pouvoir peut être utilisé contre les armes à feu et les pouvoirs physiques (du genre Jet de flamme et compagnie).

**Aura d'orthodoxie** | mental | constant (5 PP pour dix secondes) | Joseph (3 PA) | aire d'effet (rayon moyen), portée nulle

Le personnage peut s'entourer d'une aura invisible de calme qui empêche d'agir de façon contraire à la foi catholique. L'aura couvre une zone centrée sur le personnage et de rayon égal à une portée moyenne. Toute personne ayant l'intention de pécher doit vaincre la force de l'aura avant de pouvoir agir. Pour cela, elle doit réussir un test opposé de Volonté contre le niveau de pouvoir de l'ange. Ce que constitue exactement la foi catholique est laissé à l'appréciation du MJ, mais en règle générale n'empêche ni la violence, ni l'élimination de démons.

Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir s'il a lui-même eu des pensées impures au cours des dix dernières minutes. S'il faute alors qu'il utilise ce pouvoir, l'aura perd immédiatement toute sa force.

# AIDES DE JEU

**Avidité** | spirituel | activé (3 PP) | Mammon (3 PA), condition (20 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage provoque une envie irrépressible pour un bien matériel. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, la victime ressentira un besoin foudroyant pour l'objet choisi par le démon, et elle sera prête à beaucoup de choses pour l'obtenir (dans les limites de ses capacités et de son sens moral). Le démon peut choisir un type d'objet général ou particulier : n'importe quelle voiture ou un modèle en particulier par exemple. Il ne peut pas susciter d'autre type de désir (sexuel, amoureux, etc.).

**Béatification** | spirituel | activé (10 PP) | anges (3 PA) | —

Le personnage fait d'un humain normal un allié des forces du Bien. Le béat ne devient pas une créature surnaturelle et n'obtient pas de pouvoirs. Par contre, ses caractéristiques augmentent d'un nombre de rangs égal au niveau du pouvoir. L'ange peut répartir ces rangs à sa guise. Par exemple, avec Béatification 3, l'ange Toto peut donner à son ami humain Marcel un bonus de +1 rang en Force et +2 rangs en Agilité. Une augmentation de Force ou de Volonté change les PF et les seuils de blessure en conséquence. Les bases des talents peuvent aussi changer. Le béat obtient la Foi à la place de la Chance.

Un ange peut avoir un seul béat à la fois.

**Bénévolat** | spirituel | activé (5 PP) | Alain (3 PA), condition (20 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut obliger sa cible à l'aider dans une tâche précise. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, la victime accepte de l'aider dans une tâche que l'ange s'apprête à accomplir. La victime ne donnera que son temps et son énergie, pas son argent ou ses possessions. Bénévolat ne fonctionne pas sur une personne ouvertement hostile à l'ange.

**Bourrasque** | physique | constant (2 PP par seconde) | Janus (3 PA) | —

Le personnage étend les bras et crée une violente bourrasque de vent en face de lui, sur une dizaine de mètres. Les objets pesant moins de 10 kg par niveau du pouvoir sont repoussés en arrière s'ils ne sont pas fixés au sol. Les créatures doivent réussir un test opposé de Force contre le niveau du pouvoir pour ne pas reculer elles aussi.

**Chapardage** | spirituel | activé (6 PP) | Valefor (3 PA) | portée très courte

Le personnage téléporte un objet depuis la poche d'une créature vers sa main. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, l'objet convoité apparaît dans la main du démon. Il doit avoir vu

l'objet en question ou pouvoir le définir de façon précise (pas besoin d'avoir vu un portefeuille, par exemple).

**Circulaire** | spirituel | activé (1 PP) | Didier (3 PA) | portée spirituelle

Le personnage envoie une copie d'une note écrite (jusqu'à trois feuillets) à deux destinataires par niveau du pouvoir, quel que soit leur emplacement. Les notes arrivent 1d6 minutes plus tard.

**Confusion** | spirituel | constant (1 PP par minute) | Mathias (9 PA), condition (Apparence démoniaque), condition (20 PP) | —

Ce pouvoir permet d'étendre temporairement les effets d'Apparence démoniaque à une personne par niveau. Toutes les personnes ainsi affectées peuvent donc parler le démoniaque et faire flasher une aura de rougeaud, avec les mêmes risques de se faire pincer que le personnage lui-même.

**Congélation** | spirituel | activé (4 PP) | Crocell (3 PA) | portée (contact)

Le personnage peut figer un objet quelconque dans un bloc de glace, ce qui le conserve indéfiniment dans son état actuel (en fait, jusqu'à un an par niveau de pouvoir) ou jusqu'à ce que le démon annule la congélation. C'est bien un pouvoir magique : un poulet rôti sort chaud et prêt à être mangé, un dinosaure toutes griffes dehors et prêt à combattre et une balle congelée en plein vol conserve son énergie cinétique en sortant de la glace.

Le démon peut utiliser son pouvoir en combat. Dans ce cas, il lui faut réussir une attaque pour toucher sa cible, qui est alors prisonnière de la glace. La victime peut effectuer un test opposé de Force contre le niveau du pouvoir pour le briser. Les attaques extérieures abîment la glace plutôt que le prisonnier (la glace n'a pas de Défense, mais une protection et un nombre de PF égaux au niveau du pouvoir).

**Contrecoup métabolique** | physique | activé (4 PP) | Guy (3 PA), condition (20 PP) | attaque physique (Précision +1, Puissance spécial), portée (contact)

Le personnage peut transférer une de ses blessures à un adversaire, à condition de réussir à le toucher. S'il réussit son attaque, il faut encore qu'il effectue un test de pouvoir dont la difficulté dépend de sa gravité (BL difficile, BG très difficile, BG incroyable et MS légendaire). En cas de succès, la blessure disparaît du corps de l'ange pour apparaître à la place sur l'attaquant (sans protection). Évidemment, le pouvoir est sans effet si l'ange n'est pas déjà blessé.

**Corps de rêve** | spirituel | constant (3 PP par heure) | Blandine (3 PA) | —

Le personnage s'entoure de substance onirique, ce qui fait que toute personne qui le regarde voit en lui son idéal

masculin ou féminin. Les différences peuvent être subtiles (forme du nez, façon de se tenir), plus visibles (couleur et longueur des cheveux, tour de poitrine) voire carrément extrêmes (couleur de peau, taille). L'ange apparaît d'une façon différente à chaque personne qui le regarde, ce qui peut donner lieu à des quiproquos si plusieurs personnes le regardent en même temps (« Oh la jolie black ! » « Mais non, c'est une blonde ... »). Lui-même ne sait pas sous quelle forme on le voit. Il obtient un bonus égal au niveau du pouvoir à la plupart des tests de Présence, Baratin, *Kama Sutra* et ainsi de suite, et le double de ce bonus en Séduction.

Les machines (appareils photos, caméras) ne sont pas affectées par le pouvoir, sauf si leur utilisateur voit aussi l'ange « en live ». Par exemple, l'ange a aussi son corps de rêve dans un miroir ou dans un caméscope numérique, mais pas sur une caméra de sécurité.

**Corps mémétique** | spirituel | activé (12 PP) | général (12 PA), invariable | —

Le corps du personnage est transformé en un ensemble d'idées, souvent proches de ce qu'il est. Les anges se transforment en idées plutôt gentilles, et les démons en trucs plutôt puants. Les vêtements du personnage sont affectés, mais pas ses armes ou d'autres objets plus denses que du tissu, ni les autres êtres vivants. Dès sa transformation, son corps physique disparaît et ses idées sont communiquées aux dix êtres humains les plus proches (hors anges et démons). Elles peuvent se transmettre d'une personne à une autre à condition qu'elles se parlent ou communiquent d'une façon ou d'une autre. On peut même écrire des livres (ou tourner des films, ou monter un site Web) sur les idées représentant le personnage.

Sous forme d'idées, les attaques physiques ou mentales et la plupart des attaques spirituelles sont sans effet sur le personnage. Le personnage est lui-même incapable d'attaquer de quelque façon que ce soit (sauf une autre personne sous forme mémétique). Il est sensible à quelques attaques spirituelles au gré du MJ et aux tentatives de manipulations de ses idées. Ainsi, il est possible de tenter de modifier ou de corrompre les idées représentant le personnage (en les transmettant de travers), ou de les éliminer en tuant ses porteurs ou en leur effaçant la mémoire.

Il peut reformer son corps à n'importe quel endroit où se trouve une personne ou un objet portant ses idées. Pour cela, il doit réussir un test de Volonté. Plus le personnage passe de temps sous forme d'idées, plus il aura de difficulté à se reconstituer.

### Temps

Plus d'un an

Entre un mois et un an

Entre une journée et un mois

Entre une heure et une journée

Moins d'une heure

### Modificateur

Légendaire

Incroyable

Très difficile

Difficile

Facile



**Coup de foudre** | spirituel | activé (9 PP) | Novalis (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage peut rendre une personne amoureuse d'une autre. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, la victime tombe amoureuse d'une personne choisie par l'ange. Cette dernière n'a pas à être présente au moment de l'attaque, mais l'ange doit l'avoir vue en personne au moins une fois. Des malus peuvent s'appliquer selon la situation, notamment en fonction de l'orientation sexuelle de la cible. La MR finale indique l'intensité des sentiments ainsi créés.

**Croque-mitaine** | spirituel | activé (8 PP) | Beleth (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage crée un monstre onirique à partir des peurs de sa victime. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime verra apparaître un monstre terrifiant depuis un endroit sombre, un placard ou sous son lit. Seule la victime peut le voir et le combattre. Le croque-mitaine reste un nombre de rounds égal à la MR finale du test opposé. Si le croque-mitaine est tué avant la fin du temps imparti, un deuxième croque-mitaine apparaît dès la seconde suivante.

Les blessures infligées par le croque-mitaine sont illusoires et disparaissent en même temps que le monstre. Cependant, si jamais la victime décide de ne pas se défendre contre le croque-mitaine, il porte alors une attaque qui inflige automatiquement une blessure fatale (sans protection), puis disparaît.

### Croque-mitaine

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
3	5	3	3	5	3

### TALENTS

Corps à corps 5, Défense 5, Intimidation 6.

### POUVOIRS (PERMANENTS)

Apparence horridique 6, Membre exotique (ongles d'acier). 0 PP, 6 PF, BL 4/ BG 8/BF 12/MS 16, morsure (66/RU+8/M+5)

**Démonologie** | spirituel | activé (6 PP) | Walther (3 PA), condition (20 PP) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage peut apprendre les pouvoirs d'un démon. Il doit observer sa cible pendant au moins dix minutes. Le personnage effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, l'ange apprend les noms d'un nombre de pouvoirs égal à la MR finale, en commençant par ceux de plus haut niveau. Quand il n'obtient aucune information, le personnage ne sait pas si c'est dû à un échec ou à une absence de pouvoirs.



Bizarrement, ce pouvoir fonctionne aussi sur les anges (sans que le personnage soit informé de la nature de sa cible).

**Dépression** | *mental* | *activé (3 PP)* | *démons (3 PA)* | *attaque mentale (résistée par Volonté), portée courte*

Le personnage peut rendre une personne triste. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, la victime se sent soudainement déprimée pendant MR jours. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du MD, mais ce pouvoir n'aura généralement pas d'effet notable sur les performances en combat. Il sert surtout à répandre le Mal.

**Désordre** | *spirituel* | *constant (3 PP par minute)* | *Zanag (3 PA), condition (20 PP)* | *aire d'effet (rayon long), portée nulle*

Le personnage empêche toute créature surnaturelle (lui y compris) de faire flasher son aura, qu'elle soit bénéfique ou maléfique. Cela affecte aussi les pouvoirs Apparence démoniaque et Apparence angélique et interdit l'utilisation de Détection du Bien et du Mal. Pour réussir à faire tout de même apparaître son aura, une créature doit réussir un test opposé de Foi contre le niveau de pouvoir du démon.

**Détection des desseins** | *spirituel* | *activé (2 PP)* | *Francis (3 PA), condition (20 PP)* | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée longue*

Le personnage peut déceler les motivations profondes de sa cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi

de sa cible. S'il réussit, il perçoit ce qui motive la cible en termes relativement vagues (obtenir l'amour de Chimène, devenir riche, faire chier son prochain, etc.), ce qui peut lui servir pour les négociations futures. Utilisé sur un démon, il indiquera ses motivations personnelles, ce qui ne sera généralement pas suffisant pour en déduire sa nature.

**Discours spécieux** | *spirituel* | *activé (5 PP)* | *Malphas (3 PA)* | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée spéciale (discussion)*

Ce pouvoir est en quelque sorte le double inversé de Philosophie. Il permet de convaincre quelqu'un d'à peu près n'importe quoi, mais pour un temps très court. Le démon doit parler pendant au moins 30 secondes à sa cible. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. Si le jet réussit, la victime accepte les arguments du démon, aussi farfelus soient-ils, mais se rend compte de leur vacuité 1d6 minutes plus tard. Le personnage peut avancer des théories débiles, allant jusqu'à : « le ciel est vert » ou « vous êtes un canard », la seule limite étant qu'il ne doit pas croire à ce qu'il raconte.

Le MJ peut accorder un bonus au joueur s'il trouve vraiment des arguments prouvant sa théorie. Ils n'ont pas besoin d'être justes, seulement rigolos.

**Échange spirituel** | *spirituel* | *activé (15 PP)* | *Abalam (3 PA), condition (20 PP)* | *attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée contact*

Le personnage peut échanger son corps avec une autre personne. Il effectue un test de pouvoir résisté par la

Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, l'esprit du personnage se déplace dans le corps de sa victime, tandis que son esprit à elle suit le chemin inverse. Le démon conserve ses caractéristiques mentales, ses talents et ses pouvoirs (ainsi que ses PP). Il obtient l'apparence et les caractéristiques physiques de sa victime. L'inverse est vrai pour la victime. L'échange est permanent.

Pour bien faire, le total de PF maximum et les seuils de blessure des deux personnes doivent être recalculés, ainsi que les bases des compétences dépendant de caractéristiques physiques. Mais vous pouvez aussi vous en passer si ça vous gonfle.

**Effets secondaires** | spirituel | activé (8 PP) | Malthus (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Ce pouvoir provoque de terribles effets secondaires dès que la cible essaie de se soigner. Le personnage effectue un test de pouvoir résistée par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime subit les effets suivants : si elle prend des médicaments quelconques, elle perd un point dans une caractéristique déterminée au hasard pendant une journée ; si un pouvoir lui redonne des PF, elle perd aussitôt autant de PP ; inversement, dès qu'elle récupère des PP, elle perd autant de PF. Au total, une utilisation d'Effets secondaires peut faire perdre un nombre de points (tout cumulé) égal à la MR finale. Après cela, le pouvoir se dissipe. Il s'arrête aussi au bout d'une semaine, même s'il lui reste des points.

Bien sûr, ce pouvoir s'accompagne d'effets secondaires désagréables (peau qui pèle, rougeurs, coliques, etc.) à la discrétion du MJ.

**Empathie** | mental | activé (2 PP) | général (3 PA) | portée courte

Le personnage peut faire siens les sentiments de sa cible. Si elle est triste, il devient triste. Si elle est en colère, amoureuse ou jalouse, il devient en colère, amoureux ou jaloux.

**Épitaphe** | spirituel | activé (20 PP) | Scox (12 PA), invariable | —

En touchant un cadavre mort depuis moins d'une minute, le personnage y incarne un démon fraîchement sorti de l'Enfer. Le démon en question est un grade 0 débutant. Son supérieur est déterminé au hasard (avec un d34, en vente sur Proxima du Centaure). Il n'est pas spécialement redevable au personnage et n'est pas sous ses ordres. Il est mal vu d'utiliser ce pouvoir autrement qu'en cas d'urgence.

**Euphorie** | mental | activé (2 PP) | anges (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée courte

Le personnage peut rendre une personne heureuse. Il effectue un test de pouvoir résistée par la Volonté de sa

## FAUX NUMÉRO

Ce n'est pas vraiment un pouvoir, plutôt une possibilité offerte à tous les anges de Mathias et démons de Zanag (ou le contraire, je m'y perds un peu). En cas de problème, le personnage fait semblant d'invoquer son supérieur, tout en faisant un signe spécial. Les anges de Mathias croisent les doigts dans le dos ; les démons de Zanag touchent leur ceinturon avec le pouce ; les démons de Zanag qui se font passer pour des anges de Mathias qui se font passer pour des démons d'un autre prince font les deux. Au final, bien que le personnage appelle son supérieur « fictif », c'est Mathias ou Zanag qui apparaît, avec le déguisement qui va bien.

cible. S'il réussit, la victime se sent soudainement euphorique pendant MR heures. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du MD, mais ce pouvoir n'aura généralement pas d'effet notable sur les performances en combat. Il sert surtout à répandre le Bien.

**Examen de conscience** | spirituel | activé (10 PP) | Ange\* (3 PA) | portée très courte

S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage obtient une vision du destin de sa cible si elle mourait maintenant : irait-elle au Paradis, en Enfer ou ailleurs (ce qui comprend le Purgatoire, les Marches païennes et nulle part, sans que l'ange puisse faire la différence). Le pouvoir indique Paradis pour les anges et Enfer pour les démons ... sauf pour certains renégats ou convertis en puissance. Si le MJ se sent d'humeur vicieuse, il peut faire le test pour le joueur et lui donner des informations erronées en cas d'échec. Dans ce cas, mieux vaut quand même répondre « ailleurs », à moins d'être vraiment méchant, ce qui n'est pas votre cas, n'est-ce pas ?

\* On parle ici de l'archange Ange et pas des « anges » en général.

**Excavation** | physique | constant (1 PP par 10 minutes) | Gaziél (3 PA) | —

Les pieds et les mains du personnage s'élargissent et se renforcent, sa tête prend une forme triangulaire et son nez se couvre d'une peau épaisse. Tout cela lui permet de se déplacer sous terre comme une taupe, mais en plus rapide. Le MJ peut exiger un test de pouvoir pour traverser des matériaux plus solides que de la terre relativement meuble.

**Feu prométhéen** | spirituel | constant (3 PP par 10 secondes), condition (20 PP) | Belial (3 PA) | —

L'arme du personnage se couvre de flammes bleutées purement magiques. Elles ne brûlent pas, mais la puissance de l'arme augmente du niveau du pouvoir plus 2. Dans

# AIDES DE JEU

le cas d'une arme à feu, les balles tirées portent elles aussi le feu prométhéen. Ces dégâts supplémentaires affectent même les créatures immunisées contre le feu.

**Fureur guerrière** | *mental* | *constant* (4 PP par seconde) | Michel (3 PA) | —

Le personnage obtient un nombre de rangs de bonus en Force égal au niveau du pouvoir plus 1 et un malus de -2 colonnes en Défense. Une fois ce pouvoir activé, l'ange ne peut y mettre fin tant qu'il lui reste des ennemis à combattre et des PP pour l'entretenir.

**Hyperactivité** | *spirituel* | *constant* (10 PP par minute) | Kronos (3 PA) | —

En une minute d'hyperactivité, le personnage réalise le travail d'une journée par niveau dans le pouvoir. Il se déplace très rapidement, mais il lui est impossible de quitter la pièce où il se trouve. Il peut mettre à profit son temps pour construire ou réparer quelque chose, pour lire des livres ou pour apprendre à jouer du piano. Ce genre de choses. Hyperactivité n'a aucune utilité en combat (le personnage se bat à sa vitesse normale).

**Hypocrisie** | *spirituel* | *activé* (3 PP) | Nybbas (3 PA) | *attaque spirituelle* (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage oblige une personne à se conduire de façon extrêmement polie et serviable envers lui. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime fera tout pour ne pas lui déplaire, un peu comme s'il était un patron en visite au milieu de ses employés. Les effets durent un nombre d'heures égal à la MR finale. Si le démon fait des demandes extravagantes, le MJ peut exiger un nouveau test de pouvoir, avec un modificateur ad hoc.

**Hystérie collective** | *spirituel* | *activé* (10 PP) | Furfur (3 PA) | *aire d'effet* (rayon long), portée longue

Le personnage pousse une foule à la panique. Très utile lors de concerts, de manifestations ou de matchs de foot. Le démon doit réussir un test de pouvoir dont la difficulté dépend du nombre de personnes et de leur taux d'énerverment. Plus la foule est nombreuse, plus elle est réceptive.

Foule	Modificateur
Entre 20 et 100 personnes	Incroyable
Entre 100 et 1000 personnes	Très difficile
Plus de 1000 personnes	Difficile

Un personnage pris dans la foule n'est pas affecté si sa Volonté est supérieure à 2+. Par contre, tout personnage ayant une Volonté de 2+ ou moins doit effectuer un test opposé de Chance/Foi contre le niveau du pouvoir pour éviter de partir avec le reste de la foule.

Le personnage peut faire des suggestions à la foule pour qu'elle fasse autre chose que paniquer bêtement et s'enfuir en courant. Il peut par exemple les pousser à piller les alentours, à lyncher telle ou telle catégorie de population, à prendre la Bastille, ce genre de choses. Cela nécessite un deuxième test de pouvoir, dont la difficulté est laissée à la discrétion du MJ.

**Inondation** | *spirituel* | *constant* (2 PP pour dix secondes) | Vephar (6 PA) | *aire d'effet* (rayon moyen), portée nulle

Le niveau de l'eau s'élève aux alentours du personnage. De l'eau apparaît vraisemblablement de nulle part, montant jusqu'à environ deux mètres de haut à l'épicentre. En extérieur, le niveau de l'eau descend progressivement en s'éloignant du personnage, jusqu'à arriver à environ un mètre à la limite de l'aire d'effet. Dans un bâtiment fermé, l'eau couvre toute la pièce où se trouve le démon et baisse ensuite normalement dans les pièces attenantes. Si un cours d'eau se trouve dans l'aire d'effet, alors le niveau de l'eau augmente d'un nombre de mètres égal au niveau du personnage sur toute la zone d'effet (dont le rayon est doublé, histoire d'arranger les choses).

La zone inondée se déplace avec le personnage.

**Ironie** | *spirituel* | *activé* (2 PP) | Kobal (3 PA) | *attaque spirituelle* (résistée par Chance/Foi), portée longue

Le personnage envoie une vanne tellement méchante que sa cible bout de rage tant qu'elle ne s'est pas vengée. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime abandonnera ce qu'elle est en train de faire pour attaquer le démon (si possible au corps à corps). Si c'est impossible, elle subit un malus de 4 colonnes à toutes ses actions pendant une minute par niveau du pouvoir.

**Marchandage** | *mental* | *activé* (6 PP) | Marc (3 PA) | *attaque mentale* (résistée par Volonté), portée très courte

Le personnage peut obliger sa cible à accepter les termes d'un échange ou d'un contrat. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, la victime accepte les conditions du personnage. Le MJ est encouragé à imposer un malus important à l'ange si ces conditions sont trop désavantageuses pour la victime. Au niveau 5, le pouvoir peut être utilisé pour faire signer un Contrat divin.

**Martyre** | *spirituel* | *activé* (8 PP) | Ouikka (3 PA) | *attaque spirituelle* (résistée par Chance/Foi), portée très courte

Le personnage pousse une personne à se sacrifier pour sa cause. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime sera prête à tout au nom de ses convictions, allant jusqu'à tuer ou se transformer en bombe humaine. Le pouvoir n'est efficace que contre une personne constituant un terrain propice, c'est-à-dire dotée de convictions relativement fortes. Par exemple,

un militant politique, un partisan de l'indépendance de sa région, mais aussi un fan d'un artiste, un supporter d'une équipe sportive, etc. Notez que la victime agit de sa propre initiative ; elle n'est pas « programmée » par le démon (celui-ci peut toutefois essayer de l'aiguiller dans une direction s'il discute avec sa cible quand il active le pouvoir).

**Morlock** | spirituel | activé (12 PP dont 1 permanent) | Shaytan (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée contact

Le personnage transforme un humain en une créature hideuse prête à la suivre. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime est totalement défigurée : ses traits deviennent grossiers, il lui pousse de longs poils blancs sur tout le corps et des griffes aux mains et aux pieds, et ainsi de suite. En conséquence, elle perd la moitié de sa Présence et gagne un nombre de rangs en Force égal au niveau du pouvoir, ainsi que les pouvoirs Membre exotique (ongles d'acier) et Apparence horrifique 2. Le morlock conserve sa personnalité, mais il apprend vite qu'il lui faut vivre en marge de la société. Il n'est pas sous le contrôle de son créateur. Cependant, le démon peut facilement obtenir ses services en échange d'un abri et d'un peu d'aide dans sa nouvelle vie. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les anges et les démons.

**Odorat** | physique | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | —

À condition de réussir un test de pouvoir, le personnage peut retrouver n'importe quelle personne dont il connaît l'odeur. Il peut retrouver ou suivre ses traces aussi longtemps que le pouvoir est actif.

**Ombre dévorante** | spirituel | activé (10 PP) | Samigina (3 PA) | —

Le personnage détache une partie de son âme sous la forme d'une ombre vivante qui peut absorber la vie de ses adversaires. À la création, l'ombre a 10 PF. Elle perd 1 PF automatiquement toutes les heures. Arrivée à 0 PF, elle se dissipe. L'ombre ne supporte pas les lumières vives, qui lui font perdre des PF plus rapidement (jusqu'à 1 PF par minute en plein soleil de midi).

L'ombre dévorante est un amas noirâtre et parfaitement intangible. Les armes passent à travers sans la blesser. Elle peut se glisser sous une porte, mais elle est incapable de traverser les murs. L'ombre obéit aux ordres du démon s'ils ne sont pas trop complexes. En effet, elle est à peine plus intelligente qu'un chien. Elle peut espionner, attaquer ou lui servir de cachette. L'ombre ne comprend aucun langage et ne parle pas. Elle transmet sa mémoire au démon en le réintégrant. La morsure de l'ombre dévorante s'attaque directement à l'âme de sa victime. Elle a un talent de Corps à corps égal à celui du démon (ou au niveau du pouvoir s'il est plus élevé), une précision de +0 et une puissance égale au niveau du pouvoir. L'ombre est

blessée par le feu, la lumière (y compris une simple lampe torche, 1 PF par round) et les attaques mentales et spirituelles (1 PF par niveau de l'attaque).

**Pédagogie** | mental | constant (1 PP par minute) | général (3 PA) | portée moyenne

Le personnage peut transmettre ses connaissances à un tiers. La cible obtient un talent au niveau du pouvoir, mais sans bien sûr pouvoir dépasser le niveau du personnage. On peut transférer à peu près n'importe quel talent de cette façon, sauf les talents farfelus (du genre « Parle très fort 2 » ou « Salope 3 »). Au cas où la cible n'est pas consentante, le personnage doit réussir un test opposé... blabla, vous connaissez la routine, maintenant.

**Rage** | mental | activé (4 PP) | Caym (3 PA) | attaque mentale (résistée par Volonté), portée longue

Le personnage peut effacer toute trace de domestication chez un animal. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Volonté de sa cible. S'il réussit, l'animal redevient sauvage pendant un nombre d'heures égal à la MR finale. Les prédateurs s'attaqueront aux êtres humains à la première provocation, les autres seulement si on les pousse dans leurs retranchements. Un animal affecté ne reconnaîtra pas son ancien maître.

Au niveau 5, le pouvoir peut être utilisé sur une dizaine d'animaux à la fois.

**Respect** | spirituel | activé (6 PP) | Catherine (3 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée moyenne

Le personnage peut développer le respect d'une personne pour la gent féminine. Il effectue un test de pouvoir résisté par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit, la victime traitera les femmes avec attention et évitera de les aggraver, en paroles ou en acte, pendant MR heures. Si elle attaque tout de même une femme, la victime subit un malus de MR colonne sur son test de Combat, de Corps à corps ou de Tir.

**Sanctification** | spirituel | activé (20 PP), condition (20 PA) | Daniel (3 PA) | —

Le personnage protège un lieu contre les forces du Mal. Il peut choisir une église, bien sûr, mais aussi n'importe quel bâtiment ou zone nettement délimitée (parc, cimetière). La sanctification dure une année, mais elle se dissipe si le lieu protégé est profané (c'est-à-dire si on le souille, si on y mène une messe noire, etc.).

Un lieu sanctifié repousse les forces du Mal. Tout démon, mort-vivant ou familier voulant y entrer doit réussir un test opposé de Foi contre le niveau du pouvoir. En cas d'échec, il s'arrête au seuil et doit faire demi-tour. En cas de succès, il peut pénétrer dans le bâtiment et y agir sans contrainte.

À partir du niveau 5, le personnage est prévenu mentalement lorsque la protection est percée.

# AIDES DE JEU



**Sermon** | spirituel | activé (6 PP) | Dominique (3 PA), condition (20 PA) | attaque spirituelle (résistée par Chance/Foi), portée courte

Le personnage oblige la personne à qui il parle à avouer ses péchés. Il effectue un test de pouvoir résistée par la Chance/Foi de sa cible. S'il réussit le test, la victime lui confiera spontanément ce qu'elle considère comme étant ses plus graves péchés. Plus la MR finale est importante, plus la victime donne de détails et de péchés différents. Notez bien que la victime réagit en fonction de son propre système de valeurs morales et de sa propre perception des choses. Un fou meurtrier ne parlera pas forcément de ses meurtres, et un démon ne dévoilera pas sa nature ni la plupart de ses activités.

**Soufflette** | physique | activé (4 PP) | Nisroch (3 PA) | aire d'effet (rayon très court), portée très courte

Le personnage souffle un nuage de drogue qui provoque un mauvais trip chez tous ceux qui l'inhalent. Il effectue autant de tests de pouvoir résistés par la Chance/Foi qu'il y a de personnes dans la zone. Quand le démon réussit le test, la victime est prise d'un violent mal à la tête, ce qui lui inflige un malus de 2 colonnes à toutes les actions mentales. Si la MR finale est de 4 ou plus, ce mal de tête s'accompagne d'hallucinations légères qui donnent un malus de -4 en Perception, en Tir et toutes ces sortes de choses. Les effets durent un nombre de minutes égal à la MR finale.

**Spiritisme** | spirituel | activé (5 PP) | général (3 PA) | —

S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage peut parler à un mort. Un ange ne peut contacter qu'un esprit se trouvant au Paradis, tandis qu'un démon ne peut contacter qu'un esprit descendu en Enfer. En général, le mort répond aux questions de son mieux, mais il n'est pas obligé de dire la vérité.

**Symbolisme** | spirituel | activé (3 PP) | Morax (3 PA) | —

Le personnage transforme une représentation en un objet réel. Il peut par exemple faire apparaître un cheval, une épée ou



même un bâtiment. Plus l'objet est grand et complexe, plus l'œuvre elle-même doit être grande et complexe. Le démon doit donc passer un certain temps à réaliser son dessin et réussir un test d'Art adapté (voir la table ci-dessous). Il peut aussi bien dessiner que sculpter ou rédiger un poème. Ensuite, il lui faut réussir un test de pouvoir pour donner vie à son œuvre (avec la même difficulté). En cas de succès, sa création est fonctionnelle, mais temporaire. Elle disparaît au bout d'un nombre d'heures égal à la MR du test.

Taille	Temps de création
Petit (tient dans la main)	10 minutes
Grand (environ comme un homme)	1 heure
Très grand (cheval, voiture)	6 heures

Complexité	Temps de création	Difficulté
Simple (couteau, pipe)	—	Difficile
Complexe (cheval, bijou)	x2	Très Difficile
Très complexe (arme à feu, voiture)	x4	Incrovable

**Triche** | spirituel | spécial (5 PP) | Asmodée (3 PA) | —

Le personnage altère le hasard en sa faveur. Cela lui confère un bonus en colonnes égal à 3 + le niveau du pouvoir pour n'importe quelle action où intervient la chance (y compris le Jeu, mais aussi le Combat, la Discussion, bref à peu près n'importe quoi à la discrétion du MJ). Cependant, il subira un malus équivalent 1d6 actions significatives plus tard. Ce dé est lancé par le MJ et reste secret. On ne compte que les actions importantes pour le personnage : il est donc inutile de faire des tirs de boulette de papier dans la corbeille pour faire passer le mauvais sort.

Le démon ne peut utiliser Triche tant qu'il est en attente d'un contrecoup généré par une utilisation précédente.

**Vice de forme** | spirituel | spécial (7 PP) | Andromalius (5 PA), condition (20 PP) | —

S'il réussit un test standard de pouvoir, le personnage échappe à une action ou un événement nuisible, parce qu'il a découvert un vice de forme dans le fonctionnement logique de l'univers et dans les lois établies de la réalité. Par exemple, il peut annuler un coup d'épée risquant de le couper en deux parce que « franchement, on ne va pas tuer un protagoniste principal en plein milieu de l'histoire » ou éviter de se faire écraser par un camion « parce qu'il n'y a pas eu de crissement de pneu et de gros plan sur le chauffeur ». Le pouvoir ne peut fonctionner que si le joueur donne la raison du vice de forme. Il ne peut pas utiliser la même deux fois dans la même partie.

**Vision transmatière** | physique | constant (1 PP par seconde) | général (6 PA) | —

S'il réussit un test de pouvoir, le personnage arrive à voir à travers la matière. Il lui suffit de se concentrer sur un objet en particulier pour voir ce qui se trouve au-delà, sans perte de qualité. Ainsi, il peut voir à l'intérieur d'une boîte sans l'ouvrir.

## LISTE DES POUVOIRS PRIVILEGIÉS

Vous avez rêvé d'une liste des pouvoirs spécifiques à chaque supérieur ? Non ? Eh bien tant pis, on l'a faite quand même !

*Explication de texte* : les pouvoirs indiqués par un astérisque ont seulement un coût réduit pour ce supérieur, ils ne lui

### LISTE DES NOUVEAUX POUVOIRS GÉNÉRAUX

Béatification (anges seulement)	Odorat
Corps mémétique	Pédagogie
Dépression (démons seulement)	Spiritisme
Empathie	Vision transmatière
Euphorie (anges seulement)	La liste des pouvoirs spécifiques à un supérieur se trouve ci-dessous.

sont pas spécifiques. Les numéros de pages sont ceux du livret de système (S), du livret *Magna Veritas* (MV), de *Jésus Reviens !* (JR), des *Petites Apocalypses* (PA) ou de la *Bible à Dudule* (BD), sans oublier *On Ferme !* (OF).

### ARCHANGES

**Alain**  
Abondance (S-54)  
Bénévolat (OF-100)  
Bénédiction (fertilité)\* (S-58)  
Jeûne\* (S-69)

**Ange**  
Assaut spirituel (S-57)  
Examen de conscience (OF-103)

**Blandine**  
Bénédiction (guérison de folies)\* (S-58)  
Corps de rêve (OF-100)  
Rêve divin (S-78)

**Catherine**  
Conscience (JR-124 ou PA-95 ou BD-74)  
Respect (OF-105)

**Christophe**  
Bénédiction (rajeunissement)\* (S-58)  
Coup de bol (S-62)  
Enfance (S-65)

**Daniel**  
Pétrification (S-75)  
Sanctification (OF-105)

**Didier**  
Circulaire (OF-100)  
Langage universel\* (S-70)  
Message officiel (S-72)

**Dominique**  
Jugement (S-69)  
Lumière céleste\* (S-71)  
Sermon (OF-106)

**Eli**  
Communication divine (BD-76)

**Francis**  
Alliance (S-56)  
Détection des desseins (OF-102)

**Georges**  
Colère divine (MV-91 ou BD-75)

**Guy**  
Bénédiction (guérison de maladies)\* (S-58)  
Contrecoup métabolique (OF-100)  
Guérison (S-67)

**Hassan**  
Tolérance (MV-91 ou BD-77)

**Janus**  
Bourrasque (OF-100)  
Déguisement superficiel\* (S-63)  
Obscurité\* (S-73)  
Ouverture (S-73)

**Jean**  
Décharge électrique\* (S-62)  
Immunité contre l'électricité\* (S-67)  
Innovation (S-68)  
Parasite intellectuel\* (S-74)  
Rafistolage (S-77)

**Jean-Luc**  
Aura de pacification\* (S-58)  
Protection partagée (S-76)  
Sacrifice ultime (S-78)

**Jordi**  
Affinité animale (OF-99)  
Appel des animaux (S-56)

**Joseph**  
Aura d'orthodoxie (OF-99)  
Torture (S-79)

**Khalid**  
Colère de Dieu (MV-91 ou BD-77)

**Laurent**  
Arsenal (OF-99)  
Juste-lame (S-70)

**Marc**  
Contrat divin (S-61)  
Marchandage (OF-104)

**Mathias**  
Apparence démoniaque (S-56)  
Confusion (OF-100)

**Michel**  
Fureur guerrière (OF-104)  
Maîtrise martiale (S-71)

**Novalis**  
Coup de foudre (OF-101)  
Pollen (S-76)

**Victor**  
Embrassement (BD-76)  
Salamandre (BD-76)

**Walther**  
Démonologie (OF-101)  
Exorcisme (S-66)  
Lecture d'aura\* (S-70)

**Yves**  
Philosophie (S-75)  
Science infuse (S-78)

### PRINCES-DÉMONS

**Abalam**  
Camisole (S-59)  
Échange spirituel (OF-102)  
Esprit chaotique\* (S-65)  
Malédiction (folie)\* (S-71)

**Andromalius**  
Humanité (S-67)  
Ténèbres sataniques\* (S-79)  
Vice de forme (OF-106)

**Asmodée**  
Pari stupide (S-74)  
Triche (OF-106)

**Baal**  
Art de combat (S-57)  
Art de la parade (OF-99)

**Baalberith**  
Aphasie (OF-99)  
Message officiel (S-72)

**Beleth**  
Cauchemar mortel (S-60)  
Croque-mitaine (OF-101)

**Belial**  
Feu prométhéen (OF-103)  
Immunité contre le feu\* (S-68)  
Incendie (S-68)  
Tourbillon de feu\* (S-80)

**Bifrons**  
Larves sous-cutanées\* (S-70)  
Nécrose (S-73)  
Résurrection macabre (S-77)

**Caym**  
Rage (OF-105)  
Transformation (S-80)

**Crocell**  
Congélation (OF-100)  
Couche de glace\* (S-62)  
Froid polaire (S-66)  
Immunité contre le froid\* (S-68)

**Dajjal**  
Révolte (BD-78)

**Furfur**  
Hystérie collective (OF-104)  
Suicide (S-78)

**Gaziel**  
Excavation (OF-103)  
Séisme (S-78)

**Haagenti**  
Cuisine démoniaque (S-62)  
Goinfrerie (S-67)  
Graisse\* (S-67)

**Kobal**  
Gag absurde (S-66)  
Ironie (OF-104)

**Kronos**  
Déplacement temporel\* (S-63)  
Hyperactivité (OF-104)  
Projection temporelle (S-76)

**Majfij**  
Barbarie (MV-91 ou BD-78)

**Malphas**  
Discorde (S-64)  
Discours spécieux (OF-102)

**Malthus**  
Effets secondaires (OF-103)  
Infection (S-68)  
Malédiction (maladie)\* (S-71)

**Mammon**  
Avidité (OF-100)  
Corruption (S-62)

**Marie-Jolie**  
Fantasme (BD-77)  
Orgasme mortel (S-73)

**Morax**  
Œuvre d'art (S-73)  
Symbolisme (OF-106)

**Nisroch**  
Accoutumance (S-55)  
Soufflette (OF-106)

**Nog**  
Glandage (S-66)

**Nybbas**  
Hypocrisie (OF-104)  
Message subliminal (S-72)

**Ouikka**  
Disparition (S-64)  
Martyre (OF-104)

**Samigina**  
Baiser vampirique (S-58)  
Ombre dévorante (OF-105)

**Scow**  
Épitaphe (OF-103)  
Possession (S-76)

**Shaytan**  
Décrépidité (S-63)  
Malédiction (laideur)\* (S-71)  
Morlock (OF-105)

**Uphir**  
Allergie (OF-99)  
Immunité contre l'acide\* (S-67)  
Peau acide\* (S-75)  
Vengeance toxique (S-80)

**Valefor**  
Chapardage (OF-100)  
Déguisement superficiel\* (S-63)  
Obscurité\* (S-73)  
Ouverture (S-73)

**Vapula**  
Invention (S-68)  
Poltergeist (S-76)

**Vephar**  
Vie subaquatique (S-80)  
Inondation (OF-104)

**Zanag**  
Apparence angélique (JR-124 ou BD-77)  
Désordre (OF-102)



# MARIAGES

« T

ous les chemins mènent à Dieu »

Quand j'ai rencontré Étienne, il était normal. C'est seulement après son accident de moto qu'il a commencé à changer. C'était si romantique ! Comme dans un feuilleton de la télé.

Il travaillait pour une organisation mystérieuse qui l'envoyait dans des missions dangereuses. Son nom de code, c'était Tanis. Et puis surtout, ses étranges capacités se sont manifestées. C'était effrayant, mais en même temps très excitant. Sa langue d'abord, qui était devenue très longue. Vous n'imaginerez pas tout ce qu'il pouvait lécher en même temps ! Et puis deux tentacules ont poussé, qu'il pouvait faire jaillir à volonté. Des fois, alors qu'il faisait mine de regarder un match à la télé pendant que je faisais mon ménage, il m'attrapait avec l'un d'eux pendant que l'autre me taquinait. Il était tellement farceur ! Et tellement câlin. Des fois, on confiait les enfants à ma mère et on passait tout le week-end au lit à faire l'amour. Et il était tellement gentil avec les enfants, sous ses airs stricts. Il voulait vraiment les voir réussir leur vie et être heureux.

Des fois, sa collègue Lydia venait. Elle était drôlement jolie malgré son drôle de maquillage, plus que moi, je crois. Mais je n'étais pas jalouse, car elle m'avait dit d'entrée, un jour, qu'elle préférait les « gous », ou les « goul' », je sais plus comment elle disait. Enfin bref, j'ai compris ce que ça voulait dire : elle était lesbienne, quoi... Elle aussi était gentille avec les enfants. Et eux adoraient leur « Tante Lydia ». Il faut dire que quand elle venait à la maison, elle n'oubliait jamais de leur faire des cadeaux. Des poupées squelettes, des masques de monstres, des araignées en caoutchouc... Les petits étaient tellement contents.

Mais hélas, le bonheur ne dure jamais. Un jour, tout a basculé. Ça faisait un moment que je sentais que mon Étienne était inquiet, mais là, c'était de pire en pire. D'abord, il y a eu son changement de patron. Sa chef, M<sup>me</sup> Andréa, était remplacée par une certaine Marie-Jolie. « Beaucoup de choses allaient changer » m'expliquait mon Étienne, très inquiet.

Et puis un soir, Lydia est venue à la maison. Ça faisait plusieurs jours que mon chéri s'était absenté, mais je ne m'inquiétais pas plus que d'habitude. Il faisait souvent ça à cause de ses missions. Mais Lydia m'a expliqué qu'Étienne avait donné sa démission et que ça s'était très mal passé. Qu'il était obligé de fuir et de se cacher, et que sans doute nous ne le reverrions jamais. Elle a ajouté qu'il fallait que je parte très vite avec les petits, qu'il n'y avait pas de temps à perdre. J'ai pris les enfants et nous avons tout laissé, sans même faire de valise. J'ai beaucoup pleuré, mais Lydia a été très gentille. Elle s'était occupée de tout. Elle nous avait trouvé une nouvelle maison dans une autre ville avec de nouvelles identités. Elle m'a même donné de l'argent, beaucoup d'argent. Et puis elle nous a dit adieu et j'ai compris qu'elle aussi, nous ne la reverrions jamais.

Le temps a passé et j'ai refait ma vie. J'ai même rencontré quelqu'un de très gentil, avec lequel je vis. Ça se passe bien même si bien sûr, au lit, il n'égale jamais Étienne. Maintenant, je vais souvent à l'Église. Étienne avait horreur des cathos, il en disait tout le temps du mal et m'interdisait d'y aller. N'empêche, ça ne lui plairait pas, mais tous les soirs je prie Dieu, pour qu'un beau jour il me ramène mon amour.

## BIFRONS PRÉSIDENT !

Ce scénario est destiné à 4-6 personnages de niveau 1-3, dont un magicien ou un elfe. Ah non, pardon, j'ai confondu avec l'Île de la terreur. Je reprends :

Ce scénario est destiné à un groupe d'anges, peu importe leur nombre et leur puissance. Des joueurs ayant une certaine connaissance de l'univers seront plus à même d'apprécier le final, notamment s'ils ont joué ou eu connaissance des événements de FIRE & ICE, ou au moins s'ils savent que Bifrons a été remplacé par le sorcier Hornet.

*Bifrons président !* se déroule en trois actes ayant chacun une ambiance bien définie. Après une exposition rapide de la situation, les anges se retrouvent en pleine guerre civile au Tchad. Ils font leur boulot d'anges : tenter de ramener la paix, protéger les populations innocentes, etc. Ils découvrent aussi qu'il se passe des choses bizarres et que les miliciens rebelles n'ont pas l'air net.

Dans la seconde partie, on bascule dans le film de zombies. Une bonne partie de la population a été transformée en morts-vivants d'une variété plutôt costaute, les chefs de la milice sont des vampires, il y a pléthore de démons dans le coin et pour ne rien arranger, les anges ne récupèrent plus de PP. Quand les PJ auront compris qu'ils n'ont aucune chance face à cette marée inhumaine, vous pourrez jouer au chat et à la souris, histoire de leur mettre le trouillomètre à zéro.

La troisième et dernière partie revient à un film d'action plus défoulatoire. Avec l'aide de quelques princes-démons, les personnages vont tenter d'interrompre le plus spectaculaire rituel d'invocation qu'on ait jamais vu. En guise de conclusion, ils auront entre leurs mains le sort du monde, rien de moins.

## UN BIEN JOLI VOYAGE

Une guerre civile sanglante fait actuellement rage au Tchad. Pire, il semble que des attaques visent plus particulièrement les blancs résidant là-bas. La hiérarchie angélique a donc décidé d'envoyer une de ses meilleures équipes sur place pour dénouer la crise et protéger les ressortissants français. Manque de bol, cette équipe était déjà prise, et ce sont donc les PJ qui ont écopé de cette mission.

### LE TCHAD

On va faire rapide. Hop : Pays enclavé d'Afrique centrale, le Tchad a pour voisins la Libye au nord, le Soudan à l'est, le Niger à l'ouest et le Nigeria, le Cameroun et la République Centrafricaine au sud. Il est composé d'une chaîne montagneuse désertique au nord, d'une vaste plaine aride au centre et de savane tropicale au sud. Seuls 3% des terres sont arables. Pourtant, environ 80% des dix millions d'habitants vivent de l'agriculture et de l'élevage. Des gisements de pétrole

### AVERTISSEMENTS

Ce scénario n'est pas basé sur des faits réels.

Ce scénario n'est pas un commentaire sur la situation réelle du Tchad.

L'auteur avoue être insuffisamment documenté.

Pour préciser un peu ma pensée, j'ai écrit ce scénario comme un film décomplexé. Je n'allais pas inventer un pays imaginaire, alors j'en ai choisi un, un peu au hasard il faut bien le dire. Au final, il sert principalement de toile de fond, les projecteurs étant plutôt placés sur les PJ et sur l'action.

sont exploités depuis quelques années par des compagnies américaines, avec l'aide de la Banque Mondiale.

Plus de la moitié des habitants sont des musulmans (principalement installés dans le nord), et environ un tiers des chrétiens (plutôt dans le sud). La pratique religieuse est fortement teintée par les traditions animistes locales. Les langues officielles sont l'arabe littéraire et le français, mais il existe une bonne pelletée de dialectes.

Le Tchad est une république, dirigée par le président Idriss Déby depuis 1990. Sa réélection en mai 2006 a été l'occasion de combats dans N'djamena entre l'armée et les groupes d'opposants au régime qui dénoncent un scrutin truqué.

Bien, ça c'est fait. Attention, maintenant, on entre dans la totale fiction :

Hornet/Bifrons a décidé de devenir président du Tchad. (Pourquoi ? Vous le saurez dans la troisième partie.) Il s'est incarné dans le corps d'un instituteur, Jean Koundja, et grâce à ses pouvoirs, en a fait en quelques mois un chef de guerre à la tête de milliers de miliciens et le dirigeant du Parti du Cœur Africain. Ralliant à sa cause la plupart des opposants au régime d'Idriss Déby (en les remplaçant par des démons si besoin est), Koundja a provoqué une escalade de violence qui a dégénéré en une véritable guerre civile. Ses milices, principalement chrétiennes, ont envahi les terres du nord et s'attaquent aux populations musulmanes, préparant un génocide d'une ampleur démesurée. Pour l'instant, N'djamena reste à l'écart des conflits, mais la capitale va subir l'assaut des forces du PCA peu de temps après l'arrivée des PJ.

### N'DJAMENA

Les PJ arriveront par avion dans la capitale du Tchad. Ils peuvent prendre un taxi pour la cathédrale, dont les sous-sols abritent les services centraux des forces du Bien pour le pays. C'est un long bâtiment moderne, sans clocher.

Les forces sur place se résument à Félix Furtin (grade 2 de Dominique, brun, toujours tendu, c'est bien sûr le commandant), Gérard Martin (grade 2 de Guy, grand et mince, dégarni, jovial, c'est lui qui recevra les PJ), ainsi

### ARGH, JE SUIS MORT

La guerre ne pardonne aucune erreur. Il est donc tout à fait possible que des PJ y passent pendant ce scénario. Dans ce cas, le joueur peut jouer un des anges de grade 1 en poste au Tchad, qui vient de rentrer à N'djamena peu de temps après la mort du PJ, comme par hasard.

# SCÉNARIOS

que cinq anges de grade 1 et une douzaine de serviteurs de Dieu en mission ailleurs dans la pays.

Vous pouvez commencer le scénario à Paris avec un premier briefing, mais franchement, autant entrer directement dans le vif du sujet et décrire le voyage pendant le générique pour débiter directement par une scène d'exposition avec Félix et Gérard. Voici ce que les deux anges peuvent leur apprendre :

- La guerre civile du PCA a fait autant de victimes en deux mois que le président actuel en quinze ans, ce qui n'est pas peu dire.
- On a perdu tout contact avec les villages pris par le PCA. Les miliciens coupent les câbles télégraphiques et les autres moyens de communication.
- L'armée française dispose d'un millier d'hommes au Tchad, officiellement chargés de défendre ses ressortissants, mais qui dans les faits soutiennent le président Idriss Déby.
- Les miliciens du PCA ne semblent ni bien armés, ni disciplinés, et pourtant ils remportent toutes leurs batailles. Ils bénéficient peut-être d'une aide démoniaque.
- Pour les aider dans leur mission, la hiérarchie angélique a placé sous leurs ordres deux escouades de soldats de Dieu (soit 12 en tout, plus un sergent : Willy Gill).

Les scènes suivantes décrivent ce qui se passe si les joueurs se contentent de « suivre le mouvement » sans prendre d'initiative. Évidemment, ce n'est pas parce que je ne prévois pas une option qu'elle est interdite aux PJ ! Par exemple, ils ne sont pas obligés d'attendre sagement en prison sous prétexte que je ne dis pas qu'ils peuvent essayer de s'échapper. C'est juste que les possibilités sont trop nombreuses pour que je les énumère toutes. D'autant plus que cela ne ferait qu'alourdir le texte sans y apporter grand-chose. Notez aussi que les PJ peuvent se faire accompagner de soldats de Dieu s'ils le souhaitent. Là encore, c'est à vous d'adapter les scènes en conséquence. Ceci étant dit, passons aux choses sérieuses.

## UN TOUR À LA CAMPAGNE

Félix demande aux PJ de **se rendre dans une ville occupée par le PCA, Mongo**, pour y faire le point sur la situation et rapatrier les quelques blancs qui s'y trouvent encore (Patrick et Florence Dupuis, Hubert Delatrique). Située à environ 400 km à l'est de N'djamena, il faut compter une journée de trajet pour l'atteindre à cause de l'état des routes. Mongo est la dixième ville du pays, comptant environ 30 000 habitants. Pourtant, il n'y a presque personne dans les rues. Les rares noirs qu'ils croisent s'enfuient à la vue de la voiture.

Finalement, **les PJ sont arrêtés par des miliciens du PCA**, reconnaissables au symbole en forme de cœur humain qui orne leurs chemises. Ils sont armés de bric et de broc : des gourdins, des machettes et une arme à feu quasi préhistorique. Les miliciens sont très énervés et agressifs. Ils exigeront que les PJ les suivent au commissariat pour s'y faire enregistrer. Les PJ peuvent cependant

acheter les miliciens pour qu'ils les laissent passer. Ils peuvent aussi se battre, œuf corse.

Si les PJ suivent les miliciens au **commissariat**, ils sont jetés directement en prison. Ils sont fouillés et la voiture est réquisitionnée, ainsi que tout équipement de valeur, y compris les armes. On ne répond pas à leurs questions. Le soir, un sergent de la PCA arrive et interroge les PJ sur la raison de leur visite. Si les PJ mentionnent qu'ils sont envoyés par la cathédrale, il les laissera partir (« Je suis un bon chrétien »), mais à pied (« Quelle voiture ? Je ne suis pas au courant. »). Dans le cas contraire, il donnera l'ordre qu'on les abatte. Les miliciens font sortir les PJ derrière le commissariat et les obligent à se mettre à genoux, les mains sur la tête. Si les joueurs se laissent faire, un premier personnage se prend une balle dans la tête (Mort Subite automatique), puis un autre, etc. Si votre groupe se fait décimer lors de cette scène, j'aimerais bien en entendre parler ; ce sont vraiment des cas ! N'hésitez pas à venir nous raconter la chose sur le forum : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com).

Au domicile d'**Hubert Delatrique**, les PJ tombent sur son cadavre. Il a visiblement été battu à mort. Il a une voiture, mais les clés sont introuvables (un test d'Intrusion ou de Technologie permet de la faire démarrer). Le **couple Dupuis**, qui habite un peu plus loin, est cloîtré chez lui. Les volets sont fermés, des meubles occultent les portes-fenêtres, etc. Ils ouvriront aux PJ sans trop de difficulté. Patrick a un revolver chargé et il est très nerveux. Il raconte en bredouillant qu'ils ont été attaqués dans la nuit et qu'il a dû tirer sur les assaillants pour les faire fuir. Il affirme que l'un d'eux a pris deux balles, dont une en pleine tête, mais s'est relevé comme si de rien n'était. (C'était un zombi.) Les Dupuis n'ont plus de voiture : elle a été réquisitionnée par les miliciens.

Si les PJ ont perdu leur voiture, ils peuvent en voler une autre, attendre qu'un camion passe (il n'en passera pas, ou alors plein de miliciens) ou récupérer celle de Delatrique. Le voyage de retour à N'djamena se déroule sans incident notable.

## UNE DISCUSSION AU CALME

L'Association des Citoyens pour la Paix (ACP), constituée de journalistes et d'intellectuels, a organisé une réunion de conciliation entre le gouvernement et les rebelles. Félix demande aux PJ de s'assurer que tout se passe bien.

La rencontre aura lieu dans un endroit neutre, l'**Université de N'djamena**. Les PJ peuvent prendre les précautions qu'ils veulent, tant que cela ne prend pas trop de temps (de toute façon, ça va merder). Quelques ministres et officiers sont présents, accompagnés d'une dizaine de soldats. En face, le PCA a envoyé quelques hommes, avec à leur tête un certain capitaine **Massa Traoré**, totalement inconnu. (Il s'agit en fait d'un homme du rang fanatisé et victime du pouvoir Martyre, cf. page 104, utilisé par un démon de Ouikka allié au PCA). Les PJ peuvent le fouiller, il n'a rien sur lui. Par contre, s'ils arrivent à lire ses pensées, ils peuvent découvrir qu'il a l'intention de se faire sauter avec la délégation. Pourtant, il n'a effectivement rien sur lui



... pour l'instant ! En effet, le démon de Ouikka a utilisé son pouvoir de Disparition sur une ceinture de dynamite attachée autour de Traoré. Celui-ci est donc relativement pressé d'entrer dans la salle, la ceinture apparaissant au bout d'une heure.

Traoré n'a pas grand-chose à dire et essaiera de gagner du temps au début de la réunion. Il alternera les insultes et les demandes irréalisables (destruction de toutes les mosquées, adoption d'un christianisme pur et dur comme religion d'état, nomination de Jean Koundja au poste de président, etc.). Enfin, quand ses explosifs seront revenus et qu'il y aura suffisamment de membres du gouvernement et de l'ACP dans la salle, il se lèvera, éclatera d'un rire dément et boum.

Tous les humains dans la salle y passent. Si des anges ont tenu à assister aux négociations, ils ont droit à un test difficile d'Agilité pour se jeter à terre à temps. Les dégâts de base sont de 20, moins 1 par mètre entre Traoré et le PJ, moins la MR du test d'Agilité s'il est réussi. Un PJ ayant le réflexe stupide de se jeter sur Traoré meurt automatiquement, sans changer quoi que ce soit.

Faites durer un peu la scène après l'explosion. Les anges peuvent essayer de sauver des victimes (en vain, sauf pour un Guy peut-être) et constateront aussi l'impuissance dérisoire des secours. Les occupants du reste du bâtiment sont pris de panique et il va falloir les calmer pour éviter d'aggraver la situation. Surtout si un incendie se déclenche...

## LA LIBERTÉ OU LA MORT

Le lendemain, les PJ sont en train de se remettre à la cathédrale, quand Félix vient les voir. Une foule en colère est en train d'**envahir l'aéroport**. Les PJ et Gérard sont envoyés sur place. Les manifestants sont déjà naturellement énervés, mais ils sont aussi sous l'influence du pouvoir d'Hystérie collective (cf. page 104) d'un démon de Furfur et de la Voix impérieuse d'un démon de Samigina, le meneur de la bande.

Quand les PJ arrivent sur place, les bâtiments administratifs et la tour de contrôle sont entourés de plusieurs milliers de manifestants qui lancent des pierres et des cocktails Molotov. Des symboles du PCA sont visibles çà et là sur des vêtements et des panneaux. Deux avions sont en feu. La foule n'est pas armée (à part pour quelques bâtons), mais elle ne reculera pas face aux PJ, même s'ils sont accompagnés de soldats de Dieu.

Si les PJ arrivent à fendre la foule jusqu'aux bâtiments (par exemple en fonçant en voiture), ils peuvent se barricader à l'intérieur et participer à la défense. Les manifestants poursuivent leurs assauts jusqu'à ce que la tour soit en feu, restant toute la nuit si nécessaire. Pendant ce temps, ils s'attaqueront à la piste à coups de pioches et de pelles. Le seul moyen de les disperser est de tirer dans le tas à l'arme automatique. Au bout d'une centaine de morts, la foule abandonnera le terrain.

Les démons ne s'attaqueront pas personnellement aux anges, préférant rester à l'écart. Julio, le démon de

# SCÉNARIOS

Samigina, harangue la foule monté sur le toit d'une voiture. Si les PJ arrivent à l'éliminer, les assauts se feront moins véhéments, jusqu'à s'arrêter brusquement une heure plus tard. Quoi qu'il advienne, la foule se disperse au petit matin.

*Une remarque en passant* : l'intérêt de cette scène n'est pas le combat, n'insistez donc par trop là-dessus. Le but est de forcer les joueurs à prendre des décisions désagréables : soit d'attaquer la foule, soit de la laisser faire.

## LE PALAIS DES MERVEILLES

En rentrant à la cathédrale, les anges apprennent que l'armée tchadienne et le contingent français ont été écrasés par les rebelles lors de combats en périphérie de la ville, et que le palais présidentiel est sur le point de tomber.

Les joueurs peuvent décider de se rendre sur place, mais ils arriveront trop tard. Pour qu'ils ne se soient pas déplacés pour rien, ils sont attaqués par des miliciens pendant le trajet. Une rafale de mitrailleur atteint la voiture s'ils en ont une, la rendant inutilisable. (Hé oui, les miliciens ont pillé un arsenal, ils sont mieux armés.) Sinon, ils les attaquent sans sommation en tirant dans le tas, mais avec des armes moins dangereuses cette fois (ben oui, faut être juste, quand même). N'hésitez pas à tuer quelques soldats de Dieu dans la bataille.

Si jamais vos joueurs se sont mis en tête de sauver le président, laissez-leur une chance de le faire. Dans ce cas, le palais n'est pas encore pris, et s'ils arrivent à y entrer, les anges peuvent protéger la fuite d'Idriss Déby. S'ils n'ont pas émis ce souhait, le palais est déjà aux mains du PCA quand ils arrivent, et Jean Koundja est au balcon, en plein discours de victoire.

## PNJ DE LA PREMIÈRE PARTIE

### Soldats de Dieu au service des anges

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

#### TALENTS

Combat 3, Conduite 2, Corps à corps 2, Défense 3, Tir 3 ; Jouer à la belote 2, Raconter des blagues racistes 1.

#### POUVOIRS

deux au choix ; le MJ est encouragé à improviser et à ne pas trop s'en faire. Les pouvoirs de ses soldats ne feront généralement pas de différence.

#### COMBAT

9 PP, 6 PF, BL 4/BF 8/BF 12/MS 16, pistolet-mitrailleur (36/RU+2/MR+4, attaque multiple, pénétration importante), 2 grenades.

### Willy Gill, sergent de Dieu

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

#### TALENTS

Combat 3, Conduite 1, Corps à corps 3, Défense 4, Tir 4 ; Avoir l'air excédé 3, Murmurer dans sa moustache 2.

#### POUVOIRS

Aura de courage 2, Jet d'eau du robinet 3

#### COMBAT

12 PP, 6 PF, BL 4/BF 8/BF 12/MS 16, pistolet-mitrailleur (46/RU+3/MR+4, attaque multiple, pénétration importante), 2 grenades, Jet d'eau du robinet (1 PP, 64/RU+5/MR+4, pénétration réduite).

### Miliciens du PCA

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

#### TALENTS

Baratin 2+, Combat 3, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 2 ; Faire semblant de ne pas comprendre le Français 2, Avoir l'air très en colère 3.

#### COMBAT

4 PF, BL 3/BF 7/BF 10/MS 14, gourdins (43/RU+2/MR+4), machettes (53/RU+3/MR+3)

### Sergent de la PCA

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

#### TALENTS

Baratin 3+, Combat 2, Corps à corps 2, Défense 3, Tir 3, Torture 2 ; Se faire obéir 3+, S'en foutre plein les poches 2.

#### COMBAT

5 PF, BL 3/BF 6/BF 9/MS 12, petit revolver (36/RU+2/MR+3, pénétration importante).

### Massa Traoré

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

#### TALENTS

Baratin 2, Corps à corps 2, Défense 3, Discussion 2, Tir 3 ; Paraître déterminé 3, Parler d'une traite sans reprendre sa respiration 2

**COMBAT**  
5 PF, BL 3/BF 6/BF 9/MS 12, explosifs (boum)

**Manifestant en colère**

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

**TALENTS**

Combat 2, Corps à corps 2, Défense 2 ; Tout casser 2

**COMBAT**

3 PF, BL 4/BF 8/BF 12/MS 16, gourdins (33/RU+1/MR+5)

**Bob Tremolo, grade 2 de Furfur**

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

**TALENT**

Conduite 4, Corps à corps 4, Défense 5, Tir 5 ; Replacer une mèche rebelle d'un coup de tête 3, Faire craquer ses articulations 2

**POUVOIRS**

Champ de force 3, Hystérie collective 5, Onde de choc 5, Suicide 5

**COMBAT**

24 PP, 7 PF, BL 6/BF 12/BF 18/MS 24, gros revolver (55/RU+4/MR+4, pénétration importante), Onde de choc (2 PP, 66/RU+7/MR+7, pénétration importante, aire d'effet (rayon court, non-létale).

**Julio Ray, grade 2 de Samigina**

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

**TALENTS**

Baratin 4, Combat 4, Corps à corps 5, Défense 5 ; Plisser les yeux quand il parle 2, Ne jamais rester immobile 3

**POUVOIRS**

Augmentation de Force 4, Baiser vampirique 5, Forme gazeuse, Voix impérieuse 5

**COMBAT**

28 PP, 7 PF, BL 6/BF 12/BF 18/MS 24, machette (61/RU+4/MR+5).

## 28 NUITS EN ENFER DES MORTS-VIVANTS

Il est temps de passer à la vitesse supérieure. La victoire du PCA va avoir plusieurs conséquences, à la fois sur le plan séculier et sur le plan surnaturel. Voyons lesquelles.

L'installation du nouveau régime se fait dans la violence. Le président et les ministres passent devant une « cour martiale extraordinaire », qui les condamne à la peine de mort. Jean Koundja déclare l'instauration d'un gouvernement d'urgence en attendant la rédaction d'une nouvelle constitution. En attendant, il s'octroie les pleins pouvoirs.

Les miliciens du PCA détruisent un par un tous les moyens de communication de N'djamena, dont la liaison satellite qui relie le pays au reste du monde. Les antennes radio sont mises à bas. Ce qui reste de l'aéroport est sacagé et les frontières sont fermées jusqu'à nouvel ordre.

L'influence de Koundja/Bifrons/Hornet s'étend sur le pays. Il s'arrange pour bloquer les flux à destination des anges. Cela signifie : plus aucune récupération de PP, plus d'invocation et plus d'accès au Réticulum.

Pour résumer, les PJ n'ont donc plus de moyen simple de quitter le pays ou d'appeler du renfort, et ils doivent dépenser leurs PP avec circonspection s'ils ne veulent pas tomber rapidement à court de jus. Manque de bol, la baston ne fait que commencer.

### CE QUI SE PASSE EN JOURNÉE

Des bandes de miliciens arpentent les rues. Ils attaquent tous les blancs qui croisent leur chemin. Ils arrêtent tous les noirs qui ne portent pas ostensiblement une croix et leur demandent de prouver qu'ils sont chrétiens (en récitant le Notre Père par exemple). Tous ceux qui refusent ou en sont incapables sont emmenés dans des camions, puis expédiés hors de la ville, vers un des centres de conversion.

Les miliciens arrêtent aussi les journalistes, les intellectuels et toute personne se baladant avec un appareil photo. Ils harcèlent également les femmes qui sortent seules.

Bref, en journée, c'est plutôt cool.

### CE QUI SE PASSE LA NUIT

Le couvre-feu commence à 8 heures du soir, jusqu'au lendemain matin. Des miliciens patrouillent en fourgon et arrêtent toute personne osant sortir tout de même.

De plus, d'étranges créatures rôdent dans les rues. Les plus nombreux sont des néo-zombies, un mélange entre les morts-vivants classiques et les familiers, un peu plus intelligents et costauds que les zombis ordinaires. Ils sont capables de prendre des initiatives et de réfléchir, sans non plus être des génies. Disons qu'ils sont capables de bien faire chier les joueurs. Et surtout, ils sont contagieux !

Les néo-zombies sont épaulés par quelques vampires, qui se chargent des humains récalcitrants (policiers, militaires, etc.). L'ensemble est dirigé par un grand nombre de démons de Bifrons, de Samigina et toute la clique. Il y en a exactement le nombre dont vous pensez avoir besoin, pas

un de plus. D'un autre côté, ils ont beau être nombreux, ils sont répartis sur l'ensemble de la ville.

Tout ce beau monde passe de maison en maison et attaque les habitants sans faire aucune discrimination de couleur ou de religion. Ils propagent ainsi le fléau mort-vivant à travers toute la ville, fabriquant une armée pour leur seigneur Bifrons.

Les miliciens sont vaguement au courant de l'existence des morts-vivants. On leur a dit que le PCA recevait une aide divine pour châtier les mécréants, mais qu'il fallait les laisser tranquilles. Et c'est ce qu'ils font.

## **LES CAMPS DE CONVERSION**

Toutes les personnes arrêtées par la milice sont envoyées dans les camps de conversion, même si elles se prétendent chrétiennes. De toute façon, leur nom n'est qu'une façade et on ne fait aucun effort de prosélytisme dans ces camps. Ce sont juste d'immenses mouiroirs entourés de grillages barbelés et étroitement surveillés par les miliciens.

Hornet a besoin de sacrifices pour mener son rituel. Mais pas de quelques sacrifices, non. Il a besoin de la quasi-totalité de la population du Tchad. Plus exactement six millions six cent soixante-six mille six cent soixante-six sacrifices humains.

C'est pourquoi il fait entasser ses prisonniers dans des campements de fortune, un peu partout dans le pays, sous couvert de « purification religieuse ». Son influence surnaturelle lui permet d'accélérer le processus et de réaliser en quelques semaines un travail qui prendrait plusieurs années à un simple dictateur humain.

Le plus gros est déjà fait : prendre le pouvoir et isoler le Tchad de façon à pouvoir lancer ses morts-vivants sans attirer l'attention internationale et angélique. Hornet ne se doute pas que quelques témoins ou images arriveront à filtrer vers l'étranger. Le pays est trop vaste pour tout contrôler. Mais il mise sur l'inertie des organisations internationales d'une part et sur l'incrédulité des Occidentaux face à des révélations trop surnaturelles d'autre part (« Des zombies ? Mais oui, bien sûr, et la marmotte ... »). Quant aux anges, il a paralysé leur quartier général à N'djamena et bloqué toute communication. Il a donc un peu de temps devant lui.

Ah oui : le principe de discrétion ? Il s'en branle.

## **LE RETOUR AU QG**

En effet, si les PJ ont quitté la cathédrale pour tenter d'intervenir au palais, ils auront une drôle de surprise en revenant « chez eux ». Ce n'est plus chez eux ! Les miliciens ont envahi la cathédrale et sont en pleine messe. Les locaux des sous-sols ont été saccagés, les miliciens s'y sont installés. Les anges restés sur place sont introuvables.

Si vos PJ se sont pas sortis de la cathédrale, ils peuvent vivre l'assaut en direct. Ce n'est pas très glorieux. Les miliciens arrivent en masse, Félix se rend compte qu'ils ne peuvent rien faire pour sauver la cathédrale (« surtout contre d'aussi dévoués chrétiens ! ») et ordonne qu'on l'abandonne. D'ailleurs, il montre l'exemple en se tirant

discrètement, sans attendre les PJ. Il faut dire qu'on n'est pas à Notre-Dame de Paris, ça manque de protection magique et de garde permanente d'une vingtaine d'anges de Daniel et de Jean-Luc !

Les PJ peuvent tenter un assaut s'ils sont complètement stupides. Ils peuvent même réussir à grands coups de pouvoirs, mais ils vont attirer l'attention des démons et se retrouver avec toute une escouade contre eux pour le prochain round.

Le mieux est de se faire discret. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire quand on est les seuls blancs dans une cité de presque un million de noirs...

## **AMBIANCE SURVIVAL**

Cette partie est d'autant plus intéressante si les PJ ont quelques personnes à protéger. Cela les empêche d'utiliser des solutions trop extrêmes (« Wow, on a tous Polymorphie, quelle chance »). Peuvent tenir ce rôle : les soldats de Dieu, le couple Dupuis (hébergés à la cathédrale, ils n'ont pas eu l'occasion de prendre l'avion avant que l'aéroport ne tombe) ou encore le président Idriss Déby s'ils l'ont sauvé. Au pire, foutez-leur un PNJ dans les pattes au dernier moment. Ça marche très bien dans les films. L'enfant, la jolie fille et le traître en puissance sont des modèles qui ont beaucoup de succès.

Contrairement à la première partie qui est allée très vite et de façon très dirigiste, vous devez prendre votre temps dans le deuxième acte et laisser les joueurs prendre l'initiative. Il faut faire monter la tension lentement, que les joueurs se rendent compte petit à petit qu'ils n'ont aucune chance. Laissez des moments de répit aux personnages... mais pas aux joueurs ! Par exemple, s'ils trouvent un abri pour la nuit, ils ne seront pas forcément attaqués, mais posez tout de même aux joueurs des tas de questions sur des points de détail : font-ils un tour de garde ? Restent-ils tous dans la même pièce ? Comment s'organisent-ils pour aller pisser ? En réfléchissant à toutes ces questions, vous poussez les joueurs à imaginer ce qui peut leur arriver de pire et à créer eux-mêmes leurs propres angoisses.

Évidemment, le problème dans MV est que les joueurs sont habitués à penser qu'ils jouent des superhéros auxquels rien ne peut arriver. La première partie devrait normalement avoir légèrement émoussé cette impression, mais votre travail est maintenant de leur faire prendre conscience de leur impuissance. Pour cela, vous devez rendre la moindre de leur tâche difficile. Trouver à manger ? Difficile. Trouver un véhicule ? Presque impossible. Sortir de N'djamena ? Impossible. Vos armes : une marée inhumaine et inépuisable de miliciens et de néo-zombies, et des démons. Ce n'est pas grave si les PJ déciment ou évitent les premiers, tant qu'ils gaspillent des ressources (c.-à-d. des PP) pour cela. Mais s'ils se débrouillent sans dépenser de PP, alors sortez l'artillerie lourde (i.e. les démons).

N'hésitez pas à tuer des PNJ de temps en temps pour entretenir la pression. Plus c'est fait de façon injuste ou inattendue, meilleur est le résultat. Des bras qui passent

par la fenêtre pour attraper un soldat de Dieu qui disparaît en hurlant : c'est classique, mais ça marche. Parfois, les PJ arriveront à les sauver. Ce n'est pas grave, ça ne rendra que plus amer le moment où le PNJ finira par y passer (juste au moment où ils se croient à l'abri, par exemple).

### RÉAGIR OU NE PAS RÉAGIR

Alors que les anges ont réussi à trouver une planque pour éviter la milice, ils entendent une clameur au loin. Une foule de quelques centaines de personnes pousse deux blancs devant elle (un homme d'une quarantaine d'années et une jeune femme). Si les PJ ne font rien, ils vont être pendus devant leurs yeux. S'ils interviennent, il va falloir gérer le surnombre. Heureusement, il n'y a pas de forces surnaturelles dans la foule. Par contre, la position des anges sera transmise au PCA qui enverra une escouade de miliciens accompagnée de quelques démons.

### LE ZOO DANS LA RUE

Au fil de leurs pérégrinations dans les larges rues de N'djamena, les PJ croisent une meute de lions, dirigés par un démon de Caym transformé. Les animaux ne manqueront pas de sentir leur odeur et de s'approcher d'eux, même s'ils se cachent. Dirigée par le démon, la meute tente une manœuvre d'encerclement, quatre lions avançant ouvertement sur le groupe tandis que deux groupes aussi nombreux font le tour de chaque côté.

### FAUX ESPOIR

Une nuit, les anges entendent le bruit caractéristique d'un hélicoptère. S'ils sortent de leur cachette, ils peuvent reconnaître une Gazelle de l'armée française dont le projecteur est braqué sur le sol. Les PJ peuvent essayer de se faire remarquer, mais c'est une mauvaise idée : l'hélicoptère a été réquisitionné par le PCA et contient six miliciens bien armés.

### LES SOLDATS SONT SYMPAS

Les joueurs peuvent avoir l'idée de se rendre à la caserne française de N'djamena, ou un PNJ peut leur glisser l'idée. De jour, l'endroit est étrangement calme et désert. Il y a des traces de combat, mais aucun corps n'est visible. De nuit, des dizaines de soldats français transformés en néo-zombis, mais toujours équipés de famas sortent des caves et s'attaquent à tout ce qui bouge. Si les PJ s'amusent encore un peu trop, n'hésitez pas à sortir les lance-roquettes, voire un char Leclerc.

### PAR ICI LA SORTIE

En fin de compte, les anges arriveront probablement à sortir de N'djamena. Mais ce n'est pas la fin de leurs soucis. Le PCA tient toutes les villes des environs, qui subissent le même double processus de déportement et de zombification. (Ils peuvent ainsi traverser des villes fantômes.) De plus, si les personnages avancent à pied, il leur faudra des jours pour quitter le Tchad, avec obligation de quitter les routes s'ils veulent éviter les postes frontière.

Espérons qu'ils ont le sens de l'orientation. Par contre, s'ils ont une voiture, ils vont se faire repérer très rapidement et être arrêtés par le PCA ou par des démons.

Et de toute façon, la fuite n'est pas une solution. Il se passe quelque chose de terrible au Tchad, auquel il faut à tout prix mettre un terme.

### Néo-zombies

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	1	1	2	2	2

#### TALENTS

Corps à corps 4, Défense 4 ; Avancer les bras ballants 2, Avoir les yeux dans le vague 3

#### POUVOIRS

Membre exotique (croc), Membre exotique (ongles d'acier), Poison 3 (croc).

#### COMBAT

8 PP, 6 PF, BL 6/BF 12/BF 18/MS 24, ongles d'acier (63/RU+5/MR+6), croc (64/RU+5/MR+5).

Toute personne blessée par le poison devient elle-même un néo-zombie dans l'heure qui suit.

Les soldats français néo-zombifiés ont reçu l'ordre d'engendrer de nouveaux zombis et ils ne se servent de leur Famas qu'en dernier recours (Tir 2+ ; 33/RU+1/MR+6, attaque multiple, pénétration importante).

### Vampires

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

#### TALENTS

Corps à corps 3, Défense 3, Discrétion 3, Séduction 3 ; Grimacer ridiculement 2, Sauter partout 3

#### POUVOIRS

Apparence horrifique 3, Baiser vampirique 2, Membre exotique (croc), Obscurité 2.

#### COMBAT

10 PP, 6 PF, BL 5/BF 10/BF 15/MS 20, croc (61/RU+4/MR+4, portée lutte).

### Lions

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
4	2	3	1	2	2

#### TALENTS

Corps à corps 3, Défense 3 ; Rugir 2, Avancer nonchalamment 3

# SCÉNARIOS

## COMBAT

5 PF, BL 5/BF 10/BF 15/MS 20, griffes (53/RU+3/MR+5)

### Miliciens de la PCA bien armés

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

## TALENTS

Baratin 2+, Combat 2, Corps à corps 3, Défense 3, Tir 3 ; Porter des lunettes de soleil 2, Se prendre pour Rambo 1

## COMBAT

4 PF, BL 3/BF 7/BF 10/MS 14, machettes (43/RU+2/MR+3), pistolet-mitrailleur (36/RU+2/MR+4, attaque multiple, pénétration importante).

### Démons plutôt bourrins

(Bifrons, Crocell, Furfur, Uphir), grade 1

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

## TALENTS

Corps à corps 7+, Défense 6+ ; Apparaître sans prévenir 2

## POUVOIRS

Armure corporelle 2, Forme de combat 2, Membre exotique (griffes) ; Bifrons : Peur 2, Événtration 1 ; Crocell : Éclats de glace 2, Paralysie 1 ; Furfur : Onde de choc 3 ; Uphir : Jet d'acide 3, Vengeance toxique 2.

## COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 7/BF 15/BF 22/MS 30, griffes (66/RU+6/MR+9), selon le pouvoir

### Les mêmes, mais grade 2

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

## TALENTS

Corps à corps 8+, Défense 7 ; Faire pleurer ta mère 3

## POUVOIRS

Armure corporelle 4, Forme de combat 4, Membre exotique (griffes) ; Bifrons : Peur 4, Événtration 3, Douleur 3 ; Crocell : Éclats de glace 4, Paralysie 3, Peur 2 ; Furfur : Onde de choc 5, Hurlement démoniaque 2 ; Uphir : Jet d'acide 5, Vengeance toxique 4, Corps liquide, Poison 2.

## COMBAT

25 PP, 8 PF, BL 8/BF 16/BF 24/MS 32, griffes (66/RU+8/MR+10), selon le pouvoir

### Démons plutôt fins

(Samigina, Malthus, Shaytan, Ouikka), grade 1

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

## TALENTS

Baratin 5, Corps à corps 5, Défense 5 ; Attirer les emmerdes 3

## POUVOIRS

Champ magnétique 1, Charme 2, Membre exotique (griffes) ; Samigina : Baiser vampirique 3, Corps gazeux ; Malthus : Infection 3, Douleur 1 ; Shaytan : Décrépitude 3, Peur 2 ; Ouikka : Invisibilité 3, Non-détection 2, Téléportation 1.

## COMBAT

15 PP, 6 PF, BL 5/BF 10/BF 15/MS 20, griffes (63/RU+5/MR+7), selon le pouvoir

### Les mêmes, mais grade 2

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

## TALENTS

Baratin 6, Corps à corps 6, Défense 6 ; Attirer de grosses emmerdes 3

## POUVOIRS

Champ magnétique 2, Charme 4, Membre exotique (griffes) ; Samigina : Baiser vampirique 5, Corps gazeux, Contrôle des animaux 2, Peur 1 ; Malthus : Infection 4, Douleur 3, Ténèbres sataniques 2 ; Shaytan : Décrépitude 5, Peur 4, Armure corporelle 3 ; Ouikka : Invisibilité 5, Non-détection 4, Téléportation 3, Vol 2, Jet de flamme 1.

## COMBAT

15 PP, 7 PF, BL 5/BF 11/BF 16/MS 22, griffes (65/RU+6/MR+7), selon le pouvoir

## UN FINAL EXPLOSIF

Félix n'est pas n'importe quel ange de Dominique, c'est aussi un agent du Labyrinthe. Il a compris que quelque chose de gros était en marche, et puisque les communications avec son archange ont été coupées, il s'est rendu chez son homologue infernal, un démon d'Andromalius. Les communications avec l'Enfer fonctionnant normalement, ils ont pu prévenir le Labyrinthe de ce qui se passait. Et donc appeler la cavalerie. Andromalius lui-même est arrivé au Tchad pour prendre la mesure de la situation. Il a reconnu Bifrons en Jean Koundja et pris note des nombreux démons qui semblent s'être ralliés à sa cause. Lui-même n'a pas été reconnu, c'est quand même pratique, Humanité ! Hornet a un

autre ennemi intime sur place : Beleth. Humilié par le sorcier depuis l'affaire du Gothic Horror, le prince des cauchemars a été l'un des rares à reconnaître l'imposture Bifrons/Hornet. De plus, sa bonne amie la Meuf étant née en Afrique, il se sent maintenant lié à ce continent et n'apprécie guère les exactions menées au Tchad. Enfin, un troisième prince est inquiet de la tournure des événements : Kronos. Le prince de l'éternité sent qu'on arrive à un nœud des futurs possibles et que l'avenir s'annonce sombre si l'on ne fait rien.

Bref, ces trois-là se rencontrent, échangent leurs informations et décident de mettre un terme aux aventures d'Hornet. Avec l'aide des PJ.

## LE BRIEFING DE LA MORT

Quand vous sentez que vos PJ ont bien eu les boules et que vous vous êtes bien amusé avec la deuxième partie, il est temps de lancer la troisième. Cela peut se faire à peu près n'importe où et n'importe quand, avec l'arrivée de Félix. L'ange a reçu des informations et des instructions d'Andromalius et il vient enrôler les PJ pour cette dernière mission. (Comment les a-t-il retrouvés ? Ben, en les cherchant avec Sens surdéveloppés.)

Félix leur explique ce qu'il a appris (en restant vague sur l'origine des informations). Jean Koundja n'est autre que Hornet, « un sorcier qui a ses entrées en Enfer ». Depuis deux ans, il s'arrange pour incarner des démons dans les corps de sorciers du monde entier. Ils sont maintenant plusieurs dizaines. Il les a fait venir au Tchad, chacun s'occupant d'un camp de conversion. Dès demain, eux et leurs assistants vont commencer à sacrifier tous leurs prisonniers afin de fournir de l'énergie à Hornet pour un gigantesque rituel magique. Il y aura sans doute plusieurs millions de morts.

Hornet a établi son quartier général à Moundou, plus exactement dans la brasserie industrielle de la ville. Le rituel devrait s'achever quatre jours plus tard, en pleine nuit. Nous ne sommes pas assez nombreux pour agir dans chaque camp de conversion. Il faudra donc affronter Hornet directement, si possible avant qu'il ait réussi ce qu'il mijote.

Évidemment, les civils ne sont pas invités. Si vous n'avez pas encore tué tous les PNJ ou si les joueurs ne les ont pas encore emmenés en sûreté, Félix sera accompagné d'un serviteur de Dieu qui se chargera d'eux. Hop, évacués les PNJ. Néanmoins, vous pouvez les garder si vous sentez que vos joueurs ont eu le temps de tisser un lien particulier avec certains PNJ, afin de pimenter la suite. À vous de voir.

## Un petit tour en bateau

Moundou et N'djamena sont toutes les deux traversées par le fleuve Logone. Félix a trouvé une embarcation et un pilote, un serviteur de Dieu noir. Lui et les PJ vont passer la traversée dissimulés sous une épaisse couche de purin. Le bateau va se faire arrêter une ou deux fois, mais globalement, le voyage se passe sans accroc. De toute façon, les miliciens sont maintenant réquisitionnés pour s'occuper de la gestion des sacrifices, tandis que les morts-vivants sont surtout présents en ville.

## MOUNDOU

D'ailleurs, cela pose un vrai problème une fois arrivé à Moundou. La ville est presque intégralement habitée par des néo-zombis, ce qui fait dans les douze mille morts-vivants. Le reste est composé de démons de toutes sortes. J'imagine que vos joueurs vont essayer d'être discrets. De toute façon, les démons ne passent pas leur temps à détecter le Bien ou le danger. Ils comptent sur les morts-vivants pour trouver et se charger des éventuels intrus. En fait, ils s'emmerdent plutôt qu'autre chose. Les PJ pourront en croiser en train de regarder la télé ou de se faire une petite partie de *Magna Veritas*.

Selon leur talent en Discrétion, les PJ peuvent subir une ou deux attaques de néo-zombies. Le problème majeur n'est pas de les vaincre, mais de les empêcher de donner l'alerte. (Sans compter que les anges doivent commencer à sacrément manquer de PP ...) Les choses se gâtent en arrivant à proximité de la brasserie.

## LA BRASSERIE DU LOGONE

La brasserie est un grand bâtiment en pierre de deux étages, avec une entrée administrative sur un côté, donnant sur des bureaux et une grande porte pour les livraisons sur la façade. Il y a des équipes de démons sur le toit, devant chaque porte, et qui patrouillent dans les rues attenantes (ces dernières étant accompagnées d'une meute de zombis chacun). Cette fois, il va être plus difficile d'être discret.

*Remarque en passant* : je ne précise pas le grade des démons ou le nombre exact des adversaires. À vous de voir en fonction de l'état des PJ et de leur propre expérience. L'idée est que l'assaut soit très risqué, mais pas impossible.

Quand les PJ s'approchent de la brasserie, ils sont pris d'un frisson. L'air est saturé par l'énergie venue des sacrifices au point qu'elle est presque palpable. (Si vous estimez que vos PJ ont vraiment trop peu de PP à ce moment, vous pouvez en profiter pour leur en redonner quelques-uns à ce moment-là.)

Laissez vos PJ discuter d'un plan. Encouragez-les à faire dans le spectaculaire (imaginez la fin d'un James Bond). S'ils doutent, Félix peut leur rappeler qu'il faut absolument entrer, quels que soient les moyens et le prix à payer. Ils peuvent se déguiser en morts-vivants, défoncer le portail avec un camion volé dans le quartier, se téléporter sur le toit, abattre les démons un par un avec un fusil de sniper, etc. Par contre, il serait dommage qu'ils se séparent et que certains d'entre eux manquent le final. Par exemple, si l'un d'eux se sacrifie pour détourner l'attention, ne soyez pas trop méchant avec lui et arrangez-vous pour qu'il puisse rejoindre ses camarades après avoir pris une bonne suée.

Vos joueurs peuvent aussi tenter la technique classique de l'Appel de Cthulhu (un jeu si fin) : tout faire péter à la dynamite. Il doit bien en traîner quelque part dans cette zone industrielle. Laissez-les faire, c'est festif. Cela ne changera pas grand-chose. Le sanctuaire d'Hornet est magiquement protégé contre ce genre d'attaques.

Laissez donc vos joueurs réfléchir un moment, mettez-leur ce qu'il faut de bâtons dans les roues, faites jouer quelques

# SCÉNARIOS

combats pour les occuper un moment, et laissez-les finalement entrer dans la brasserie.

## LE PENTACLE

L'intérieur de la brasserie est étrangement vide. On entend psalmodier dans le fond de l'usine. Hornet est là, en toge noire brodée de motifs rouges. Il est au centre d'un pentacle de quelques mètres de rayon, les bras levés, les yeux fermés, et il récite une incantation dans une langue oubliée. Il y a un deuxième pentacle devant lui, vide pour l'instant, en dehors de quelques objets épars (des composantes mineures pour l'invocation : une arme, un préservatif usagé, un cœur humain, une tête de chèvre, etc.).

Hornet est protégé par deux grade 3 de chez lui. Les autres démons et morts-vivants ont interdiction de rentrer dans la brasserie et ils n'interviendront pas. (Hornet ne veut pas de témoin de ce qui va se passer.) Les PJ vont devoir leur passer sur le corps. C'est fait ? Bien.

Là, les PJ ont un problème. Hornet est tout bonnement intouchable. La magie de son pentacle le protège de toute interruption. Rien ne passe : ni les coups, ni les armes, ni les pouvoirs. Le seul moyen d'arrêter le rituel serait de pousser Hornet à sortir de lui-même du pentacle. Pour

ça, il faut arriver à le provoquer, en se moquant de lui par exemple, ou en jouant sur des réflexes idiots (lui lancer une balle, lui proposer une bière). Évidemment, c'est un sorcier expérimenté et décidé, et il y a peu de chances pour que ça marche. Les PJ peuvent pénétrer sur le deuxième pentacle et disperser les composantes mineures. Ça risque d'énerver Hornet, et de le gêner pour finir l'invocation, mais c'est tout.

## BEN TOUT ÇA POUR ÇA ?

Eh oui, en fait les anges ne peuvent rien faire (pour l'instant). Triste, hein ?

En fait, tout dépend de ce que vous voulez faire pour la suite de la campagne.

**Le rituel réussit.** Mais qui invoque-t-il au fait ? Voyons, c'est un prince-démon, maintenant. Qui peut-il avoir envie d'invoquer ? Tout simplement Satan ! Un jeune homme au regard de braise et à l'allure sulfureuse apparaît dans le pentacle. Là, les anges sentent tout de suite la puissance infernale qui se dégage de lui. Ils le sentent instinctivement : il s'agit bel et bien de Satan. Et ses premiers mots sont « Que veux-tu de moi, ... maître ? ».

Et là, c'est la fin du monde.

Pour résumer : c'est la fin du Grand Jeu, les zombies envahissent la Terre, la race humaine s'éteint et Hornet règne sur une Terre de zombies. Dieu, un peu dépité de ce qui se passe, décide d'aller voir ailleurs si le spectacle est plus intéressant et fonde une nouvelle réalité.

**Le rituel échoue.** Soit à cause de l'intervention des PJ, soit parce qu'Hornet a prévu son invocation pour Samael plutôt que pour Damien. Le même jeune homme apparaît dans le pentacle, l'air plus détendu. Cette fois, il dit : « Perdu, petit sorcier de pacotille. » et il blaste Hornet, qui s'effondre en un petit tas de cendres.

**Le rituel réussit ... avec un mais.** C'est mon option préférée. Elle commence comme la première, avec l'invocation de Satan. Sauf qu'Hornet se fige d'un coup, en plein mouvement théâtral. Kronos vient de le piéger dans une stase temporelle. Andromalius, sans faire attention aux anges, s'avance vers le pentacle et pose la main sur la barrière de protection. Elle prend une teinte noirâtre et semble fondre. Pendant ce temps, Beleth s'adresse aux anges. « Je vais vous envoyer dans l'esprit d'Hornet, il vous faudra le vaincre là-bas. Dépêchez-vous, mon collègue ne tiendra pas longtemps. » Sur ce, tout devient flou autour des PJ, ils se détachent de leurs corps, passent dans le trou ouvert dans la barrière par Andromalius et foncent sur le front du sorcier.

Le monde des rêves où ils atterrissent est une cité gigantesque et crasseuse. Hornet est face à eux, sur une grande place bordée d'arbres morts. Il a l'air un peu perdu. D'ailleurs, ses caractéristiques sont largement réduites par rapport à ce qu'elles devraient être (cf. ci-dessous plutôt que dans *La Bible à Dudule*).

Si les **PJ perdent** ... ben, ils sont morts. Hornet finit par reprendre ses esprits, et on retombe sur le cas un : la fin du monde. On va essayer d'éviter ça, hein ?



Si les **PJ gagnent**, ils réapparaissent dans la brasserie. Hornet est affalé sur le pentacle. Andromalius le pousse du pied (« Une coquille vide »), puis le prend sur son épaule. Satan semble sortir de sa transe, s'époussette et semble jauger la situation. Il regarde les anges : « Je ne vous détruis pas. Considérez cela comme votre récompense. » Puis il disparaît, rapidement, suivi des princes-démons.

Avec la mort d'Hornet, les communications avec le Paradis vont bientôt se remettre à fonctionner. Il sera possible d'invoquer Dominique ou d'autres archanges pour savoir quoi faire. Les démons impliqués dans cette affaire sont déclarés renégats et pourchassés personnellement par Andromalius et les services spéciaux de Damien. Les néo-zombies peuvent continuer à poser des problèmes si vous le souhaitez, ou ils peuvent arriver à court de PP et s'effondrer au bout de quelques jours. Privé de son chef et de son inspiration magique, le PCA va rapidement se désagréger, ce qui va prolonger la guerre civile et permettra d'expliquer au monde les millions de morts de ces derniers jours.

Hornet n'a pas totalement disparu. Il est piégé dans un univers de poche sur la MRC à peine plus grand qu'une boule à poisson rouge, où Beleth le taquine de temps en temps. Il ne risque plus de nuire avant des millénaires.

Quant au corps de Bifrons/Hornet, il sera animé par un fidèle d'Andromalius infiltré chez le prince des morts et reprendra sa place au Conseil. Totalement décérébré, le prince des morts sera dorénavant un véritable zombie. Il dit des choses que personne ne comprend. Il aime bien les grosses motos et le hard rock. Il est copain avec tout le monde. Personne ne verra la différence avec ce qu'il était avant l'imposture d'Hornet. « Tiens, Bifrons est redevenu lui-même ! »

**Cysto et Balto, grade 3 de Bifrons**

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
5	5	4	4	2+	5

**TALENTS**

Combat 8, Défense 7 ; Combattre sans dire un mot 2

**POUVOIRS**

Champ de force 5, Nécrose 3, Peur 5, Résurrection macabre 5.

**COMBAT**

35 PP, 9 PF, BL 7/BF 14/BF 21/MS 28, épée maudite (66/RU+9/MR+9)

**Hornet, sur le monde des rêves**

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

**TALENTS**

Combat 9, Défense 9, Discussion 5+.

**POUVOIRS**

Armure corporelle 5, Charme 4, Douleur 4, Larves sous-cutanées 7, Nécrose 10, Peur 7, Poison 4, Ténèbres sataniques 3.

**COMBAT**

49 PP (plus une grosse réserve), 11 PF, BL 7/BG 14/BF 21/MS 28 ; dague maudite ancienne (66/RU+12/MR+10).



**KRONENBOURG  
À LA POSTE,  
CHRONOPOST  
À LA BOURRE**

**PACS AVEC LE DIABLE**

Tout commence au XIII<sup>e</sup> siècle par la rencontre entre Usigor, un démon de Malphas fraîchement incarné, et Ricardo, un sorcier originaire du village toscan de Montoni. Ricardo, viticulteur ruiné, veuf, ayant tâté de certaines sectes chrétiennes moyenâgeuses, se rêve une vie terrestre meilleure, à l'image de celles des riches ducs

de Florence. Après des semaines de négociations, les deux êtres tombent d'accord et rédigent en lettres de sang un pacte satanique. Usigor fournit à Ricardo la « bénédiction » de l'Enfer pour sa vie terrestre en échange de son âme, mais surtout d'une vie de débauche, de discorde, de luxure et de prosélytisme satanique échevelé. Le pacte précise que le soutien de l'Enfer durera 66 ans et 6 mois ou jusqu'à la fin de l'incarnation terrestre d'Usigor. Au XIII<sup>e</sup> siècle, la perspective pour un paysan ruiné et veuf de plus de quarante ans de vivre dans l'opulence, la gloire, la puissance pendant encore 66 ans relève du pur miracle, aussi signe-t-il sans hésitation. Les années passent et Ricardo remplit sa part de contrat en répandant tourments, vilénies, bassesses, suspicions, haine et perversions dans son entourage. Sa richesse lui assure impunité et influence, même auprès des potentats ecclésiastiques locaux, dont la moralité est à géométrie variable. Au bout de quelques années, l'ennui aidant et l'échéance se profilant à l'horizon, Ricardo, désormais appelé officiellement



poulain cause et répand autour de lui. Sa joie prend fin lorsqu'il se réveille nu, attaché à un poteau au fond de la cave de Ricardo, bâillonné, les yeux bandés et avec une sévère gueule de bois. Sa mauvaise journée empire lorsqu'il entend Ricardo psalmodier en latin ce qui ressemble furieusement à un sortilège. Il a à peine le temps d'essayer de crier sa haine et sa peur que le sort prend effet et qu'il se retrouve pétrifié, donc mis en stase.

Ricardo, satisfait du résultat, emmure la statue dans sa cave et lève le pied sur les orgies et le prosélytisme satanique. Il fait alors relier dans le « *Daemonis Libris In Extenso* » le pacte qu'il a récupéré dans les affaires d'Usigor, ceci afin d'éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains et qu'un démon trop zélé ne vienne lui réclamer des comptes. Puis il continue sa vie tranquille, riche, puissant, paillard et pervers mais discret. Désormais immortel, du moins tant qu'Usigor ne vient pas lui réclamer l'application du contrat, il change d'identité régulièrement, fonde une « famille » et jouit de la vie en essayant de se tenir à l'écart du machiavélisme de la vie politique italienne en général et de Toscane en particulier.

Malheureusement, la fièvre religieuse de la Renaissance italienne et les soubresauts de la Réforme et de la Contre-Réforme atteignent son petit havre de paix. La populace fanatisée par un moine inculte se lance dans un autodafé expiatoire et brûle du sol au plafond la demeure impie qui a vu tant d'horreurs au fil des siècles. Les suivants, courtisans et serviteurs de Ricardo sont massacrés et ce dernier ne doit son salut qu'à un artefact de métamorphose, une bague de sa conception, qui lui permet de prendre l'apparence d'un simple

d'esprit présent dans la foule en fureur. Pour assurer sa couverture, il participe non sans plaisir au pogrom. Il est néanmoins obligé d'abandonner la statue, perdue dans l'incendie. Pris à son propre jeu, il est obligé de suivre la bande de fous de Dieu et écume avec eux le Nord de l'Italie pendant une dizaine d'années. Comme sa bague réclame des sacrifices humains pour alimenter la métamorphose, Ricardo pousse sa bande à massacrer encore et toujours jusqu'à ce que des bourgeois, effrayés par la sauvagerie de cette colonne infernale, engagent des mercenaires français pour l'anéantir. Ricardo s'échappe, mais il est obligé d'abandonner tous ses trésors de guerre et notamment le « *Daemonis Libris In Extenso* »

Montoni, décide que la vie terrestre est trop courte pour la quitter ainsi. Il passe des années à chercher une faille exploitable dans le contrat, et finit par la trouver. Ses connaissances occultes lui permettent de localiser un codex extrêmement puissant, le « *Daemonis Libris In Extenso* ». De cet ouvrage, il apprend un puissant sortilège qui lui fournit la solution à son problème.

Sûr de lui, il contacte son démon favori, avec lequel il entretient les mêmes rapports qu'un patron de PME du MEDEF avec son Inspecteur du Travail, et l'invite à des bacchanales endiablées. Usigor, sachant que sa mort provoquerait l'application immédiate de la partie post mortem du pacte, s'y rend avec une assurance non feinte. L'orgie est distrayante et Usigor se réjouit du mal que son

qu'il gardait précieusement contre sa poitrine de débile mental, ce qui ne laissait pas de faire hurler de rire ses compagnons d'holocauste. Dès lors, Ricardo voyage dans toute l'Europe ainsi qu'au Nouveau Monde, utilisant la « bénédiction » et l'immortalité satanique pour satisfaire sans ostentation et en toute discrétion son style de vie psychotique et égotiste.

## L'INSOUTENABLE MONOTONIE DU GUICHET DE POSTE DE PROVINCE

L'autre histoire débute au XVII<sup>e</sup> siècle, avec l'incarnation à Rome, siège de la Chrétienté, de Fabiel, ange de Didier de son état, dans un modeste clerc. Fabiel, humble besogneux de l'administration angélique, gravit petitement les échelons de la hiérarchie pour se retrouver en 1937 responsable du bureau de la poste centrale du Vatican, et accessoirement Grade 2. Fabiel est toujours dans le même corps, dont l'identité à changé subtilement au fil des siècles pour ne pas effrayer les registres d'état civil et certains collègues non « aware ». Depuis 1971, il est Guido Fozzi, serviteur laïque et un des cinq cents citoyens du Vatican. C'est en tout cas sa couverture officielle, car officieusement, Fabiel est de fait un des rouages importants de toute la chaîne de liaison et de communication du Vatican. Il n'a que peu de pouvoirs, pas énormément de responsabilités, mais a accès à beaucoup d'informations et est surtout idéalement placé pour découvrir et disséquer les rouages des administrations angéliques et humaines du Saint Siège.

Au fil des siècles, Fabiel a constaté au travers des messages qu'il a lus, des discussions qu'il a entendues, que la pureté des idéaux de la Chrétienté était souvent mise à mal et que le principe de « la fin justifie les moyens » était prétexte à tous les abus. En bon ange, il a avalé les couleuvres, les contradictions, les errements et les incohérences de la hiérarchie, comme un bon petit stalinien lisant la Pravda et suivant la ligne oblique et zigzagante du Parti.

Mais ces revirements accumulés par strates au fil des siècles ont abouti à un cynisme désabusé qui a ensuite fait place à du dégoût. Et ce dégoût de sa cause et de ses serviteurs est devenu un dégoût de lui-même, puis une dépression réelle quoique bien cachée. Fabiel déprime et ne voit aucun horizon dans son éternité bureaucratique. Il se demande alors si les autres, ceux qui au commencement ont choisi la liberté, eux, malgré l'insécurité, malgré le danger, malgré la fausseté de leur cause, si les déçus donc, ne sont pas les vrais gagnants dans l'histoire. Il utilise ses contacts et ses réseaux pour accéder à l'Enfer des bibliothèques vaticanes, aux trésors cachés, jalousement retirés de la connaissance humaine par l'intransigeance totalitaire du pouvoir pontifical. Et là, il découvre les journaux d'hérétiques brûlés, les comptes-rendus de procès et d'enquêtes de l'Inquisition, les manuels des inquisiteurs et certains traités de démonologie. Il s'en imprègne, s'en abreuve et y aperçoit un horizon pervers, noir, biaisé, égotiste mais réel. Il devine l'existence d'une dérivation dans le fleuve tranquille de

sa vie au service du Bien. Et alors qu'il lit le « Daemonis Libris In Extenso », il y découvre, au beau milieu de l'ouvrage, le pacte infernal passé entre Ricardo et Usigor. C'est un contrat classique écrit avec du sang, rédigé en latin et qui parle de promesses de grandeur, de puissance, de richesse et d'absence d'hémorroïdes, le tout en échange de l'âme du mortel et de l'engagement à répandre le Mal, avec une majuscule, parce que merde, quoi...

Intrigué par ce pacte, il l'étudie avec autant d'attention que de discrétion. Il découvre l'identité des deux contractants, mais également la clause bizarre qui veut que le contrat dure 66 ans et 6 mois ou pour la durée de l'incarnation terrestre du démon. Cette clause étonne Fabiel qui y voit source d'embrouille. Lorsqu'il découvre dans le « Daemonis Libris In Extenso » un sortilège de pétrification avec dans la marge des notes manuscrites en toscan, il comprend que le sorcier a entubé le démon, ou du moins a essayé de le faire.

Lors d'un week-end d'étude, en se plongeant dans les archives pontificales, mais également dans celles de Florence, Fabiel découvre les traces d'un riche mécène italien du nom de Montoni qui vivait dans des conditions assez exceptionnelles au XIII<sup>e</sup> siècle. Il s'aperçoit que la famille Montoni a d'ailleurs traversé le Moyen-âge sans trop de difficultés, sans perdre ni de sa puissance ni de sa richesse, ce qui relève de l'exploit. Les prénoms des patriarches changeaient mais aucun élément concret de leur mort n'était mentionné dans les archives. Mais toute trace de la famille Montoni disparaît des archives au moment des guerres de religion en Europe.

Fabiel se rend sur le site occupé par la demeure familiale et découvre une vieille ruine au milieu des vignes de Chianti. Après plusieurs week-ends de fouilles, il découvre ce qu'il pensait bien trouver, une statue d'un homme attaché à un poteau, les traits déchirés par la haine et d'un réalisme quasi impossible, les gouttes de sueur étant même représentées. Il emporte sa trouvaille dans un garage loué dans la banlieue de Rome et demande à un des gardes suisses, ange de Daniel particulièrement bas du front, Jean-Paul Berthier, de venir l'aider. Il l'emmène dans son garage de location, et après lui avoir fait boire trois packs de bière, lui explique qu'un ange s'est fait pétrifier et qu'il faut le ramener à la vie. Jean-Paul, n'écoutant que son demi-neurone en état de marche, dé-pétrifie Usigor. L'accent moyennâgeux ajouté au mauvais italien de Jean-Paul l'empêche de comprendre ce que raconte Usigor, lequel, sortant de sa stase de sept cents ans, termine son imprécation contre Ricardo. Après avoir renvoyé Jean-Paul cuver chez lui, Fabiel entreprend d'expliquer la situation à Usigor. Leur conversation dure tout le week-end, et au petit matin, Fabiel sait qu'il va passer de l'autre côté.

## LE TROISIÈME HOMME

Fabiel et Usigor passent un accord. En échange de sa libération, Usigor s'engage à aider Fabiel à passer du côté obscur et à lui raconter tout ce qu'il sait sur l'Enfer, les sorciers,

Ricardo, bref, à lui donner de quoi faire une thèse sur le Mal (notez la majuscule).

Usigor met plusieurs mois à reprendre contact avec l'Enfer. Il passe en conseil de discipline, explique que son absence n'était pas due à une période renégat, mais au contraire totalement indépendante de sa volonté. Afin de se faire pardonner et d'éviter une désincarnation expéditive, il promet des informations de première main en provenance du Vatican même. Fabiel devient un agent double en attente de conversion à l'Enfer, et Usigor son agent de liaison. L'ange fournit des informations, des copies de courrier officiels, des remarques entendues à la cafétéria, bref, joue les parfaits espions de la guerre froide. L'adrénaline devient sa nouvelle compagne et il ne s'est jamais senti aussi vivant.

Après plusieurs années de cette routine, l'enquête à l'encontre d'Usigor est close. Scox lui propose de le rejoindre, car Malphas ne lui fait plus confiance. Usigor accepte et devient grade 2 lors du transfert, au prix il est vrai de son pouvoir spécial Malphas. Il décide alors de passer à la vitesse supérieure. Les siècles de stase ont beau s'être écoulés extrêmement vite, il a bien l'intention de faire payer à Ricardo sa trahison et de lui rappeler les termes du contrat. Mais pour cela, il lui faut ledit contrat. Tuer Ricardo n'est en effet pas suffisant pour assurer son envoi dans les Enfers les plus noirs, dans le septième cercle VIP réservé aux vraies grandes ordures, les dictateurs fous, les génocides de compétition et les architectes paysagistes. En raison de la mièvrerie et du laxisme angélique, il est même possible, quoiqu'improbable, qu'il aille au Purgatoire, surtout s'il s'est tenu à carreau depuis la pétrification, s'il a rejoint un ordre monastique mendiant ou s'il est militant UMP (en effet, toute adhésion à l'UMP envoie l'adhérent directement au Purgatoire : ami lecteur, prends garde !).

Usigor ne veut pas laisser la moindre chance à Ricardo et a l'intention de faire un exemple, car on se fout suffisamment de sa gueule à la cafétéria. Il veut se montrer digne de son nouveau maître, et entend donc récupérer le pacte, donc le « *Daemonis Libris In Extenso* ». Il le demande à Fabiel, mais celui-ci refuse, arguant du fait qu'il se fera forcément prendre. Usigor met donc sur pied un plan complexe pour nuire à Fabiel, et surtout récupérer ce maudit contrat.

## OPÉRATION « PETIT SUISSE A LA CONFITURE »

Le plan d'Usigor est assez simple et s'inspire du procès des Templiers, dont tous les démons de Scox relisent les minutes en buvant leur bière avec une paille, car on n'a que deux mains. Le but est de faire accomplir le forfait par des individus préalablement pervertis grâce à une société secrète du genre club tupperware, Rotary Club ou Amicale Philatéliste de Champoteux. Usigor parle de son plan à Fabiel, qui désigne immédiatement les gardes suisses comme cible idéale. Leur esprit de corps, leur

intelligence limitée et leur haute accréditation en font des Templiers parfaits, ainsi que des voleurs idéaux.

Usigor monte donc une société secrète ésotérique fortement inspirée de la prétendue secte du Baphomet des Templiers. Fabiel entreprend dans le même temps de sympathiser plus avant avec les membres de l'escouade de Jean-Paul Berthier. Il les invite à prendre des apéritifs chrétiens, leur rend de menus services, leur amène leur courrier, leur prête de l'argent. Puis, un soir, il leur donne rendez-vous dans un café branché de la place Navona. Après quelques tournées de vin de messe, Fabiel prétexte un coup de fil pour sortir téléphoner dehors. Usigor entre alors en scène, métamorphosé en Jean-Yves Bartave, colonel des gardes suisses récemment parti à la retraite. Il prend des airs d'agent secret et leur explique que sa retraite est une ruse pour éloigner l'attention des « autres ». Il est en mission secrète pour le seigneur et doit recruter un groupe d'élite pour le seconder. Les membres dudit groupe, en mission directe pour sa Sainteté Benoît XVI, doivent garder le secret le plus absolu et être prêts à mourir pour la cause. Le but de la mission est de démasquer les « autres » infiltrés au sein même du Vatican. L'alcool et le talent d'Usigor viennent assez aisément à bout des ressources intellectuelles de l'escouade, et ils se portent tous volontaires pour entrer dans l'Ordre Étanche de Saint Hercule. Un premier rendez-vous est donné dans les sous-sols de l'église Saint Clément, près du Colisée. Le colonel s'éclipse sur ces entrefaites et Fabiel revient, s'excusant d'avoir dû téléphoner aussi longtemps.

L'église Saint Clément est, comme la plupart des églises romaines, bâtie sur un ancien lieu de culte romain. Elle a cependant la particularité d'avoir conservé ce lieu de culte, ainsi qu'une ancienne église chrétienne enterrée sur laquelle repose l'édifice aérien. C'est dans l'ancien temple de Mithra, sous l'église originale, qu'Usigor entreprend de créer l'Ordre Étanche de Saint Hercule. Les réunions ont lieu trois à quatre fois par mois et sont un savoureux mélange de rites chrétiens antiques, de kitsch new age et de rituels sataniques et orientaux. Avant et après les cérémonies, Usigor prend bien soin de briefer ses ouailles sur le rôle absolument capital de leur ordre, sur l'importance de leur mission. Il cultive également leur paranoïa en insistant lourdement sur le danger omniprésent et sur l'immanente existence des « autres ». Enfin, il attise leur goût de l'aventure en les régaland de récits de combats homériques contre les forces du Mal, le tout savamment arrosé d'apéritifs coupés aux euphorisants. Pour la demi-douzaine de gardes suisses, jeunes catholiques n'ayant quitté leur village perdu que pour se rendre à Rome dans le but de s'habiller en guignol avec une panoplie de zorro et de faire peur aux touristes avec une hallebarde d'opérette, la perspective d'enfin servir à quelque chose, de combattre pour leur foi, de servir le seigneur autrement qu'en se laissant photographier par des hordes de Japonais hérétiques,

STYLING

leur ouvre des horizons héroïques et la promesse d'une vie éternelle de félicité.

En résumé, la première phase de l'opération est un succès total. Aussi, Usigor et Fabiel décident-ils de passer à la phase deux. Les rituels deviennent de plus en plus bizarres : Usigor augmente les doses d'euphorisants dans le vin de messe et introduit des sacrifices de poulet lors des cérémonies. Certains gardes tiquent un peu, mais Usigor joue sur leur virilité et leur esprit de corps pour les garder sous sa coupe. Il soumet également chacun à des épreuves afin de tester leur motivation et leur engagement. Les épreuves consistent en des infractions mineures au règlement, vols de documents annexes, modification des tours de garde, sabotage d'armes de confrères « ennemis » etc. Usigor prépare ainsi le vol du « *Daemonis Libris In Extenso* ». Il demande d'ailleurs aux gardes suisses d'effectuer des repérages au sein de l'Enfer de la bibliothèque. Les gardes suisses, peu subtils, se font repérer par un humble employé de ménage, Bakana M'Bala, humble immigré togolais et accessoirement agent d'un groupe de sorciers italiens, les *Magister Impedimentae* (référence !), la secte créée par Ricardo pour ses besoins personnels.

## JE SUIS RITAL ET JE LE RESTE

Les *Magister Impedimantae* sont le fan-club de Ricardo, lequel, contrairement aux cauchemars d'Usigor, ne s'est pas rangé des voitures, mais continue bel et bien de faire le Mal, plus subtilement toutefois en raison de son grand âge. Italien et fier de l'être, Ricardo s'est établi à Florence après plusieurs tours du monde. Là, aidé par son charisme, ses connaissances occultes et son expérience de sorcier errant, il a monté une secte personnelle assez informelle dont les membres lui servent à la fois de réseau, de gardes du corps, d'apprentis sorciers et de jouets sexuels. Grâce à son réseau, il a pu apprendre au XVII<sup>e</sup> siècle que son « *Daemonis Libris In Extenso* » avait atterri dans l'Enfer de la bibliothèque du Vatican suite à une saisie de l'Inquisition. Estimant que le Vatican était le dernier endroit où l'Enfer irait chercher ce livre, et n'ayant aucun besoin de le récupérer lui-même, il l'a donc laissé là, s'assurant discrètement au fil des siècles qu'il y restait bien. Or, si l'étude scrupuleuse de Fabiel a à peine été remarquée, les tentatives pataudes des gardes suisses pour s'assurer de la présence du *Codex* ont immédiatement éveillé l'attention des *Magister Impedimentae*.

Ricardo réagit immédiatement et place les gardes suisses sous surveillance discrète. Les *Magister Impedimentae* (que nous appellerons MI pour plus de commodité) localisent assez aisément les six membres de l'Ordre Étanche de Saint Hercule ainsi que leur lieu de réunion. Ricardo, inquiet de la situation, se rend à Rome et participe à la surveillance de l'OESH. Un soir, il a la désagréable surprise de reconnaître Usigor qui sort des souterrains de l'Église. Il sait alors que son immortalité est en danger. Il décide d'agir vite et bien. Il en déduit qu'Usigor utilise

ses talents et les cérémonies grotesques pour contrôler les gardes suisses et leur faire voler le pacte. Il sait qu'il n'a que peu de temps pour empêcher le vol avant la chasse à l'homme que lancera alors pour le retrouver.

*« Je suis content de te torturer. Cela fait longtemps que je n'ai pas torturé quelqu'un. La dernière fois que je l'ai fait, les tronçonneuses n'existaient même pas. »*

- Angelus dans Buffy

Il décide d'attaquer les gardes suisses parce qu'il pense qu'ils forment le maillon faible de l'opération. Au sortir de la réunion suivante, il enlève Jean-Claude Gachet, un des membres de l'OESH, et l'emmène dans une usine désaffectée près de l'aéroport Da Vinci. Le pauvre garde suisse, quelque peu dégrisé de son picon-tranxène, ne tarde pas à cracher tout ce qu'il sait et à fournir toutes les informations utiles aux MI. Sa soudaine loquacité est grandement encouragée par le kit Bosch que Ricardo, très au fait de son époque, manie avec une dextérité toute médiévale. Benito Lavazzi, un MI à peu près du même âge que Jean-Claude Gachet et vaguement ressemblant, prend sa place, non sans avoir été pourvu d'une bague de métamorphose pour les cas d'urgence. Il regagne la caserne des gardes suisses, équipé d'un émetteur-récepteur d'agent secret pour rester en contact avec son maître. La contre-attaque de Ricardo commence.

## ACCROCHE-TOI À LA CORDE, JE RETIRE LE TABOURET !

Benito-Jean-Claude ne perd pas de temps, et sitôt rentré dans la caserne, se rend dans sa chambre puis presque immédiatement dans celle de Werner Schmurz, un des quatre autres membres de l'OESH. Il débarque avec une bouteille de schnaps saturée de barbituriques. Il explique alors à Werner qu'il a reçu une lettre de sa fiancée, Muriel Bonnet, lui disant qu'elle le quitte et qu'il a besoin de réconfort. Werner n'hésite pas et accueille son camarade dans sa cellule. Il écoute Benito-Jean-Claude lui détailler ses malheurs conjugaux avec une patience quasi angélique. Sa patience et son esprit de camaraderie ayant leurs limites, il se défonce au schnaps de son ami afin de s'inhiber le cortex. Il glisse paisiblement dans le coma vers 4 h du matin. Benito nettoie immédiatement toute trace de son passage, tout en laissant bien en évidence la bouteille de schnaps et un seul verre. Sur le mur au dessus du lit, il dessine au marqueur, d'une main malhabile, un gros pentacle souligné d'un « *In Gloria Lucifer* ».

Il se rend alors immédiatement dans la cellule d'Alphonse Viger, lui aussi de l'OESH. Il frappe à sa porte et lui explique qu'il doit le voir pour lui parler d'une mission urgente pour l'Ordre. Alphonse, qui n'a jamais aimé Jean-Claude, accepte, mais avec réticence. Benito-Jean-Claude entre et commence à baratiner Alphonse sur une urgence absolue et secrète que le colonel lui aurait confiée. Alphonse est

## LE VATICAN

Le Saint-Siège est le plus petit état par sa superficie et son nombre d'habitants. Ses frontières et ses statuts actuels datent des accords de Latran entre le Pape et Mussolini. Ces accords ont entériné de jure ce qui était une réalité de facto, à savoir la disparation des États de l'Église en tant que puissance temporelle. Fini le contrôle direct de la partie centrale de l'Italie, les armées de mercenaires au service de la politique papale, ainsi que les interventions physiques dans les affaires européennes et même mondiales. Si le Vatican n'est plus une puissance militaire, il conserve un pouvoir économique, politique, diplomatique et spirituel à nul autre pareil. Le pape est tout puissant et règne grâce à la curie et à une administration pléthorique, byzantine, complexe et subtile. Lors de la création de la République Romaine au XIX<sup>e</sup> siècle, le pape s'est retrouvé « prisonnier » dans le Saint-Siège, pour reprendre l'expression du pape de l'époque, et la hiérarchie angélique n'a pas levé le petit doigt pour lui venir en aide. Seul Dominique a demandé au bout de plusieurs décennies à son bon ami Benito de conclure un accord avec le représentant officiel de Dieu sur Terre. Cette

période d'emprisonnement et d'intense solitude humaine a laissé des traces dans les relations entre les administrations humaines et angéliques, et le Vatican a obtenu d'être hors juridiction angélique en arguant que les anges s'étaient bien gardés de venir l'aider lorsqu'il en avait besoin. Cela ne signifie pas que les anges soient absents du Saint-Siège, seulement qu'ils n'y possèdent que les pouvoirs que la hiérarchie catholique veut bien leur concéder. C'est pourquoi Fabiel n'est que directeur du bureau de poste central et Jean-Paul Berthier simple caporal des gardes suisses.

De par leur statut temporaire d'enquêteurs exceptionnels, les personnages joueurs auront un pouvoir unique et rare, qui n'ira pas sans susciter de très grandes résistances. Les humains du Vatican, mais également les anges qui ont accepté le statut particulier du Saint-Siège, leur rappelleront à l'envi qu'ils se débrouillent très bien tout seuls et que les forces terrestres doivent être gérées par les humains. En clair : chacun chez soi et les vaches seront bien gardées. Les PJ devront donc déployer des trésors de diplomatie, de menaces et de coups de fil haut placés pour vaincre les résistances.

dubitatif et pose beaucoup de questions auxquelles Benito a du mal à répondre. Au bout d'une demi-heure de ce petit jeu, la bague de métamorphose arrive à court de points de pouvoir, et Benito n'est plus protégé que par son maquillage. Alphonse comprend qu'il y a embrouille et cherche sans discrétion à s'emparer de son arme de service. Benito, paniqué, le poignarde dans le dos à plusieurs reprises, mais Alphonse, bien entraîné, a le temps de lui tirer dessus une fois, sans toutefois arriver à le blesser mortellement. Benito s'enfuit, mais il est rattrapé dans le couloir par Jean-Paul Berthier qui l'achève d'un magistral coup d'extincteur.

En raison de l'importance de la crise et de l'implication d'un ange, une enquête est diligentée par les services de Dominique, et ce malgré la réticence de la hiérarchie humaine du Vatican, toujours imbue de son indépendance. Même le soutien de Benoît XVI soupapes ne suffit pas, et Dominique obtient ce qu'il souhaitait depuis longtemps : envoyer des anges investis des pleins pouvoirs au Vatican dans une saine atmosphère de Gestapo. Seule concession obtenue par la hiérarchie catholique, apostolique et romaine, ce ne sont pas des anges de Dominique, enfin pas tous.

## CRIME BLITZ AU VATICAN

Les personnages joueurs sont convoqués de toute urgence à l'aéroport international le plus proche de la majorité du groupe (idéalement Roissy) et orientés vers un des salons privés utilisés pour les réceptions et accueils officiels. Maurice Berthillon, un ange de Dominique très tatillon, leur remet des passeports diplomatiques du Vatican ainsi

que des billets d'avion pour le premier vol en partance pour Rome-Da-Vinci. La mission est de la plus grande importance, puisqu'elle touche au Saint-Siège et à la sécurité de Sa Sainteté le Pape. Une infiltration de premier ordre a eu lieu au sein même des gardes suisses. Il ne leur donne pas plus de détails et se contente de leur rappeler que le Vatican est habituellement hors juridiction angélique, mais que la gravité de la crise et l'implication d'un ange de Daniel a permis à Dominique d'obtenir l'envoi d'une équipe d'anges.

Maurice cache mal sa désapprobation de l'hétérogénéité du groupe que constituent les PJ, surtout s'il y a un adepte d'archanges « ennemis » comme Novalis, Blandine, Ange, Janus et consorts. L'avion les attend, un apéro en business class, une heure et demie de vol et zou, voilà l'Italie.

## LES LIEUX DU CRIME

Si tout se passe bien, les PJ débarquent au Vatican le jour même du double assassinat. Dominique a obtenu que les lieux des crimes soient laissés en l'état, mais les occupants du Vatican en général et les gardes suisses en particulier n'étant pas des enquêteurs et ne regardant pas beaucoup « Les Experts » à la télé, les indices ont été un peu bousculés, certains volontairement.

La caserne des gardes suisses est un bâtiment ancien situé sur l'arrière de la basilique Saint Pierre. Entièrement refaite à neuf intérieurement, son confort, bien que supposé monacal, n'a rien à envier à une caserne de l'armée américaine. Seules l'omniprésence des symboles religieux et l'atmosphère feutrée rappellent son environnement et son usage. Les cellules individuelles des gardes sont toutes situées sur deux niveaux d'une même aile. Des caméras,

omniprésentes comme dans toutes les zones sensibles du Vatican, permettent de contrôler la sécurité. Les cellules en elles-mêmes sont de taille modeste, mais pourvues de tout le confort moderne (climatisation, double vitrage, isolation phonique, téléphone et même téléviseur). Les cellules de tous les membres de l'OESH sont situées au deuxième étage.

### LA CELLULE D'ALPHONSE VIGER

Le corps d'Alphonse gît adossé au lit selon un angle que Lovecraft qualifierait de non-euclidien. Il est mort d'une série de huit coups de couteau au ventre, dont deux ont percé les poumons. Il est dans son pyjama réglementaire (avec caleçon anti-masturbation), et semble avoir été dérangé pendant son sommeil. Il tient encore son pistolet de service, qui devait vraisemblablement être dans sa table de nuit, toujours ouverte. Il n'a tiré qu'une balle sur Benito, à bout portant.

Un jet d'Enquête permet de constater qu'une fouille précise mais pas très discrète a été pratiquée ici. Il s'agit de Jean-Paul, qui a enlevé tout signe d'appartenance à l'ordre dans les cellules des morts avec l'aide des trois autres membres de l'OESH. Ces signes prennent la forme de crucifix « mithriaques » bizarres et de bouteilles de vin de messe saturé d'euphorisants fournis par Ricardo.

### LA CELLULE DE WERNER SCHMURZ

Le corps de Werner est assis à la table de sa cellule comme s'il dormait. Tout dans l'arrangement de son siège et de la table indique qu'il était en train de boire avec quelqu'un, même si un seul verre est présent sur la table. L'autre verre, celui de Benito, a été jeté par la fenêtre par ce dernier et git, brisé, dans la cour.

Le pentacle et l'inscription au marqueur sont grossiers, et un jet d'Enquête permet d'affirmer que l'auteur a tout fait pour faire croire que sa main tremblait. Là aussi, une fouille rapide a été effectuée pour tenter de supprimer les informations compromettantes. Elle a été particulièrement mal menée et un indice important subsiste. Werner notait beaucoup de choses sur son Velleda. C'est d'ailleurs avec le marqueur Velleda que Benito a inscrit le pentacle et son ode à Satan. Sur ce Velleda de taille imposante, accroché au-dessus du coin-cuisine de la cellule, on trouve au milieu des listes de course, messages téléphoniques et autres pronostics pour la coupe du monde une mention en latin (de cuisine, mais c'est approprié) : *Daemonis Libris In Extenso*.

Werner Schmurz est mort d'une overdose de barbituriques, mais comme pour Alphonse Viger, une autopsie ou un simple prélèvement sanguin établiront avec certitude qu'il était drogué aux euphorisants (morphine et divers opiacés).

Werner est lui aussi dans son pyjama réglementaire et a également été réveillé au milieu de la nuit. Son pistolet est par contre planqué dans le four micro-ondes.

### LA CELLULE DE JEAN-CLAUDE GACHET

La cellule paraît presque trop rangée par rapport aux deux autres. Ici, point de lit défait, tout est propre et net, si ce

n'est le cadavre de Benito-Jean-Claude, qui a été traîné là par les gardes suisses par souci de pudeur.

La chambre a été doublement fouillée, à la fois par Benito à son arrivée, et par l'OESH avant l'arrivée des joueurs. C'est évident malgré les efforts de l'OESH pour la faire apparaître normale.

Quoi qu'il en soit, mis à part un sac de sport amené par Benito et négligemment rangé dans le placard, il n'y a rien de compromettant. Le sac de sport appartient à Jean-Claude et fait partie de la panoplie que Benito a utilisée pour se mettre dans la peau du personnage. Négligé par l'OESH, il révèle quelques éléments intéressants. Au fond du sac, sous les vêtements de sport de Jean-Claude, on trouve un nécessaire à maquillage de théâtre, des batteries de rechange (pour l'émetteur-récepteur des MI), trois couteaux « gothiques » aussi grotesques qu'efficaces et un plan de la caserne et du Vatican avec le chemin menant à la cellule de Jean-Claude. Au dos de ce plan, on trouve les noms des six membres de l'OESH. Toutes ces informations proviennent de l'interrogatoire médiéval de Jean-Claude. On peut d'ailleurs voir des traces de sang sur le papier.

### LE CORPS DE BENITO LAVAZZI

Benito Lavazzi est totalement méconnaissable, car le coup d'extincteur lui a éclaté le visage comme un TGV rencontrant une poire blette. Il a une blessure par balle dans le gras du ventre, mais c'est l'éclatement du cerveau qui est la cause de la mort. On aperçoit des traces de maquillage sur le reste de visage et un jet de Perception réussi révélera, en comparant avec une photo de Jean-Claude Gachet, que le menton n'est pas le même. Bien que portant les vêtements de Jean-Claude, la gourmette de Jean-Claude et sa médaille de baptême, ce n'est pas Jean-Claude.

Du tréfonds de ce qui était son oreille, on peut extraire un minuscule émetteur-récepteur relié par Bluetooth® à un boîtier qui a été bêtement prélevé par l'OESH. À son auriculaire droit, il porte sa bague de métamorphose au pentacle significatif et dont l'aura est clairement malsaine. Le couteau qui a servi à tuer Werner Schmurz est toujours dans sa main crispée. Autour du cou, il porte encore son médaillon satanique de *Magister Impedimentae*. Ce médaillon est sans pouvoir mais fait partie de la panoplie de bric-à-brac inventée par Ricardo pour donner du corps à sa secte personnelle. Le médaillon comporte un dessin très abstrait du démon entouré du nom de la secte.

### LES BANDES VIDÉO

Obtenir le droit de visionner les bandes vidéo est une véritable gageure. Officiellement, les PJ ont le pouvoir de les obtenir, mais comme toujours au Vatican, ils vont découvrir qu'entre la théorie et la pratique, il y a un abîme d'hypocrisie, de mesquinerie et de résistance. Les six membres de l'OESH sont partis ensemble vers 21h, comme ils le font à chaque réunion de l'ordre, officiellement pour aller dîner en ville à la Pizzeria « Romana », située juste à côté de Saint Clément. Le patron a été payé pour valider les alibis et affirmer que ses bons amis les

gardes suisses viennent régulièrement dîner dans un salon privé de son restaurant.

Les bandes de la nuit sont plus intéressantes, notamment celles du couloir. Seuls cinq des six membres rentrent à peu près ensemble, aux alentours de minuit. Jean-Claude, lui, rentre vers les 2 heures du matin, d'un air peu assuré, encombré d'un gros sac de sport, cherche sa chambre et peine à déverrouiller le loquet. Il ressort quelques minutes après, s'arrête dans le couloir en portant la main à son oreille comme un présentateur de talk-show, puis s'avance, une bouteille de schnaps à la main, vers la chambre de Werner. Il en ressort 2 heures plus tard, sans la bouteille. Il va alors frapper à celle d'Alphonse Viger. Lui et Alphonse discutent pendant quelques minutes sur le pas de la porte avant que ce dernier ne consente à le laisser rentrer. Il en ressort quelques minutes après aussi vite que lui permet sa blessure, un couteau ensanglanté à la main. Il trébuche dans le couloir en barbouillant les murs de sang, puis se retourne rapidement pour faire face à un objet long et rouge projeté avec grande force par Jean-Pierre. Les enregistrements deviennent alors assez confus. On voit une foule de gardes suisses en caleçon molletonné sortir surpris de leurs cellules. Le colonel Jean-Yves Bailly débarque vers les 5 heures et semble donner des ordres. Le corps de Benito est emmené dans sa cellule. Et le calme revient peu à peu.

Une étude attentive des enregistrements de la matinée montre que Jean-Paul et au moins un membre de l'OESH se rendent dans chacune des cellules de victimes avec un sac de sport et en ressortent au bout de quelques dizaines de minutes, le sac un peu plus rempli.

## LES TÉMOIGNAGES

Officiellement, personne n'a rien vu, et officieusement, ce n'est guère mieux. Tous les occupants de l'étage s'accordent à dire qu'ils ont été réveillés vers 4h45 du matin par une détonation suivie d'une porte qui claque, de cris puis d'un choc énorme dans le couloir. Jean-Paul Berthier était le premier dans le couloir, plus parce que sa cellule jouxte celle de Werner que par son implication dans l'OESH, et son premier réflexe a été de frapper quelqu'un qui se faisait manifestement passer pour Jean-Claude Gachet. Cet individu avait un couteau bizarre et plein de sang à la main et une blessure au ventre : Jean-Paul a réagi en ange de Daniel et a cogné avec ce qui lui tombait sous la main.

Ceci mis à part, personne ne sait rien, et c'est presque vrai. Les cinquante-deux gardes suisses de l'étage sont tous rentrés à des heures diverses et variées, voire étaient en service au moment des meurtres. Des gens, gardes ou autres, ont croisé Jean-Claude Gachet lorsqu'il est rentré au Vatican vers 2 heures du matin. Il semblait un peu troublé, nerveux, allant droit à sa cellule sans trop regarder ailleurs et sans vraiment saluer.

Jean-Paul, comme les autres membres de l'OESH, reconnaîtra les faits et les preuves de ces bizarreries si elles lui sont présentées. Ils mentent de toute façon très mal. Étant convaincus d'agir pour une cause supérieure et d'être au

centre d'un complot cosmopo-angélique, ils se réfugieront dans le secret défense et autres informations classifiées. Jean-Paul ne lâchera aucune information sauf sous une torture à la Joseph. Les soldats de Dieu, eux, peuvent être plus aisément brisés, surtout si on joue sur l'autorité angélique. Ils lâcheront alors tout ce qu'ils savent sur l'OESH, car ils sont convaincus d'être dans leur bon droit et d'avoir de fait rejoint la CIA du Vatican. Ils demanderont alors à parler au colonel Bartave, leur chef secret. Le vrai colonel Bartave coule une retraite paisible à Lucerne, où il est consultant en sécurité auprès des banques. Le joindre est assez facile et il avouera n'avoir jamais entendu parler de l'OESH et ne plus avoir remis les pieds en Italie depuis sa retraite, il y a un an.

## LES AUTRES CELLULES

Fouiller les autres cellules est une tâche ardue, car les gardes suisses n'accepteront absolument pas cette ingérence angélique dans leur unité. Les soupçonner de quoi que ce soit est selon eux une preuve de plus de la guerre froide Vatican-Paradis. Les PJ devront donc user de ruse ou de moyens psychologiques, politiques, autoritaires ou coercitifs pour accéder aux cellules. La très grande majorité des cellules comportent des éléments déplacés (revues nazies, insignes du IIIe Reich, CD de Métal scandinave), dérangeants (revues ou DVD pornographiques), compromettants (revues pédophiles), voire passibles du conseil de discipline (« Das Capital », La Déclaration Universelle des Droits de l'Homme et du Citoyen), mais rien en rapport avec les meurtres.

Celles des membres survivants de l'OESH sont totalement « clean » grâce à une collecte effectuée par Jean-Paul sitôt la fouille des cellules de victimes effectuée. Les bouteilles de schnaps drogué à la morphine et les crucifix de l'OESH sont dans sa cellule, cachés dans le four à micro-ondes. On y trouve également l'émetteur-récepteur des MI pris sur le cadavre de Benito. C'est là du matériel de très haut niveau, quasi militaire. Il est néanmoins possible, avec un matériel adéquat et difficile à obtenir, des heures de travail et un jet de Savoir d'Espion extrêmement difficile, de localiser l'émetteur situé dans une des pièces de la suite de Ricardo à « l'Hôtel de Russie ».

Jean-Paul refusera catégoriquement toute fouille de sa cellule, arguant de son grade de caporal et de son statut d'ange. Il est prêt à la défendre physiquement tant il est certain de son bon droit. La meilleure solution consiste à ruser ou à attendre qu'il ne soit plus dans sa cellule, ni devant.

## LA BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN

Les responsables de la bibliothèque comme de l'Enfer notent sur des registres les visites et les ouvrages consultés. Celui de la bibliothèque est informatisé et utilise des badges, celui de l'Enfer est géré par un grand registre manuscrit, rempli par des employés habituellement rigoureux. Une fois les autorisations obtenues, des recherches peuvent être facilement effectuées dans le système informatique de la bibliothèque avec un simple jet d'Informatique.

Peu de gardes suisses consultent des ouvrages en général et aucun membre de l'OESH en particulier. Une requête sur Guido Fozzi permet de retrouver toute son enquête sur Ricardo. En consultant l'historique de ces consultations et emprunts, il est aisé – quoique long – de refaire entièrement l'enquête sur Ricardo. On voit même certaines demandes de prêt de livres effectuées en son nom auprès des archives florentines et romaines.

## L'ENFER

Werner, Jean-Claude et Jean-Paul sont tous venus récemment en Enfer, et tous pour consulter le DLIE. Consulter est un bien grand mot, car ils ne l'ont regardé que dix minutes maximum à chaque fois, uniquement pour faire du repérage. En consultant longuement et avec rigueur le registre – non informatisé, rappelons-le – on s'aperçoit que Guido Fozzi a beaucoup consulté le DLIE, ouvrage habituellement peu demandé. Les employés chargés des registres tournent selon les heures, car l'Enfer est ouvert en permanence. Fabiel ayant réussi à se mettre dans la poche trois des quatre employés, seul un quart de ses allées et venues sont notées. Cela fait tout de même quatre-vingt-cinq visites en Enfer dont soixante-huit consultations du DLIE.

## LE DLIE

- Ça y est, j'ai trouvé notre démon !
- Xander, tu es en train de lire le *Monster Manual* !
- Xander et Anya dans *Buffy the Vampire Slayer*

Gros livre en vélin relié, il a beaucoup souffert de son passé tourmenté. Comme tous les livres de l'Enfer, il n'est consultable que sur place. De plus, en raison de son état, il n'est lisible qu'avec des gants, dans un caisson isobare. C'est principalement un recueil de descriptions de démons réels ou supposés, écrit en latin du Moyen-âge dans un style assez ampoulé et qui, si le MJ le désire, peut amener à d'autres scénarios. Au milieu de ce « *Monster Manual* » médiéval on trouve bien évidemment le pacte, mais également une demi-douzaine de sortilèges, dont le fameux sort de pétrification.

Ce sortilège long et délicat change en pierre sa victime, dont la vie est alors suspendue. Il nécessite plus de huit heures d'invocation, une conjonction astrologique assez rare (pas plus d'une occasion par an) et un « duel » de Volonté réussi de la part du sorcier.

Écrit au XI<sup>e</sup> siècle par un moine fou, le DLIE n'existe qu'en un seul exemplaire. Le Vatican l'a récupéré lors de la saisie des affaires d'un apprenti sorcier lombard assez maladroit.

Sortir le DLIE de l'Enfer est presque impossible, légalement ou pas. Le Vatican s'oppose catégoriquement à toute sortie de livres impies pour des raisons de sécurité, et l'accès aux coffres contenant les livres est strictement réglementé. De plus, l'Enfer, comme le reste du Vatican,

est surveillé par les gardes suisses qui sont fort mal disposés envers les PJs.

## MAGISTER IMPEDIMENTAE

Des recherches sur les MI dans les archives du Vatican permettent d'obtenir un certain nombre d'informations. Ce groupuscule est apparu il y a peu de temps, même si on retrouve ce terme à plusieurs reprises au cours de l'histoire : Vera Cruz au XVII<sup>e</sup> siècle, Boston au XVIII<sup>e</sup>, Paris au XIX<sup>e</sup>... Mais c'est surtout à Florence qu'il fait parler de lui depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Plusieurs meurtres, enlèvements et sacrifices humains ont été signés de ce nom qui ne signifie rien. Les autorités n'ont jamais rien trouvé de flagrant, sauf il y a quatre ans, lorsque la police de Bangkok a arrêté un touriste sexuel revenant de Thaïlande et portant sur lui un bric-à-brac sataniste aux armes des MI. Silvio Bernano – c'est son nom – a été extradé à Florence pour y être condamné pour viol de mineurs avec violence. Défendu par les meilleurs avocats d'Italie, payés par Ricardo, il n'a été condamné qu'à sept ans de prison avec un régime de semi-liberté. Il est actuellement emprisonné le soir dans une maison d'arrêt modèle près de Pise. Il a toujours nié faire partie des MI ou être sataniste.

Il est possible de lui rendre visite à la prison, mais entouré de gardiens et sous protection du gouvernement italien, il est intouchable. Il ne répondra à aucune question, se contentant d'essayer d'obtenir le maximum d'informations avant de les transmettre par téléphone à Ricardo. Il est possible, avec un bon mandat ou des contacts, de le faire mettre sur écoute ou d'obtenir les numéros qu'il appelle et qui le contactent. En l'occurrence, depuis quelque temps, « l'Hôtel de Russie » à Rome...

Des joueurs un peu extrêmes peuvent choisir de l'enlever lorsqu'il est hors de la prison et de lui poser des questions avec insistance. Bien que sado-maso, il résiste assez mal à la vraie douleur et parlera assez facilement. Ricardo ne donne pas beaucoup d'informations à ses sbires, mais les MI savent qu'il est à la recherche d'un livre qui contient son âme. Il peut donner beaucoup d'informations sur le « QG » des MI, la magnifique villa moderne de Ricardo dans la banlieue de Florence, et sur toute la secte en général. La secte étant en elle-même une arnaque montée par Ricardo, les informations, sans être totalement inintéressantes, ne seront tout de même pas transcendantes.

## LES ARCHIVES ROMAINES ET FLORENTINES

Les droits d'accès des archives romaines et florentines sont beaucoup plus souples que ceux du Vatican, mais au lieu de la résistance active des employés du Saint-Siège, les PJ vont devoir affronter l'opposition passive de l'administration italienne. Il faut de la patience, de la psychologie et un italien parfait pour arriver à obtenir ce que l'on veut dans des délais raisonnables. Cela étant, des amis haut placés, notamment au Vatican, peuvent faire accélérer les choses.

Selon que l'on suive la piste de Ricardo ou celle de Guido Fozzi, les recherches varient du simple au double. Guido a en effet mâché tout le travail et, déformation professionnelle oblige, a même mis de l'ordre dans les dossiers qu'il a consultés. On retrouve donc toutes les informations sur les membres de cette famille Montoni et la villa qu'ils auraient occupée jusqu'à leur lynchage au XVI<sup>e</sup> siècle. À la lecture des éléments trouvés et classés par Guido, on constate que les patriarches de la famille Montoni semblent partager au fil des siècles beaucoup de caractéristiques physiques et mentales. Les archives s'arrêtent brusquement avec la description rapide dans un registre monastique du pillage d'une maison de sorciers par des moines illuminés.

Les cadastres de Florence permettent d'obtenir la localisation des ruines de la villa Montoni.

## LA VILLA MONTONI

Les ruines de ce qui fut la villa Montoni – à ne pas confondre avec la villa moderne également appelée Montoni que Ricardo s'est fait construire – sont situées au milieu de vignobles toscans. Difficiles d'accès sauf en 4x4, on peut cependant observer les restes de travaux de terrassements importants datant de quelques années. Une pelleteuse a même été utilisée (louée par Fabiel) pour creuser jusque dans la cave de la villa. La cave est donc accessible avec du matériel de spéléo et après avoir coupé la végétation qui a repris ses droits depuis la visite de Fabiel. Dans un coin de la cave en pierre de taille, on trouve les restes d'un mur de brique masquant une alcôve. Dans ce renforcement git un poteau de bois pourri et des restes de corde.

« *Le suspense est insoutenable, j'espère qu'il va durer* ».

– Oscar Wilde

Une fois les PJ débarqués, leur enquête devrait démarrer tambour battant, avec son lot de pressions, de cris, de réticences, de demi-mensonges et de mesquinerie tout apostolique. À cause d'elle, mais pas seulement, les différents protagonistes vont paniquer ou au moins accélérer le mouvement. Les PJ auront donc peu de temps pour enquêter et le maître de jeu devra leur faire sentir cette pression, en leur demandant constamment ce qu'ils font, en répondant rapidement à leurs demandes et en faisant appeler régulièrement Maurice Berthillon. Ce dernier les contactera toutes les heures – il a leurs numéros de portable – en leur demandant des comptes et en leur disant qu'« on » exige des résultats rapides. Ces interventions seront ponctuées de commentaires sur l'importance des gens à qui il rapporte les informations que les joueurs lui donnent. Si jamais les PJ excèdent débranchent leurs portables ou refusent de répondre, il enverra un ange de Dominique du Vatican leur tendre un téléphone sans fil. Au bout du fil, Maurice sera très, très mécontent. S'ils refont le même coup ou un sabotage similaire, leur prochain interlocuteur téléphonique sera Dominique en personne.

Le maître de jeu devra rythmer les événements au mieux, selon les actions ou la passivité des joueurs, afin d'entretenir le suspense et la tension. Le but est de plonger les PJ dans un environnement complexe et hostile, le Vatican, au milieu de trois factions ayant des buts différents. C'est une tragédie grecque mâtinée de 24h chrono et il faut la jouer comme telle. La scène et les acteurs sont décrits, leurs buts et motivations sont connus, et comme lors d'une partie d'échecs, le mouvement d'une pièce entraîne nécessairement une réaction sur l'échiquier. Au maître de jeu de rythmer le tout de manière à ce que l'enquête puisse avoir lieu mais que les PJ sentent qu'ils n'ont pas tout leur temps.

## LES ACTEURS GRECS, ALLEGORIES ANTIQUES DES PASSIONS HUMAINES !

Les différents acteurs de ce drame sont décrits en détail ainsi que leur but et leur projet à court et moyen terme au moment où les PJ arrivent au Vatican.

**Fabiel, alias Guido Fozzi, directeur du bureau central de la poste vaticane, la cinquantaine grisonnante, 1 m 75, 82 kilos, dégarni, yeux marrons**  
Ange de Didier de grade 2

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

### TALENTS

Aisance Sociale 3, Baratin 2, Défense 1, Savoir Occulte 3, Enquête 3, Métier (Postier) 5, Informatique 3.

### POUVOIRS

Message Officielle 3, Langage Universel 3, Sommeil 2, Protection de l'esprit 3, Téléportation 2.

### COMBAT

PF 7, PP 17, BL 6/BG12 /BF18 /MS24.

### CARACTÈRE

monotone, compassé, rigoureux, ennuyeux et méthodique, Fabiel est le collègue que l'on ne remarque pas, le voisin dont on ne se souvient jamais du nom. Sa vie sur Terre est une lente routine que seule l'affaire Usigor est venue interrompre. Depuis, Fabiel a l'impression de vivre réellement.

### BUT

passer à l'ennemi dans les meilleures conditions, idéalement avec le DLIE (« Daemonis Libris In Extenso »).

### ACTIONS OU RÉACTIONS

les membres de l'OESH ne le connaissant pas en tant que traître, mais seulement en tant que collègue un peu chiant qui cherche à se décoincer. Il pense n'avoir rien à craindre de leur témoignage.

Seuls les registres du Vatican et des archives romaines et florentines peuvent le confondre. Confronté à ces preuves, il jouera au con, niant stupidement et mentant mal exprès pour se faire sous-estimer. Une fois qu'il aura été copieusement menacé ou simplement brutalisé, il lâchera « tout », à savoir que la chasse aux sorcières est sa marotte et que sans être autorisée elle n'est pas interdite. Il révélera avoir chassé un sorcier du XVI<sup>e</sup> siècle pour le plaisir de l'effort intellectuel, rien de plus. À partir de ce moment-là, il cherchera à fuir discrètement, idéalement en emportant le DLIE. Il connaît le numéro de portable d'Usigor et l'appellera depuis une cabine dès qu'il sera en dehors du Vatican, et dans un endroit qu'il estimera sûr. Il lui annoncera sa défection, le mettant devant le fait accompli. Comme il n'aura plus aucune utilité pour Usigor, ce dernier le tuera, l'envoyant en Enfer, mais pas de la façon dont il l'espérait.

**Usigor, alias Morizio Guidoni,**  
**Sans profession connue, la trentaine athlétique,**  
**1 m 63, 67 kilos, brun, yeux marrons**  
**Démon de Scox de grade 2**

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

### TALENTS

Baratin 4, Corps à corps 3, Défense 3, Séduction 4+, Aisance sociale 5, Savoir Occulte 5, Savoir Criminel 4.

### POUVOIRS

Possession 3, Protection de l'âme 2, Onde de choc 1, Charme 3.

### COMBATS

PF8, PP 19, BL7 /BG14 /BF24 /MS28.

### CARACTÈRE

Usigor est un haineux tempéré, un faux calme. Sous des dehors de dilettante décontracté, c'est un expert du double jeu, de l'endoctrinement et de la guerre psychologique. Il méprise Fabiel, qui est pour lui la quintessence de l'ange cul serré resté fidèle par lâcheté. Grâce à ce qu'il a fait faire à Fabiel, ce dernier ira bien en Enfer, mais lors de sa prochaine désincarnation, et pas du côté du manche.

### BUT

récupérer le DLIE, il en fait une question de principe.

### ACTIONS ET RÉACTIONS

L'OESH le fait rire mais il n'y voit qu'un outil pour semer le Mal et choper le livre. Dès qu'il apprendra qu'une équipe d'anges enquête, il passera en DefCon 4. Il appellera une équipe de morts-vivants et cherchera par tous les moyens à récupérer le DLIE, quitte à ordonner à l'OESH, via le colonel, de faire un hold-up dans l'Enfer de la bibliothèque. Les membres de l'OESH n'ont

aucun moyen de le joindre, ce qui est sécurisant mais peu efficace lorsque, comme c'est le cas, il faut agir vite. Heureusement, il a leur numéro de portable et de fixe et cherchera à les joindre – surtout Jean-Paul – afin de les inciter à résister au complot des « autres » que représente l'enquête des PJ, mais également pour se tenir au courant de ladite enquête et donner des instructions. Pendant toute la durée du scénario, il se baladera dans Rome sur son scooter, allant de cabine en cabine, pour ne se reposer qu'aux terrasses des cafés et dans des chambres d'hôtel dans lesquelles il ne restera jamais plus de quelques heures. C'est un professionnel et il ne se laissera pas prendre facilement. Le gros point faible de son plan est la stupidité des membres de l'OESH.

### L'escouade de zombis prêtés par un collègue romain 12 zombies

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Foi
4+	2	1	1	1	3

### TALENTS

Corps à corps 4, Défense 2.

### POUVOIRS

Douleur 1, Membre exotique (ongles d'acier).

### COMBATS

PF5, PP 6, BL6 /BG12 /BF18 /MS24.

### BUT

obéir à Usigor en attendant de retrouver leur maître.

**Eirnilus, alias Jean-Paul Berthier, Ange de Daniel,**  
**caporal des gardes suisses**  
**28 ans, 1 m 86, 102 kilos, blond aux yeux marrons**  
**Ange de Daniel de grade 2**

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

### TALENTS

Combat (Contondantes) 4, Corps à corps 3, Défense 4, Tir (Arme de poing) 2, Combat (Hallebarde) 3, Athlétisme 3, Savoir militaire (Garde Suisse) 2.

### POUVOIRS

Pétrification 4, Régénération 2, Vitesse 3, Aura de courage 1.

### COMBATS

PF6, PP12, BL8 /BG16 /BF24 /MS32.

### CARACTÈRE

Jean-Paul est un ange particulièrement obtus, qui doit à une insulte malvenue un soir de match d'avoir été saqué

par Daniel et envoyé dans les gardes suisses. Il s'y emmerdait jusqu'à la retraite du colonel et son incorporation à l'OESH. Jean-Paul en est convaincu, les PJ sont des « autres » et tout ce que le colonel leur a expliqué depuis des semaines se concrétise.

## BUT

mener jusqu'au bout sa lutte contre les « autres ».

Actions et réactions : il se sent comme un résistant de haut vol luttant contre les puissances tyranniques des ténèbres. Il fera donc tout, mais alors absolument tout, pour que lui et ses frères triomphent de l'adversité et sauvent Sa Sainteté le Pape d'un complot paradisiaque particulièrement vicieux. Il est absolument convaincu d'être dans son bon droit, et aucune preuve matérielle, aucun témoignage ne le fera douter du bien-fondé de sa cause. Si le colonel le lui ordonne, il attaquera frontalement la bibliothèque du Vatican pour prendre le DLIE et s'enfuir avec.

**Les 6 (plutôt 3) membres de l'OESH, Soldats de Dieu. La vingtaine sportive Aldo Ballazo, Florent Delporte, Laurent Sage**

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

## TALENTS

Athlétisme 2, Savoir militaire (Garde Suisse) 2, Défense 2, Combat (Hallebarde) 3, Tir (Arme de poing) 2, Corps à corps 3, Savoir Occulte (OESH) 2.

## POUVOIRS

Champ magnétique 1.

## COMBATS

PF4, PP8, BL4 /BG8 /BF12 /MS16.

## BUT

essayer de survivre tout en obéissant aux ordres contradictoires.

## ACTIONS ET RÉACTIONS

les survivants de l'OESH commencent à douter. Ils sont loin d'être des fanatiques religieux mais se sont engagés dans l'armée de Guignol pour le prestige, la paye et l'assurance d'un boulot tranquille. Après tout, qui à part Georges Bush est susceptible d'envahir le Vatican ? L'OESH les met mal à l'aise, car une fois passée l'excitation de la grande aventure et la satisfaction de servir encore mieux le pape, Dieu et l'Occident chrétien, ils ont été quelque peu choqués par les cérémoniels néo-païens et les épreuves qui ressemblent furieusement à des délits, voire à des crimes. Les Suisses étant d'un naturel ordonné, surtout en matière de tenue de comptes bancaires des criminels nazis, des trafiquants de drogue et des dictateurs internationaux, les méfaits que le colonel leur a demandé d'effectuer les ont perturbés.

Ils se croient dans une spirale infernale et pensent que globalement, tout ceci les dépasse. Un joueur psychologue saura jouer sur leur peur du désordre et leur envie de se raccrocher à une autorité supérieure. Interrogés séparément, loin de leur hiérarchie, d'un ton paternaliste et militaire, ils pourront éventuellement se confier et tout raconter. Ils savent que quelque chose est bizarre dans tout cela, mais comme leurs aïeux avant eux qui refoulaient les Juifs à la frontière, ils argueront n'avoir fait qu'obéir aux ordres du colonel et de leur caporal. Ils ne se doutent absolument pas de la gravité de leurs crimes.

Si le colonel arrive à prendre contact avec eux, notamment par téléphone ou au pire via Jean-Paul, ils sont suffisamment versatiles et mal à l'aise pour replonger et obéir à ses ordres, aussi stupides soient-ils.

## Les gardes suisses standard

### Soldats de Dieu

### La vingtaine athlétique

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

## TALENTS

Athlétisme 2, Savoir militaire (Garde Suisse) 2, Défense 2, Combat (Hallebarde) 3, Tir (Arme de poing) 2, Corps à corps 3.

## POUVOIRS

Champ magnétique 1.

## COMBATS

PF4, PP8, BL4 /BG8 /BF12 /MS16.

## BUT

servir le Vatican.

Soldats de Dieu qui se considèrent comme l'élite de la Chrétienté, ils ont tout de même conscience d'être avant tout une unité de prestige. Très fiers de servir le pape et non des anges, ils sont particulièrement attachés à ce sentiment de soldats de Dieu libres, au service des hommes.

**Jean-Yves Bailly, colonel des gardes suisses, 38 ans, 1 m 72, 82 kilos, blonds aux yeux verts Soldat de Dieu**

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

## TALENTS

Athlétisme 2, Savoir militaire (Garde Suisse) 4, Défense 2, Combat (Hallebarde) 3, Tir (Arme de poing) 2, Corps à corps 3, Hobby (montres suisses) 4.

## POUVOIRS

Champ magnétique 1.

## COMBATS

PF4, PP8, BL4 /BG8 /BF12 /MS16.

Jean-Yves Bailly est colonel des gardes suisses depuis environ un an. Calme et méthodique, il n'aime rien tant que l'ordre, la rigueur et la discipline. Collectionneur de montres anciennes, c'est un dangereux maniaque si on le lance sur le sujet. Il peut alors s'exprimer des heures sur les différents types de mécanismes d'horlogerie.

Limité mais efficace dans le cadre très strict de ses attributions, il ne conçoit même pas le concept d'initiative. Il méprise les anges qu'il juge indignes de leur immortalité. Dès qu'un ange l'agresse verbalement ou met en doute sa compétence, il lui demande où il était lors du sac de Rome par les Lansquenets de Charles Quint au XVI<sup>e</sup> siècle, lorsque deux cents gardes suisses ont résisté des heures à l'entrée de Saint Pierre contre des milliers d'ennemis, se faisant tuer pour permettre à quarante-deux d'entre eux d'escorter le pape jusqu'au château Saint Ange.

### Ricardo « de Montoya », rentier

Sorcier immortel, la quarantaine classe, 1 m 58,

61 kilos, brun, yeux marrons

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

## TALENTS

Défense 4, Savoir Occulte 5, Discussion 4, Baratin 4, Charme 5, Intimidation 4, Aisance Sociale 5, Langues (Italien 3, Français 3, Allemand 2, Anglais 2, Latin 3, Vieil Italien 3, Espagnol 3, Sumérien 3, Babylonien 2, Suomi 3, Magyar 2, Balouch 2), Savoir Criminel (Sectes) 4, Basse Sorcellerie 5, Haute Sorcellerie 4+, Torture 4+, Combat (Couteau) 3.

## COMBATS

PF6, BL3 /BG6 /BF9 /MS12.

## CARACTÈRE

Ricardo est un escroc total et absolu. Il a toujours triché, en tout, pour tout et c'est grâce à cela qu'il est immortel, riche et heureux. Sans aucune moralité ni principe, d'une lâcheté propre à tous les immortels qui savent pouvoir mourir, il n'a qu'une seule motivation : son bien-être.

## BUT

Il est prêt à tout, pactiser avec l'Enfer, le Paradis, vendre ses MI, donner sa fortune, sa collection Gucci, absolument tout, pour rester en vie. Or, rester en vie implique que l'Enfer ne mette pas la main sur le DLIE. Il va donc tout faire pour que cela n'arrive pas.

La mission suicide de Bénito est un succès total. Le Paradis est désormais alerté, et sortir le livre de la bibliothèque va être délicat pour Usigor et son fan-club.

## ACTIONS ET RÉACTIONS

Ricardo va utiliser tout son talent de survivaliste, sa fortune et ses MI pour gérer depuis la suite royale de « l'Hôtel de Russie » la crise qu'il traverse. Son but est d'empêcher le DLIE de quitter la bibliothèque du Vatican ou d'être détruit.

### Les 8 Magister Impedimentae

De 30 à 50 ans, le genre francs-macs glauques

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

## TALENTS

Savoir Occulte 4, Basse Sorcellerie 3, Haute Sorcellerie 3, Savoir Criminel 3, Combat (Couteau) 3+, Tir (Arme de poing) 2.

## POUVOIRS

Métamorphose grâce à leur bague de métamorphose. Les bagues utilisent 1 PP par heure de métamorphose. Elles regagnent des PP en effectuant des sacrifices humains à raison de 1 PP par point de Fo, Vol et Ch des sacrifiés.

## COMBATS

PF, PP, BL /BG /BF /MS.

## CARACTÈRE

totallement sous la coupe de Ricardo, ils voient en lui l'antéchrist qui va leur donner l'immortalité. Intelligents mais ambitieux, ils ne réalisent que trop tardivement que Ricardo est le seul immortel et que tout ce qu'ils obtiendront de lui est une damnation franche et irrémédiable. Ils sont actuellement au nombre de huit, tous mobilisés par Ricardo pour l'aider dans ce qu'il perçoit fort justement comme la plus grande menace contre son immortalité. Ils logent tous dans diverses chambres de l'Hôtel de Russie et se retrouvent dans la suite du maître pour « travailler ».

## BUT

obéir au « maître » qui leur accordera alors l'immortalité et des places pour la finale de la Coupe du Monde si l'Italie y est.

## ACTIONS PROBABLES

Une fois le rideau levé et les PJ débarqués à Rome, les événements vont se dérouler en fonction de leurs actions. Voici des événements probables que les différents PNJ déclencheront sans doute au gré des flux et reflux des marées. Le maître de jeu distillera subtilement ces événements afin de maintenir une pression exaltante dans le déroulement de ce drame moderne et occulte.



## **DÉCOUVERTE DU CADAVRE DE JEAN-CLAUDE GACHET**

Le corps mutilé de Jean-Claude Gachet sera déposé par les MI sur les quais de Rome, devant le château Saint Ange. Il est difficilement identifiable et un pentacle satanique a été tracé à la tronçonneuse sur son torse. Cela va renforcer grandement la paranoïa des membres de l'OESH mais également énerver tous les gardes suisses. Les rapports avec eux seront désormais plus tendus.

## **DISPARITION DES REGISTRES DE L'ENFER**

S'il est effrayé, Fabiel va tenter de faire disparaître les registres de l'Enfer. Il se rend au bureau d'admission, endort

le préposé, subtilise le registre et se téléporte dans sa cellule. Là, il fait brûler l'énorme livre dans l'évier de son coin-cuisine, provoquant une alerte incendie. Il arrivera à embobiner les gardes suisses pompiers qui viendront éteindre l'incendie, mais non sans mal.

## **INFILTRATION D'UN MI SOUS LA FORME DU COLONEL BAILLY**

En surveillant le Vatican, les MI voient sortir le colonel Bailly. Un MI se déguise alors en colonel et rentre tranquillement au bluff, habillé en civil, dans le Vatican. Il fait un signe discret aux gardes de l'entrée, leur signifiant par là qu'il est là incognito. Le but est de trouver les membres



S.

## LES GARDES SUISSES

Ultime vestige de la longue tradition de mercenaires des piquiers suisses, les gardes suisses ne sont plus qu'une centaine à protéger de leur vie, au péril de leur amour-propre et malgré un costume dont le ridicule rivalise avec celui des troupes anglaises, le Vatican et surtout le pape. Ils sont cent dix, tous Suisses célibataires, originaires de trois cantons de ce beau pays si poli et si discret, surtout avec les riches nazis, à rejoindre ce corps qui n'a d'élite que le nom et dont la principale occupation consiste,

comme tous les régiments d'honneur, à avoir l'honneur de se faire photographier par les touristes en leur expliquant pour la millième fois qu'on ne doit pas mettre son doigt dans son nez lorsqu'on visite la basilique Saint Pierre.

Dirigé par un colonel, ce qui lui donne un côté armée mexicaine, sa puissance réelle est quasi nulle et elle ne sert qu'à entretenir le folklore. Seule la présence de quelques anges, pour la plupart punis, mutés, saqués ou limogés, lui donne un semblant de force.

de l'OESH pour leur redonner confiance et expliquer que non seulement il sait qu'ils font partie de cette élite, de la crème de la crème, mais qu'il approuve à fond les ordres que l'ancien colonel leur donne. Il leur explique que les PJ sont des envoyés des « autres » et qu'il faut les faire disparaître au plus vite. Puis il se retire avant le retour du vrai colonel. S'il croise un PJ, il poussera le bluff jusqu'à le tancer en lui expliquant tout le mal qu'il pense de lui et de ses camarades. Il cherchera alors à énerver l'ange en présence de gardes suisses normaux, qui n'hésiteront pas à défendre leur chef. Un MJ particulièrement retors peut faire rentrer le vrai colonel au beau milieu du combat, si combat il y a.

## VOUS L'AVEZ EN BIBLIOTHEQUE ROSE ?

Lorsque Usigor, à tort ou à raison, pensera que le DLIE va bientôt être confisqué ou volé, il déclenche une attaque aussi frontale qu'efficace. Il envoie donc les OESH survivants attaquer l'Enfer pour dérober le bouquin et partir avec. La première partie de l'attaque se passe plutôt pas mal, même si elle se solde par la mort discrète du préposé, mais une taupe des MI – le fameux M'Bala – alerte Ricardo. Celui-ci envoie donc un des MI en planque devant le Vatican se présenter en uniforme et grimé, pour expliquer que des collègues à eux sont en train d'essayer de voler une relique. Il décrit les membres de l'OESH coupables, qui se font donc interpeller par leurs collègues. La situation dégénère lorsque les gardes suisses demandent à leurs collègues d'ouvrir l'attaché-case qu'ils portent avec précaution. Jean-Paul, excédé et convaincu d'être tombé dans une embuscade des « autres », charge et force le passage. La situation empire encore lorsque les MI se mêlent au combat et quand Usigor et ses zombis s'en mêlent. Le tout se passe dans l'entrée de service au creux des murailles, à la vue de quelques touristes trop éberlués pour comprendre ou prendre des photos. Sans intervention des PJ, Usigor devrait raisonnablement l'emporter, son but étant de prendre l'attaché-case et de fuir.

## ÉCHANGE À LA VIENNOISE

Si Ricardo découvre, notamment par suite d'indiscrétion des PJ ou à cause de la tentative de destruction des registres,

que Fabiel est mêlé à tout cela, il téléphonera à ce dernier pour lui proposer un marché : le DLIE contre la vie éternelle. Fabiel, étant déjà immortel, s'en contrefout, mais il accepte de procéder à un échange. Il se rend à l'Enfer, demande à consulter le DLIE, sort sans lui mais avec un sac contenant le bottin de Rome Nord et se rend à la fameuse usine désaffectée, lieu de l'échange à la viennoise. Il a bien sûr pris soin de prévenir Usigor de l'échange. Les membres survivants et encore crédules de l'OESH sont donc conviés par le colonel qui, chose exceptionnelle, les accompagne jusqu'au lieu de rendez-vous. Ricardo n'y sera pas, craignant trop de prendre une balle pas perdue pour tout le monde, mais les MI eux seront en force. Tel un Charly satanique, Ricardo s'adressera à Fabiel via un des fameux talkies-walkies que les MI affectionnent tant. Fabiel fera traîner l'échange, demandant des assurances, semblant douter de son choix, etc., jusqu'à l'intervention de l'OESH. Il se téléportera alors à la gare de train de l'aéroport tout proche et rentrera au Vatican. Si les PJ lui parlent ultérieurement de cet échange, il commencera par nier maladroitement, puis avouera avoir été sollicité par l'OESH pour faire l'hameçon. Comme aider des soldats de Dieu à coincer des sorciers est légal, voire même recommandé, on ne peut en aucune façon le lui reprocher, n'est-il pas ?

## PLACEMENT DES DIFFÉRENTS PROTAGONISTES

Afin de faciliter la gestion du scénario, voici les emplacements habituels où se trouvent les PNJ au long de l'enquête.

**Fabiel** : au Vatican, jusqu'à son exfiltration

**Usigor** : aux terrasses de cafés romains, sur son scooter, dans des cabines téléphoniques ou dans des hôtels pas chers.

**Les zombis prêtés par un collègue d'Usigor** : dans une camionnette de pizzeria, pas loin du scooter d'Usigor.

**Les gardes suisses** : au Vatican, en train de garder, de s'entraîner ou de se reposer.

**Ricardo** : dans la suite royale de « l'Hôtel de Russie », entouré d'au moins 3 MI à tout moment.

**Les MI** : à « l'Hôtel de Russie », en planque devant l'entrée de service des gardes suisses, à l'usine désaffectée près de l'aéroport.

## FINS ?

Le but des anges est de trouver le ou les coupables de tout ce boxon, donc Ricardo, Usigor et idéalement Fabiel. Si en plus ils mettent Ricardo en présence du DLIE, celui-ci sera immédiatement envoyé en Enfer dans le carré VIP. Pour Dominique, ce sera un super bonus, car après tout, l'Enfer n'est-il pas la prison des injustes ? Par contre, toute action d'envergure au Vatican et toute mort intempestive de garde suisse innocent et

encore plus de touristes seront sévèrement réprimandées, aussi bien par Dominique que par la hiérarchie humaine. L'idéal est donc de résoudre cela avec pample et mousse.



## CHRONOLOGIE

1167	incarnation d'Usigor, démon de Scox, à Jérusalem, dans le corps de Paul de Fourvières, Aumonier Templier mort en violant une jeune bédouine.
1245	pacte passé près de Véronne entre Ricardo « Montoni », viticulteur toscan, et Usigor.
1278	Ricardo pétrifie Usigor et emmure sa statue dans la cave de sa propriété de Montoni.
1527	les Montoni sont accusés de sorcellerie et la populace en armes brûle la propriété et tous ses occupants.
1545	les fous de Dieu du moine Lorenzo sont anéantis par des mercenaires français près de Pavie. Ricardo parvient à échapper au massacre.
1603	incarnation de Fabiel, ange de Didier de grade 0, dans le corps de Ludwig Shumacher, clerc Allemand émigré à Rome.
1629	procès de Luiggi Lamoroza, sorcier italien. Il est condamné à mort et ses biens sont saisis par l'Inquisition. Le « Daemonis Libris In Extenso » fait partie de sa collection et rejoint l'Enfer de la bibliothèque du Vatican.
1937	Fabiel devient responsable du bureau de la poste centrale du Vatican, et accessoirement grade 2.
1971	Fabiel endosse l'identité de Guido Fozzi, directeur du bureau de poste central du Vatican.
1986	Fabiel emprunte pour la première fois un document interdit de l'Enfer de la bibliothèque du Vatican.
1994	Fabiel découvre le pacte caché dans la couverture du « Daemonis Libris In Extenso ».
5 août 1999	Fabiel retrouve la statue d'Usigor dans les ruines de la villa abandonnée des Montoni en Toscane.
17 octobre 1999	Fabiel fait dépétrifier Usigor par Jean-Paul Berthier.
19 octobre 1999	Usigor est libre, Fabiel décide de devenir agent double.
12 mai 2002	Silvio Bernano, MI, se fait arrêter à Bangkok lors d'un des voyages sexuels des MI. Il est extradé vers Florence et accusé de viol de mineurs avec violence.
13 octobre 2003	après un procès extrêmement long et procédurier, Silvio Bernano, défendu par les meilleurs avocats d'Italie, est condamné à sept ans de prison.
21 avril 2005	Usigor devient grade 2, est réintégré dans tous ses droits. L'enquête des services d'Andromalius conclut à une faute grave involontaire, mais non à une trahison.
17 mai 2005	début de l'opération « Petit Suisse à la confiture »
23 septembre 2005	rencontre entre l'escouade et le colonel Jean-Yves Bartave.
1 <sup>er</sup> octobre 2005	première réunion de l'Ordre Étanche de Saint Hercule.
12 mars 2006	phase deux de l'opération « Petit Suisse à la confiture »
23 mai 2006	Bakana M'Bala remarque Hervé Tardieux en train d'interroger avec rigueur un bibliothécaire à propos de la localisation du « Daemonis Libris In Extenso ».
3 juin 2006	les MI localisent les six membres de l'OESH.
14 juin 2006	Ricardo quitte Florence pour Rome et s'installe à « l'Hôtel de Russie ».
18 juin 2006	Ricardo, en planque devant Saint Clément, repère Usigor qui sort incognito après une réunion de l'OESH
24 juin 2006	Ricardo enlève Jean-Claude Gachet et le torture dans la banlieue de Rome.
25 juin 2006	Benito Lavazzi prend sa place grâce à du maquillage et une bague de métamorphose. Il empoisonne Werner Schmurz, poignarde Alphonse Viger non sans que ce dernier lui tire dessus, puis est achevé par Jean-Paul Berthier alors qu'il cherche à fuir.

Arrivée des PJ à Rome.

## LES CONTES DE FÉES FINISSENT MAL EN GÉNÉRAL

Un scénario INS pour 3-6 diabolins roués et expérimentés.

### INTRO : AUTANT, ROULER DES PELLES À UN CRAPAUD

Georges, chargé de traquer les dragons, extermina les fées au passage. Yves et Blandine le firent traîner devant la justice du Seigneur et condamner à la réclusion éternelle pour ses crimes de guerre, mais trop tard ! La bataille de Durancum avait décimé le petit peuple. Les survivants avaient fui pour toujours vers Faërie, devenant les fées blanches.

Hélas, l'éternité n'est plus ce qu'elle était. Voilà Georges rétabli à son poste d'archange, Faërie mise à feu et à sang puis abandonnée par ses habitants, et les fées de retour sur Terre pour jouer la revanche. Et faire face à un avenir des plus incertains.

Kronos, qui réalise ça courant 2005, décide dès 1992 d'envoyer des démons en 478 pour influencer sur l'issue de Durancum. Impressionnant ? Pas vraiment, vous feriez pareil si vous étiez le prince du temps. Ses agents assistent le peuple fée dans sa dernière bataille et augmentent d'autant le nombre de celles qui deviennent les fées noires (cf. « Il était une fois », l'extension qui fut disponible, ou « la Bible à Dudule », celle qui l'est encore). Elles ne rejoignent pas Faërie mais restent sur Terre, s'adaptant au fil des siècles à l'ombre des démons, devenant même parfois des démons elles-mêmes.

Même avec leur aide, l'arrivée de leurs sœurs « blanches » a été remarquée par certains anges, et en particulier par trois d'entre les plus zélés : Albrecht (grade 2 d'Yves), Nathan (grade 3 de Georges) et Valfroy (grade 2 de Didier). À leurs yeux, ce retour est inacceptable. Les fées et leurs méfaits sont très loin de rentrer dans leurs critères de tolérance. Le Paradis est théoriquement en paix avec ces anomalies de la Création, mais en quittant leur mystérieuse réserve naturelle, les petites pestes ont franchi la ligne rouge. Elles n'avaient qu'à rester là-bas ! Maintenant ces anges « volontaires et responsables » vont être obligés de sévir.

Oh, il ne s'agit pas de toutes les passer par le fil de l'épée, non ! On n'est plus au Moyen-Âge. La solution la plus miséricordieuse serait de les reconduire dans une Marche confortable et adaptée à leurs besoins. Enfermées à double tour dans ce lieu idyllique, elles ne nuiraient plus et pourraient même se rendre utiles. En fabriquant des jouets pour les enfants défavorisés, par exemple. Et on finirait même sans doute par les convertir. Ce beau projet plein de compassion, les trois anges l'ont baptisé *Tinytoyland*.

Albrecht, Nathan et Valfroy sont bien conscients qu'ils ne peuvent compter sur le soutien du Conseil. Les « purs » (Dominique, Laurent...) ont traversé trop de problèmes ces derniers temps pour se risquer à les soutenir ouvertement. Les « mous » (Ange, Blandine, Yves...) se feraient les avocats des petites pestes et les « tendancieux » (Janus et Michel) seraient bien du genre à les aider en cachette ! (Leur analyse est bien vue, et encore ! Ils ignorent que Victor, ouvert au remord depuis sa rencontre avec Dieu, aiderait lui aussi « son » peuple, d'autant qu'il est coupable de ses récents tourments...).

Leur seule issue pour faire adopter l'idée du *Tinytoyland* aux Forces du Bien est de la rendre populaire chez les anges de base. C'est à cette fin qu'ils chargent deux grades 1 intégristes, Henri (d'Yves) et Roxane (de Blandine), de mener une enquête sur le regain d'activité féérique, histoire de faire éclater les preuves de ses conséquences néfastes. Comme ils servent tous deux des archanges jadis pro-fées, on ne pourra les accuser de subjectivité...

Et pendant ce temps, nos trois humanistes réactivent les réseaux de « purs » par le bas, pour rallier un maximum d'anges à leur cause. Comme leur démarche politique reste incertaine, ils vont tenter un galop d'essai en fermant l'un des passages utilisés par le petit peuple pour revenir sur Terre. Un flot de fées hystériques l'a déjà emprunté pour se répandre dans la nature, mais depuis quelques semaines c'est très calme. Le passage n'est ouvert que lors de courts intervalles suivant un cycle complexe, et il ne devrait pas être un très gros problème. Pas plus que ne le fut celui de Brocéliande, longtemps toléré par Notre-Dame. Mais par principe, ces anges veulent le fermer. Pas en cachette, comme des comploteurs honteux. Non, comme d'honnêtes serviteurs de Dieu, devant un parterre d'anges qu'ils prendront ainsi à témoin. Si Notre-Dame punit cette initiative, elle devra le justifier au vu de tous. Si elle les laisse faire, elle leur signe un blanc-seing pour préparer la suite.

### CHAPITRE I : LA QUÊTE DES DUPES

Où les PJ se lancent dans l'hôtellerie, où il est question des méfaits de l'alcool

L'intrigue débute sur un air connu : il se passe des trucs bizarres à Champigny-le-Château. La souriante localité et ses affables habitants dissimulent une secte diabolique n'ayant d'autre ambition que de précipiter la venue de l'Antéchrist sur Terre. À minuit, ce samedi soir, usant d'une malédiction millénaire, elle libérera sept démons qui mettront le monde à feu et à sang. C'est du moins la conclusion qui s'impose à la lecture de documents ésotériques fraîchement recueillis par un petit groupe d'anges. Ça paraît gros, mais nos héros sacrifient quand même leur week-end pour sauver l'humanité si besoin est. Seulement voilà, les PJ jouant sous les couleurs de l'infamie, ils sont

là pour cueillir au vol ces preux chevaliers des temps modernes. Il n'y a ni secte, ni malédiction, mais une nuit d'orage, un hôtel qui ressemble à un manoir et surtout un gros piège tendu par des démons hélas décédés à quelques heures du guet-apens. Les personnages vont devoir les remplacer au pied levé.

## LE CLUB DES CINQ CONTRE LA CHOUETTE D'OR

Les PJ sont appelés un samedi matin par leur contact habituel (sinon c'est Turbigo, un Baalberith de grade 2 qui s'y colle). Il leur demande d'être à 14h à l'hôtel « l'Auberge Rouge » de Champigny-le-Château (situez cette localité où vous voulez sur une carte de France) pour un briefing suivi d'une rapide collation. Sur place, l'établissement trois étoiles est fermé, mais il suffit de frapper à la porte pour se faire ouvrir par le maître d'hôtel.

Un buffet froid attend les personnages, et à 14h pile, le contact commence son exposé. Tant pis pour les retardataires.

Foutrak, Gorgoroth et Karbalac, respectivement démons de Beleth, Morax et Kobal, ont tendu un piège à un cercle d'anges nommé « le Club des Chevaliers du Saint Suaire », qui s'est spécialisé dans l'archéologie sacrée et entend retrouver des reliques à ses heures perdues. Ils ont laissé une taupe de Matthias proche de leurs ennemis mettre la main sur des documents prouvant qu'un rite aussi dangereux que maléfique se tiendrait cette nuit dans la petite localité de Champigny-le-Château. À peine le malheureux ange-espion avait-il fait part de cette découverte aux « Chevaliers » que les démons l'éliminaient, pour rendre ses informations plus crédibles encore. Puis, contrôlant l'unique hôtel du bled, ils leur ont organisé un accueil ad hoc.

Hélas, pour fêter la fin des préparatifs, Foutrak, Gorgoroth et Karbalac sont sortis en boîte, et au retour, se sont mangés un platane à plus de 200 km/h... Là, le contact marquera une pause dans son récit pour dénoncer ce fléau qu'est l'alcoolémie au volant avant de reprendre son récit d'un air sombre.

Foutrak possédait deux familiers, Elvis et Socrate. Ils sont toujours en vie et très au courant des préparatifs de l'opération que les PJ sont chargés de reprendre en main. L'objectif comprend l'élimination physique des anges mais ne saurait s'y résumer. Il s'agit aussi d'en apprendre un peu plus sur leurs activités du moment : Henri James, leur chef, ne quitte jamais ses notes. Il faudra s'en emparer, ainsi que de tout document intéressant.

Le contact présente les deux familiers, qui sont placés sous la tutelle de l'équipe, et prend congé après une dernière mise en garde : « le bled est calme et endormi, mais une action de jour trop audacieuse pourrait tout de même avoir de catastrophiques répercussions. Mieux vaudrait attendre la nuit pour éliminer les anges ».

Elvis, qui n'est autre que le maître d'hôtel qui leur a ouvert, expose ensuite les grandes lignes d'un plan resté

assez flou dans la bouche de ses concepteurs, et répondra du mieux aux questions de ses nouveaux boss. Il est possible d'apprendre que :

- Socrate était en voiture avec les trois démons mais sa nature éthérée lui a permis de survivre au choc.
- L'un des anges, Roxane, a appelé la veille pour réserver quatre chambres pour cette nuit, précisant qu'elle arriverait vers 16h (il faut faire vite !).
- La cérémonie est censée se dérouler à minuit dans l'ancienne chapelle en ruine, à deux pas de la forêt. Les démons s'étaient procuré un calice aux décorations sataniques, un faux grimoire et des bures rouge sang, mais ne pensaient pas qu'il serait nécessaire de pousser la farce jusque-là.
- Un passage secret dans la cave de l'hôtel permet d'accéder à un petit réduit. C'est là que sont entreposés les objets du « rituel » mais aussi deux fusils mitrailleurs, un fusil à lunette, ainsi qu'un vieux magnétophone et son antédiluvienne cassette de chants inuit qui, il est vrai, sonnent très « malédiction impie ».
- Foutrak comptait jouer son propre rôle, celui de Régis Monmoulin, le patron de l'hôtel. Gorgoroth avait l'intention de se faire passer pour un membre du personnel. Il faut dire que les deux vrais employés humains ont été mis en congé par leur patron et qu'il ne reste qu'Elvis pour faire tourner la boutique. Karbalac, lui, songeait à jouer le rôle du « vieux fou qui en sait plus long qu'il ne veut bien le dire et vit dans la ferme reculée non loin du lieu de la cérémonie ». Il y a bien une ferme reculée près de l'ancienne chapelle. Son proprio, Patrick Charnu, dit « le cinglé », vient de partir en vacances sur les conseils de Gorgoroth en laissant ses clés à l'hôtel « au cas où » (merci le charme !).
- Karbalac avait couché par écrit pour son rapport une description des quatre anges, que les PJ feraient bien de consulter (cf.adj).
- Elvis est connu dans le village comme l'étaient Foutrak et ses frasques. Personne ne sera surpris d'apprendre qu'il est parti quelques jours à Paris en confiant son hôtel à un cousin...
- Tout le monde à Champigny connaît la chapelle en ruine, qui se résume à quatre murs encore vaillants gagnés par la végétation. Elle n'a rien de particulier ou de mystérieux, mais elle se situe à trois kilomètres de Champigny même, et à quelques mètres de l'orée de la forêt, ce qui en fait un lieu d'embuscade des plus sympathiques.
- L'hôtel « l'Auberge Rouge » se situe sur la départementale, à cinq cents mètres du hameau, sur le chemin menant à la chapelle. Il comporte deux étages pour une dizaine de chambres. En plus des quatre anges, un couple et une famille sont attendus vers 17h. Il n'y a rien de prévu pour espionner les clients.
- Dans l'escalier est accrochée une superbe gravure d'époque représentant l'exécution de sept sorciers à Champigny par l'Inquisition en 1366. De belle facture,

### NOTES DE KARBALAC SUR LES CHEVALIERS DU SAINT SUAIRE

**Henri James**, 1m 70, 75 kg, prof de français

La cinquantaine dynamique, l'œil vif et le cheveu poivre et sel, cet ange d'Yves est le mentor du club. Il est assez physique pour un ange d'Yves et est soupçonné de posséder un browning béni.

**Points forts** : on le dit imbattable au scrabble et redoutable en combat mental.

**Points faibles** : même si ce n'est pas qu'un pur intello, ce n'est sans doute pas un foudre de guerre pour autant.

**Steven Chenaux**

Avec à peine une vingtaine d'années et déjà plus toutes ses dents, cet ange de Christophe aventureux est le casse-cou du club. Son jeune minois constellé de taches de rousseur et son regard impertinent d'ado malicieux masquent sa foi sans faille et sa bravoure sans défaut. Ajoutons que Steven a un petit côté Tintin qui ne lasse pas d'irriter.

**Points forts** : ancien chef scout décoré de nombreux badges, il sait s'orienter selon la mousse des arbres et peut faire un nœud de chaise les yeux bandés.

**Points faibles** : Steven est paraît-il incapable de passer à côté d'une bonne action.

**Roxane Linon de La Danetière**

Bombe brune et bien pensante, cet ange de Blandine est, comme Henri, capable d'agir autant que de réfléchir. C'est une enjôleuse et une manipulatrice de première sous ses airs hypocrites de bourgeoise en vacances.

**Points forts** : son charme est redoutable mais sa rapidité l'est tout autant.

**Points faibles** : elle est très vaniteuse.

**Alban Dubout**

Entre deux âges, du genre grande-gueule, cet ange de Laurent est bien sûr le combattant du club. Mais curieusement, c'est aussi celui de tous ces anges qui sait le mieux se fondre dans la masse des humains. D'ailleurs, il n'a pas coutume d'exhiber ses convictions religieuses.

**Points forts** : bon soldat et enquêteur rusé

**Points faibles** : Alban, en plus d'être stupidement chevaleresque, serait porté sur la bouteille, mais cette information reste à vérifier.

ce faux de Gorgoroth, inspiré d'une anecdote inventée de toutes pièces, n'est pas lié au plan des trois démons. Mais il fera cogiter les anges : « Sept sorciers, comme les sept âmes démoniaques libérées cette nuit ! ».

- L'église de Champigny comme l'ancienne chapelle n'ont aucun pouvoir. La commune dépend d'une gendarmerie située à 12 km.

Il ne reste plus aux PJ qu'à s'organiser pour recevoir dignement les anges. (Pour éviter que les joueurs ne palabrent deux heures durant, disposez donc un minuteur de cuisine sur la table de jeu et réglez-le sur la durée que vous souhaitez. Dès qu'il sonne, c'est seize heures.)

### DEVINE QUI VIENT T'ÉPIER CE SOIR

À 16h, Roxane débarque au volant d'une superbe voiture de sport en compagnie d'un certain Tarek, aux allures d'égorgeur turc, qui n'était pas prévu au programme. Il s'agit d'une nouvelle recrue qui remplace Alban, tombé au combat. Mais ça, les PJ ne l'apprendront pas tout de suite. Roxane signale que deux autres amis les rejoindront à l'heure du souper, puis les deux arrivants s'installent chacun dans leur chambre.

À 16h30, Steven et Henri déboulent dans une vieille Fiat sur la place de l'église et commencent à repérer les lieux.

À 16h50, un couple vient à son tour prendre une chambre réservée de longue date au nom de M. et Mme Arlot. À 17h05 c'est la famille Pichegru qui entre en scène.

Les PJ ont carte blanche pour gérer leur après-midi. Évidemment, ils devraient épier leurs cibles pour essayer d'en savoir un peu plus, mais l'urgence est d'abord de rendre crédible le traintrain de « l'Auberge Rouge » aux yeux des clients. Pour vous MJ, c'est l'occasion de vous payer la tête de vos joueurs en raillant leurs attitudes aberrantes en mission. Les anges souffrent en effet du syndrome de l'aligné en week-end, et voici leurs actions si rien ne vient les interrompre :

Tarek, à peine installé, se fait monter un en-cas. Puis, prétextant la présence d'une mouche (qu'il a rajoutée lui-même), il insiste avec lourdeur pour visiter les cuisines et rencontrer le chef. La pluie, le beau temps, la politique ou la décoration de l'hôtel, tout est bon pour essayer d'engager la conversation avec le personnel. Quand il remarque le tableau, il fait une fixette et questionne les PJ sur cette histoire de sept sorciers. Un vrai boulet.

Roxane s'enferme à double tour, sort de son sac en croco des outils et deux revolvers qu'elle pose à portée de main puis se lance dans une fouille de sa chambre. Pendant plus d'une heure, elle ausculte les murs, retourne les draps, décroche les tableaux et finira par démonter les meubles et la télé. Tout ça pour être sûre qu'il n'y a pas de micro ! Une fois rassurée, elle passe le reste de l'après-midi à se refaire une beauté à grand renfort de vernis à ongles et de masque au concombre, tout en regardant du coin de l'œil des séries TV débiles.

Henri s'installe au comptoir du café de la place pour apprendre s'il n'y a pas des rumeurs bizarres dans le

## LES NOTES DES ANGES

Le carnet de notes d'Henri s'attarde sur trois dossiers (les informations entre crochets sont plus difficiles à appréhender : ne les donnez aux PJ que si vous estimez qu'ils ont assez d'expérience du monde ou de rang de Savoir occulte pour les saisir. Sinon, dites-leur juste que certaines choses sont obscures, ils pourront toujours les comprendre plus tard).

- Le premier concerne un mystérieux bar qui apparaîtrait dans les villes de Bretagne aux ivrognes qui chantent en breton en fin de soirée. Au vu de ce qui est écrit, Henri et Roxane ont enquêté dessus sans grand succès, au point de douter de la réalité du phénomène. Un nom et un numéro de téléphone sont tout de même encadrés en rouge.

[Le bar semble fonctionner d'une façon proche de celle du fameux « Chez Régis ».]

- Le second traite de la récente réouverture d'un passage entre Faërie et la Terre. Il est question d'un certain ange Albrecht qui veut tenter de le fermer à l'aide d'un rituel que lancerait son serviteur de Dieu (!). Henri a été chargé d'expertiser l'incantation en question et son opinion est que ça devrait marcher. L'emplacement du passage n'est pas mentionné.

[Il s'agit d'un rituel de basse sorcellerie qui, en plus de la compétence du même nom, nécessite un petit pèlerinage sur les lieux pour clore définitivement la porte entre la Terre et la Marche.]

- Le troisième porte sur la capture par nos deux anges, soutenu par les serviteurs d'un certain Nathan, de plusieurs fées nocives.
- Une bande de tordus se faisant passer pour des nains (i.e. : des hommes affligés de nanisme) qui s'adonnaient à un trafic d'armes et de fausse monnaie. Ils logeaient dans une caravane en bordure de Seine près d'Evry (Essonne). Ils avaient charmé

une humaine pour qu'elle s'occupe de leur faire la cuisine et le ménage et sont aussi accusés de maltraitance à son égard.

- Une fée sanguinaire revenue d'un long exil au Québec pour aider ses sœurs françaises à lutter contre les anges. Henri ne sait pas exactement ce qu'elle a fait de mal (si ce n'est qu'elle roulait en moto et transportait des armes sans permis, ne disposant de papiers d'aucune sorte) mais ne doute pas qu'on va trouver.

Toutes ces créatures sont détenues dans le couvent Sainte Eulalie (près de Reims).

[Au vu de leurs titres, Albrecht et Nathan sont respectivement grade 2 d'Yves et 3 de Georges.]

## Les documents de Roxane comportent :

- L'impression annotée d'un article en cours de rédaction où elle exprime tout le mal qu'elle pense des fées en tant qu'agent de terrain. Très loin des images d'Épinal, ces petites pestes sont malfaisantes, dangereuses pour les humains, et pour certaines, décidées à nuire aux anges. Roxane propose de les exiler loin de la Terre dans un lieu accueillant où elles pourraient « s'épanouir par le travail et être éduquées dans la foi » (sic).

[Le lieu en question serait une Marche... Un tel projet n'est envisageable qu'avec l'aide directe d'un archange. L'article de Roxane semble destiné à convaincre des anges de base de réclamer une telle intervention d'un supérieur.]

- On y trouve aussi un carnet comportant les numéros de téléphone de ses compagnons, ceux des mystérieux Albrecht et de Nathan ainsi que l'adresse d'Henri James et celle du centre culturel Ste Anne Claire à Paris 5, accompagnée des mots « Valfroy » et « Tinytoyland ».

coin. En clair, il paye méthodiquement un verre à chaque client du rade puis, se composant l'air torve du type qui sait qu'il aimerait savoir, lui pose la question qui tue « Vous n'avez pas entendu parler de trucs louches récemment ? ». Pour ce qui est de se faire payer à boire par un tocard de Parisien, les Champigniens sont vétérans, et beaucoup sont candidats pour lui raconter les histoires du cru. Évidemment, aucune n'a le moindre intérêt occulte et personne n'a jamais entendu parler d'une secte satanique dans la région. Frustré, il remet ça à l'hôtel avec les PJ.

Steven, lui, part en éclaireur visiter l'église, le cimetière et la vieille chapelle en ruine près de la forêt. À chaque fois il est très discret, mais hélas, il n'y a personne pour ne pas le voir. Si quelqu'un a repris le rôle du vieux fou à la ferme isolée, l'ange de Christophe lui tiendra la jambe un long moment et insistera pour lui donner un coup de main : rentrer le foin, traire les vaches, nettoyer la grange, changer les roues du tracteur... Il rendra le PJ chèvre. Une fois sa BA accomplie, Steven rejoint Henri au café ou ses collègues à l'hôtel, c'est selon.

Ajoutons que nos youyous de choc se passeront de nombreux coups de fil dans l'après-midi pour savoir où ils en sont. Ceux des PJ qui s'affairent à l'hôtel auront du travail pour s'intéresser aux affaires de Roxanne et Tarek sans que ces derniers ne fouinent trop. Et bien évidemment, il faut aussi s'occuper des autres clients...

Jacques Arlot, agent commercial d'une quarantaine d'années, n'est pas venu avec Madame, mais avec Sophie, sa secrétaire, en prétextant un séminaire. Entre culpabilité et disputes, le couple adultère va passer un très mauvais week-end. Quinze minutes après s'être fait monter du champagne, une engueulade tonitruante ouvre la danse : Sophie reproche à son patron de n'avoir toujours pas plaqué sa femme, et tout l'hôtel en profite. Ensuite, tout dépend des PJ. Et de vous, les Arlot étant là pour relancer l'action ou poser l'atmosphère. Leurs exigences princières de chieurs endurcis risquent de demander pas mal de boulot et de patience aux PJ, sans compter que les airs de comploteur que se donne Jacques pour appeler sa femme en catimini tous les quarts d'heure depuis le jardin de l'hôtel peuvent éveiller les soupçons.



Mais il y a plus inquiétant. Les Pichegru se sont installés, les parents d'un côté, les enfants de l'autre, et feignent la normalité. Il n'en est rien. Kevin Pichegru n'est autre que Bellasco, redoutable démon renégat de Scox, et sa famille est intégralement possédée par des démons mineurs. Il travaille pour les « Templiers », une ConPsi, et espionne lui aussi les « Chevaliers du Saint Suaire » depuis un moment. Il ne connaît que des bribes de cette histoire de malédiction du samedi soir, mais flairant le gros coup, il est venu coiffer les anges au poteau.

Bien vite, sa « famille » se met en branle. Pendant que le père file au café et assiste au manège d'Henri, l'aînée commence à roder dans l'hôtel et à fouiner un peu partout. Kevin sait qui sont les youyous mais il a un doute sur les Arlot et... se méfie du personnel de « l'Auberge Rouge ». Pour tâter le terrain, il enverra sa « grande sœur » allumer Jacques, ajoutant une louche de Vaudeville à la situation. Le benjamin part se promener et sa ballade le conduit droit vers la chapelle en ruine. Kevin, resté avec sa mère, se boucle dans la chambre. Il feuillette un livre d'ésotérisme loin des standards de son âge pendant que « maman » entretient méthodiquement quatre pistolets mitrailleurs. Comme les youyous, les Pichegru restent en contact, mais contrairement à eux, ils feront de gros efforts pour rester discrets.

## NID DE VIPÈRES DANS UN PANIER DE CRABES !

Le reste de la journée devrait vite s'écouler entre chassés-croisés, fouilles, espionnage et portes qui claquent. Le cours des événements dépend du plan des joueurs et des interactions que vous

choisissez de mettre en scène entre PNJ. À moins que les démons ne soient des bœufs, il ne devrait pas y avoir de dérapage avant la tombée de la nuit. Il est de toute façon plus important pour eux, dans un premier temps, de fouiller tranquillement les clients que de les éliminer. Mais rien ne les empêche de pousser un peu la blague (en mettant par exemple des objets sataniques dans la chambre des Arlot et en se débrouillant pour que les youyous s'y intéressent...).

Voici cependant à quoi devrait ressembler le début de soirée si personne n'a déraillé :

Vers 20h, Henri et Steven viennent poser leurs affaires. Les quatre anges se réunissent dans la chambre de Tarek pour discuter de leurs doutes grandissant quant à cette histoire de rituel satanique. Ensuite, tout le monde se retrouve au bar de l'hôtel pour prendre l'apéro avant de passer à table (un seul service). Les youyous s'attendant à une arrivée de satanistes pour la malédiction du soir, ils surveillent les autres clients de l'hôtel. Là où tout se complique, c'est qu'après dîner, alors que les Arlot, s'ils n'ont pas rompu, retournent s'engueuler dans leur chambre, « chevaliers » et « templiers » vont tous partir faire une promenade digestive en emportant de lourds sacs de sport...

Les deux groupes devraient aller se cacher près de la chapelle en ruine et se tenir prêts à intervenir dès le début de la cérémonie. Selon toute probabilité, ils se repéreront les uns et les autres et s'entretueront dès onze heures du soir. Les anges sortiront vainqueurs mais affaiblis de la bataille. Ils resteront un moment en planque puis, si rien d'autre ne se produit, rentreront à l'hôtel vers les deux heures du matin pour fouiller les affaires des Pichegru avant de filer.

Si l'un des deux groupes a des raisons légitimes de douter de l'autre ou du personnel de l'hôtel, il reviendra discrètement épier ce qui se passe à l'Auberge Rouge et jeter un œil dans les affaires des autres avant de retourner au lieu de la cérémonie.

On peut même imaginer que les deux groupes reviennent sur leurs pas et que la baston ait lieu à l'hôtel. Et soyons fous, sans les PJ, qui seraient partis attendre tout le monde à la chapelle...

Bref, tout est possible. Il n'est vraiment pas sûr que les PJ se retrouvent à jouer un faux rituel dans la chapelle. Par contre, les choses peuvent se compliquer dès la fin d'après-midi, et l'Auberge Rouge finir par prendre feu au cours d'une fusillade épique entre les trois groupes. Si c'est de nuit, peu importe, d'autant que l'orage étouffera les bruits. L'essentiel est qu'il n'y ait plus personne pour raconter l'histoire quand pompiers et gendarmes arriveront (pauvres Arlot !). Si l'une des factions parvient à se replier en bon ordre, c'est mauvais pour les PJ mais pas catastrophique. Les survivants reviendront mettre du piment dans la seconde partie du scénario...

Mais si jamais l'un des groupes perd de vue un de ses membres (assassinat discret) avant le soir, il quitte l'hôtel, appelle des renforts et se replie dans la forêt pour y attendre le rituel. S'il s'agit des Pichegru, cinq psis les rejoindront (Comme des templiers à 10PP de l'aide de jeu PNJ rapides des « Petites Apocalypses »). S'il s'agit des anges, les PJ s'en mordront les doigts : deux Laurent à 15PP et deux sections de soldats de Dieu viendront encercler la chapelle à la tombée de la nuit !

Le lendemain matin, soit les PJ ont mené l'affaire avec brio et le débriefing peut se tenir à l'Auberge Rouge, soit le lieu est grillé et ils sont convoqués à Paris, au Hilton du Champ de Mars. Dans les deux cas, leur contact n'arrivera pas seul. Il sera accompagné d'un homme de belle prestance au phrasé ancien, qui se présentera comme le marquis Méphistophélès. Pour ceux qui ne le connaissent pas (cf. « Sur la Terre comme au Ciel »), il s'agit d'un rival déçu de Scox aujourd'hui chargé de créer des familiers, un démon puissant qu'on ne peut soupçonner de modestie. Il est là pour que les PJ lui fassent une évaluation d'Elvis et Socrate. Il a personnellement choisi leurs âmes et modelé leurs corps, et toujours très fier de son œuvre, fonde de grands espoirs en eux. Si les PJ les ont maltraités ou sacrifiés bêtement, ou s'ils les critiquent vertement devant Méphisto, le Marquis vexé leur en retirera la garde. Et les PJ gagneront un ennemi puissant. Si au contraire ils les ont dirigés sans tyrannie et s'ils en disent du bien à leur concepteur (voire s'ils disent du bien de leur concepteur), ce dernier les leur laissera jusqu'à la fin du scénario.

Mais l'essentiel lors du débriefing est tout de même d'évaluer l'action des PJ. Voici la table pour déterminer leurs gains.

Le débriefing peut se tenir à l'Auberge Rouge	+2 PA
Des humains ont vu des choses et sont toujours en vie	-2 PA
Des anges ont pu s'enfuir	-1PA, par ange
Des renforts angéliques sont venus	-1PA
Les PJ ont pu récupérer des infos	+2 PA

## LE LIVRE D'OR DE L'AUBERGE ROUGE

Les « Chevaliers du Saint Suaire » sont fidèles à la note administrative donnée aux PJ : je ne vous redonne donc pas leur description. Par contre, un point est important : ce sont tous des anges très zélés (au point de réunir leur équipe sans ordre pour aller combattre le Mal un week-end) et plutôt intégristes. Intégristes, mais pas vieille France. L'inspecteur Harry n'a pas besoin d'insister sur ses convictions politiques pour jouer les flics durs et sans concession, et eux non plus. D'ailleurs, au premier abord, ils ont presque l'air sympa. Henri et Roxane sont obnubilés par les fées en ce moment, et peuvent aborder le sujet durant une conversation. Ce serait même souhaitable.

### Henri James, grade 1 de Yves

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

#### TALENTS

Baratin 4, Défense 2, Discussion 5, Enquête 4, Tir 2 (arme de poing 4), Hobby [Archéologie religieuse] 4, Savoir Occulte 3 (Reliques 4), Citer Umberto Ecco 4 (en Italien sinon c'est pas drôle 5+).

#### POUVOIR

Conversion mentale 2, Philosophie 3, Sommeil 3, Volonté supranormale 2.

#### COMBAT

8PF, 19PP, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, Browning bénie (55, +4, +5).  
Sourire énigmatique de série, look de baroudeur, scrabble de voyage, Bible.

### Roxane Linon de La Danetière, grade 1 de Blandine

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

#### TALENTS

Baratin 3, Défense 3, Séduction 4+, Tir 3 (arme de poing 5), Aisance sociale 5, Savoir Occulte 2 (Reliques 3), Vérifier son maquillage 4+.

#### POUVOIRS

Augmentation d'agilité 2, Aura de confusion 2, Esquive acrobatique 2, Rêve divin 3, Avertissement (intégrisme).

#### COMBAT

7PF, 22PP, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, Petit calibre (55, +3, +3).  
Look inspiré de Lara Croft, air sûre d'elle, petit calibre.

## Steven Chenaux, grade 1 de Christophe

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

### TALENTS

Corps à corps 5, Défense 5, Discrétion 5, Athlétisme 5, Acrobatie 5, Hobby [Donner un coup de main] 3+, Frimer et prendre des risques inutiles 4.

### POUVOIRS

Arts martiaux 2, Aura d'inattention 2, Chance 2, Avertissement (exagérément altruiste).

### COMBAT

6PF, 18PP, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, Mains nues (63, +5, +0, non léthal).

Polo blanc et short, sourire franc, audace juvénile, crucifix apparent.

## Tarek Anelouk, grade 1 de Georges

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

### TALENTS

Baratin 2, Combat 4 (cimenterre 5), Défense 4, Tir 3 (arme d'épaule 4), S'énerver tout seul 3+.

### POUVOIRS

Colère divine 2, Jet de flamme 2, Membre blindé 2, Sens surdéveloppés.

### COMBAT

8PF, 19PP, BL 8/BG 16/BF 24/MS 32, Cimenterre béni (65, +8, +4).

Air d'étrangleur, crâne rasé, costume impeccable, moustaches en guidon de vélo, « La Bible pour les nuls ».

Tarek est un ancien de Khalid qui a rejoint Georges (son ancien archange) à son retour. Il ne se sent proche d'aucune religion mais fait un effort d'« autochristianisation » pour ses collègues. Il est soupe au lait mais pas idiot.

## Kévin Pichegru alias Bellasco, renégat de Scox

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

### TALENTS

Baratin 5, Défense 2, Prendre un air mystérieux 3, Tir 2 (Jet de flamme 4), Aisance sociale 5, Savoir Occulte 2 (rayon ésotérisme de la FNAC 3+), Avoir horreur de se faire niquer comme un bleubite et le faire savoir 5+.

### POUVOIRS

Champ de force 3, Charme 3, Jet de flamme 2, Possession 3, Volonté supranormale 2.

### COMBAT

6PF, 28PP, BL 4/BG 8/BF 12/MS 16, Jet de flamme (65, +8, +4).

T-shirt « Shrek », petites lunettes, raie sur le côté et air d'enfant sage.

Bellasco est un mercenaire au service des Templiers (la conspi, pas le sujet du prochain Dan Brown). Alors autant se l'avouer tout de suite, si une alliance paraît envisageable avec les PJ, elle se terminera vite et mal. Il est venu trouver une relique contenant l'âme de sept démons et il sera très mécontent de devoir rentrer bredouille. Il occupe à son grand dam le corps d'un enfant de dix ans, mais son assurance le trahit.

## Bernard, Anna, Michaël et Clémentine Pichegru, famille possédée

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

### TALENTS

Baratin 3, Défense 2, Discrétion 2, Tir 2 (Arme de poing 3+), Aisance sociale 2+, Séduction 2+.

### POUVOIR

Charme 1, Membre exotique (griffe) 1.

### COMBAT

Pistolet mitrailleur (43, +1, +4, multiple).

Tenues BCBG, conversations intellos, pistolets mitrailleurs.

Disciplinés et heureux de servir Bellasco, le « petit génie de la famille », les Pichegru ressemblent à un cliché de famille bourgeoise classieuse et éduquée. Rien ne trahit leur démoniaque nature. Si Michael et Clémentine sont proches de la majorité, leurs parents affichent une quarantaine sportive.

## Elvis & Socrate, familiers

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

### TALENTS

Baratin 3, Défense 3, Discrétion 3, Discussion 3, Intrusion 2+, Médecine 2+, Aisance sociale 2+, Cuisine & Repassage 2+, Survie 2 (Forêt 3), Se rendre utile 3.

Elvis a tir 3 (arme de poing 3+) et Séduction 3.

Socrate Corps à corps 3+ et Voyager dans un sac ou une valise 3.

## POUVOIRS

Pour Elvis, Augmentation de Présence 2, Polymorphie 1, Volonté supra-normale 2.

Pour Socrate, Anaérobiose, Déphasage (inversé) 1, Immunité aux maladies et au poison, Jeûne, Membre exotique (griffes), Obscurité 2.

## COMBATS

5PF, 9PP, BL 4/BG 8/BF 16/MS 24.

Elvis et Socrate sont des familiers d'élite. Ils ont derrière eux de longues années d'expérience et leur efficacité est indiscutable. S'ils suivent les PJ dans tout le scénario, y survivent et si l'équipe leur fait une belle réputation, ils passeront enfin démons. En attendant, ils font de leur mieux pour seconder leurs nouveaux maîtres sans perdre le sourire.

Elvis a l'apparence d'un majordome entre deux âges, très british et pince-sans-rire, alors que Socrate, plus déluré, est une ombre intangible et très discrète la nuit (bonus de 10 colonnes !). Contrairement à ce que leurs noms pourraient laisser croire, ce ne sont pas les mânes de leurs homonymes.

## CHAPITRE 2 : IL ÉTAIT UNE FOIS...

### OÙ LES PJ VONT AU BISTROT, OÙ L'ON ÉVOQUE DE VIEUX SOUVENIRS

Les PJ n'auront pas le temps de récupérer. Le lendemain (lundi, donc) leur contact les rappelle. Il faut battre le fer tant qu'il est chaud. Les anges ne s'étant pas rendus à Champigny sur ordre, leur administration mettra plusieurs jours à réaliser leur disparition. L'équipe doit en profiter pour reprendre leurs pistes et tâcher d'y voir plus clair sur ce que mijotent les anges concernant les fées.

C'est Kronos lui-même qui l'exige. Le prince considère les fées comme des protégées de l'Enfer : les démons devront donc les aider s'ils en croisent. Le contact revient aussi sur cette histoire de bistrot bizarre et précise que Kronos l'a prise très au sérieux. Il insiste pour être invoqué par les démons sitôt qu'ils auront localisé avec précision le rade aboli (et ce, même si aucun d'entre eux ne le sert !). Allez, bonne chance !

Ce second chapitre va permettre aux démons d'exploiter les documents qu'ils ont précédemment découverts. Ils doivent impérativement :

- Comprendre ce qui se trame autour du Projet *Tinytoyland* et le lien avec la procession que préparent Nathan et Albrecht pour fermer cette fichue porte.
- Prendre contact avec les excités de la cause fée et libérer ceux des leurs qui sont détenus par les troupes de Nathan. Quand ils auront accompli tout ça, ils recevront 3PA et pourront passer à la suite.

En connectant leurs réseaux respectifs, Nathan et Albrecht ont réussi à souder autour d'eux une nébuleuse de petits groupes agacés par la mollesse du Conseil. Il ne s'agit ni

d'une mafia ni d'une société secrète, mais d'un mouvement informe et mal connecté, mêlant des administratifs de Notre-Dame, des agents loyaux d'archanges durs comme des serviteurs aigris d'archanges doux. Leur manque de coordination laisse une brèche aux PJ pour leur mettre des bâtons dans les roues sans craindre une réaction trop rapide, d'autant que la plupart de ces youyoux œuvrent en volontaires, sans ordre de leur hiérarchie ni réel souci d'organisation. Mais au bout de quatre jours sans nouvelle d'Henri et Roxane, Nathan, qui gère la sécurité du projet, va s'inquiéter et s'activer. Surtout si d'autres méfaits bizarres ont eu lieu (ce qui devrait être le cas si les démons font leur job !). À compter du jeudi, vous pouvez commencer à considérer que les lieux décrits dans ce chapitre (chez Henri, le centre culturel et le couvent) sont tous renforcés par la présence d'un ou deux combattants. Et que les anges qui s'y activent sont plus méfiants. Les PJ ont donc tout intérêt à se dépêcher. S'ils ont laissé filer des survivants, tant pis pour eux, c'est dès le lundi que ça se produira.

Il se peut que les démons se soient comportés en branquignols à l'Auberge Rouge et qu'ils n'aient pas trouvé tous les indices souhaitables pour la suite. Trichez ! Au pire, leur contact leur donnera l'adresse d'Henri (qu'il tenait de Foutrak) et vous n'avez qu'à recaser dans l'appart de l'ange ce qui leur manque.

## LA CHANSON DE THIERRY ROLAND

Henri James habitait un coquet appart au septième étage d'un immeuble de Montreuil, à trente minutes en transport en commun de Notre-Dame. Il a un colocataire (heureusement actuellement en mission aux Philippines), et pas n'importe lequel, Tonio, un ange de Daniel, une sorte de champion du monde. L'appart est un hymne puissant et vibrant au ballon rond sous toutes ses formes. Il y a même – sous verre ! – un maillot de Platini dédicacé, auquel l'ange tient plus qu'au Saint Suaire. Accessoirement Tonio est aussi fan de chevalerie, et les héraldiques anciennes disputent l'espace aux effigies de Maradona.

Quoique bien rempli, l'appart est très bien rangé, et scruté par l'œil strict d'un crucifix particulièrement sanguinolent. Une fouille scrupuleuse permettra de dénicher une collection de timbres des Comores, une casquette « Jésus 1st squad », un triple DVD live de chants grégoriens, une malle remplie de tibias de Sainte Cécile dédicacés, une sympathique collection de sang de Christ mis en bouteille au château, une maquette de la bibliothèque François Mitterrand en allumettes, le guide du routard du Cantal de 1959, un Vrai Clou de la Vraie Croix© et la mythique recette des scampi à la sauce béarnaise. Au pied de la bibliothèque chargée de livres d'histoire médiévale et d'albums Panini, trois manuscrits servent

## ARCADIA DREAMING

(Si vous avez raté les épisodes précédents)

On n'a jamais bien su d'où venaient les fées, si elles étaient nées des rêves humains où si Dieu les avait créées dans un trop plein d'enthousiasme, un jour d'« honteuses festivités ». Elles sont si diverses... Comment jurer qu'il s'agit bien d'un unique peuple ? Comment écarter tout métissage avec les démons et les créatures des songes ? N'en déplaise à James Barrie, elles se moquent pas mal qu'on ne croie pas en elles. À vrai dire, ça les vexe bien un peu, mais dans le fond, ça les arrange. Elles-mêmes croient avec raison en tous les dieux, même le vrai, mais n'en adorent aucun. Elles sont bien trop fières pour ça. Très au courant du monde occulte, elles sont proches des païens en général et amies des Celtes et des Vikings. C'est avec les anges que ça coince... Leur univers est très loin du rose bonbon. Ni totalement mauvaises, ni totalement bonnes, elles sont aussi cruelles que généreuses. Certaines se sont élevées par leur volonté ou grâce à l'aide des anciens dieux, mais elles sont rares. Leur société témoigne d'un ordre archaïque et inégalitaire, où la puissance magique reflète le plus souvent le rang et la lignée.

Si les fées blanches sentent encore le carrosse changé en citrouille, les noires ont su tourner la page. L'or des fous s'est changé en monnaie de singe, le prince charmant en proxénète et la poudre de pixie en poussière d'ange, mais elles savent encore ensorceler leur business et prospérer.

Citons également deux groupes dont les effectifs sont moindres mais la vaillance avérée :

- Les guerriers elfes qui continuent à servir secrètement Victor. Issus de la rébellion *unseelie* hostile à Obéron (feu roi de Faërie), ils ont suivi leur seigneur de guerre même après son ralliement à Dieu. C'est déjà beaucoup, mais comme ces soldats sont en plus ceux qui ont mis à sac les Marches païennes, ils sont mal aimés des autres fées malgré leurs efforts pour se faire pardonner.
- Les fées qui ont rejoint le Sanctuaire. Elles se méfient de l'Enfer comme du Paradis et estiment que seule l'union de la troisième force peut offrir un refuge à leur peuple. Elles espèrent en convaincre Puck et Titania, et bénéficient du soutien armé des derniers païens.

Malgré leurs différences philosophiques, tous ces clans ont des frontières plus souples qu'on ne pourrait l'imaginer. Quoique divisées, les fées ont pour elles le sentiment d'appartenir à une même nation noble et invisible, et la certitude que les choses vont trop mal en ce moment pour qu'on s'étripe sans raison. Toutes se méfient de l'Enfer (même les noires !) et tiennent l'humanité pour pas grand-chose (même les blanches !).

Quelques (nouvelles) fées noires :

### Les Korrigans

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	4	3	4	2	3

#### TALENTS

Baratin 3+, Corps à corps 2, Défense 3, Discrétion 5, Intrusion 3, Basse Sorcellerie 3, Prestidigitation 5, Travailler la pierre 4.

#### POUVOIRS

Invisibilité comme un elfe noir, mais aussi parfois : Augmentation de force 4 ou Contrôle des Pierres 2 et Faire Parler les pierres 2.

#### COMBAT

(12 PP), 4 PF, BL 2/BG 5/BF 7/MS 10, griffes (comme ongles d'acier) (46, +4, +3).

Ces êtres qui semblent collectionner tous les vices mesurent en moyenne 60 cm, ont de petites cornes, des pieds de bouc et des griffes de chat. Bien avant la tragédie des fées, les Korrigans avaient été mis au ban de leur peuple et s'étaient déjà rapprochés des Celtes et de l'Enfer. Contestataires dans l'âme (ce qui dans la langue des fées se dit *unseelie*), ils n'ont jamais accepté de reculer d'un pouce devant le christianisme et lui ont livré une guérilla farouche au côté de l'Enfer. Pour chaque église ils ont répliqué par trois bistrotts, et si la Bretagne est le département d'alcooliques que l'on connaît aujourd'hui, c'est un peu grâce à eux. Gaziel les protège à la demande de Kronos.

### Les Mary Morgans

Les Mary Morgans sont des fées naufrageuses, célèbres pour leur beauté et leur sadisme. Elles sont assez semblables aux elfes noirs, leur nature amphibie et la maîtrise du dos crawlé en plus. Vephar est leur protecteur.

### Les gangs RedCap

Mêlant gobelins, nains et elfes noirs ces bandes se distinguent par l'usage d'un ancien rituel de basse sorcellerie : en trempant leurs chaperons dans le sang de leurs ennemis, ils acquièrent pour une lune les pouvoirs Frénésie 2 et Frappe Ultime 2 et disposent de (Vo+Ch+5) PP pour s'en servir. Ils sont habillés comme des lascars (avec une forte dominante rouge dans leurs vêtements) et peuvent, une fois leurs larges capuches rabattues, passer pour des zonards humains.

de cale à une épée bâtarde aussi gravée qu'authentique. Ces ouvrages anonymes racontent de façon certes un peu édulcorée l'œuvre de Georges et de ses fidèles lieutenants

Khalid et Laurent, puis détaillent les mœurs dissolues de Faërie. Leur lecture (longue et en latin) offrira deux rangs en Savoir occulte et un dans la spécialisation fées à qui les

lira. À la fin du dernier sont glissés deux obscurs feuillets annotés par Henri.

Ils traitent d'un passage vers Faërie qui s'est ouvert sur une butte, près d'un antique cromlech à Rouenche. Le lieu est bien connu des forces du Bien. Les gens du coin le disaient enchanté, et ils y montaient pour offrir des chèvres aux fées. Puis la porte fut fermée en l'an 709 par un sorcier converti qui devait rester comme St Martin de Rouenche. La butte fut sanctifiée, un calvaire fut dressé devant le cromlech, et des siècles durant, les gens du village y montèrent une fois par an s'y faire dire la messe. Les filles qui ne trouvaient pas de mari s'asseyaient sur un caillou, on bénissait les chèvres, tout le monde était content. Puis Nybbas inventa la télévision et l'on oublia de célébrer ce pauvre St Martin de Rouenche. Mais depuis un an, la porte s'est rouverte, et déjà des anges sont en train d'organiser sa fermeture.

Visiblement, Henri bossait directement sous les ordres d'Albrecht et collectait des informations sur la façon de s'y prendre. L'opération devrait avoir lieu au cours d'un pèlerinage à la façon de ceux qui se faisaient jadis en mémoire de St Martin. On trouve d'ailleurs des tracts dans l'appart, invitant les anges à se joindre nombreux et accompagnés à cette belle manifestation de foi chrétienne qui se tiendra... le week-end suivant. Le compte à rebours est lancé ! Les tracts n'abordent pas la finalité exacte du pèlerinage, mais certains ne cachent pas son caractère de manif anti-fée. Il y en a aussi bien sûr des normaux destinés à des croyants humains et n'abordant en rien le Grand Jeu et ses turpitudes. La procession partira le samedi matin de St Ambroise-la-Bastide pour finir le dimanche soir sur la butte dite « du Calvaire aux fées » sur la commune de Rouenche.

Note 1 : si un des PJ sert Zanag, les notes d'Henri sont en angélique, sinon en latin, voire même en français si décidément les PJ n'ont aucune compétence utile !

Note 2 : Rouenche, ville tout aussi fictive que Champigny-le-Château, se situe où bon vous semble (le Limousin ou l'Auvergne paraissent tout indiqués).

## LES CONTES DE L'APÉRO

Depuis quelques mois, il serait question dans les milieux *aware* de Bretagne d'un bistrot, « La Sirène », qui apparaîtrait en fin de soirée aux ivrognes égarés. Le quidam qui commet la folie de pousser sa porte tombe sur une assemblée de fêtards Korrigans et Mary Morgan qui lui paient à boire s'il accepte d'injurier Dieu et de chanter des horreurs salaces en breton. Cette étrange histoire a ceci de commun avec celle de l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours, qu'Henri a eu beaucoup de mal à trouver des témoins. Les notes de l'ange d'Yves font d'ailleurs part de son scepticisme. Mais il avait fini par trouver la trace de Jean-Loup Keraudy (le nom encadré dans ses notes), un maître-nageur retraité qui semblait savoir des

choses. Si on l'appelle, l'intéressé confirme à demi-mot, mais refuse d'en dire plus au téléphone. Prétextant des hémorroïdes, il n'accepte un rendez-vous que chez lui, à Plouhinec, en Bretagne.

Les PJ ne seront pas déçus du voyage. Jean-Loup Keraudy, à près de quatre-vingts ans, n'aspire qu'à recevoir la visite de jeunes gens désireux de l'écouter. C'est qu'il en a, des choses à dire. Pensez donc, il fut l'un des pionniers de l'apprentissage moderne de la natation ! Et il en a, des anecdotes à ce sujet. C'est qu'à l'époque, on ne portait pas ces maillots de bain échanrés, ah non ! C'était tout un rituel pour se mettre en tenue. Notez, c'est flatteur sur une fille, ces nouveaux maillots. À condition qu'elle soit jolie, bien sûr. Hein pardon ? Vous pouvez répétez ? Ah, le bar de la Sirène. Pour sûr, que Jean-Loup y est allé. Même qu'il y a chanté toute la nuit avec des Korrigans. C'est le truc le plus curieux qui lui soit arrivé depuis qu'il a vu une traction avant sortir de la mer en 89 ! C'étaient des gens très sympathiques, assurément. Non, il ne sait pas comment retrouver le bar, à moins de se faire tous les soirs la rue de la soif...

La réalité est tout autre. Charmé (dans tous les sens du terme) par les fées, Jean-Loup leur sert de boîte aux lettres. Trois émissaires de « la Sirène » sont cachés chez lui : ils espionnent la conversation et se tiennent prêts à intervenir pour tomber sur les PJ. Mais tout devrait bien finir puisque ce sont... des démons.

Le rade aboli n'est autre qu'une stella daemonis, une petite Marche intelligente qui a conclu un accord avec une poignée de Korrigans, lesquels s'en servent de QG. Leur chef, le charismatique et velu Mistigri, cherche à contacter autant de fées et de sympathisants que possible. Il sait que Georges est de retour et que déjà, des fées ont été prises ou tuées par des anges au service d'un certain Nathan. Alors, il essaie de réunir le plus grand nombre de volontaires possibles pour organiser la contre-attaque. Mistigri est lucide : il sait qu'il ne peut compter ni sur Puck, ni sur Titania. Les princes de son peuple ne sont pas prêts à se mouiller dans une opération de vendetta contre les anges, de peur de rompre pour de bon la trêve entre le Paradis et les fées et de déclencher des représailles à grande échelle. Qu'importe ! Les Korrigans ont des amis, et certains Celtes seraient même prêts à épauler ces fées bretonnes et bretonnantes. Comme Yvonne Glantec et ses cinq filles, qui tiennent une crêperie à Vannes le jour et se changent en guerrières la nuit. Et pensent pouvoir joindre un groupe de druides et d'autres héros de leur panthéon, tous désireux de venger une sombre histoire de chaudron qui les aurait opposés aux anges il y a quelques années.

Mistigri est aidé par trois anciens Mary Morgans devenus des démons célèbres : Jack Rackham, Ann Bonny et Mary Read. Le plus fameux ménage à trois des sept mers n'a pas fini pendu comme le prétendent les livres d'histoire. Après avoir bourlingué pour Bifrons, ils ont traversé les

siècles sous forme mémétique, ne se reconstituant qu'à la nomination de Vephar qui les prit sous son aile. Non contents d'être le bras armé des Korrigans, ils amènent leurs propres relations. Des ex-fées passées en Enfer comme eux, mais aussi des anciens de la Maison, dont nos trois démons firent partie sans abandonner leur camp : Mariel, un Jean-Luc renégat très perturbé prêt à rejoindre la cause pour expier sa participation à Durancum, et Grö Syrill, un ex-Baal amoureux de sa tronçonneuse vert pomme et motivé par la perspective de taper sur des anges de Georges...

Ce sont Jack, Ann et Mary qui se tiennent en planque chez Jean-Louis. Leur rencontre avec les PJ devrait bien se terminer puisqu'ils sont du même bord. Ils proposeront alors à l'équipe de les emmener cette nuit même à « la Sirène », pour leur présenter l'embryon de brigade internationale féerique qu'ils contribuent à mettre sur pied. Là, les fées réserveront un accueil chaleureux aux PJ et leur offriront à boire autant qu'ils le veulent, dans un décor de vieille taverne de marins. Ils pourront rencontrer Mistigri, ses Korrigans et ses volontaires, estimer la réalité de leurs forces et le néant de leur plan (tendre une embuscade à Nathan et lui tomber dessus !).

C'est cependant le moment de se souvenir de Kronos. S'ils l'invoquent, le prince apparaîtra sans difficulté et ordonnera à tout le monde de quitter les lieux en courant. Il sera d'autant plus obéi que son arrivée effraiera la stella. Le décor de la Sirène commencera aussitôt à changer d'une façon aussi rapide qu'hostile : des tentacules sortiront du plancher, une gueule garnie de crocs se dessinera sur le comptoir... Sitôt le dernier « client » sorti, la porte du rade aboli disparaîtra dans un plop. Au bout de quelques instants, Kronos réapparaît dans la rue en se léchant les babines. Il sermonne Mistigri et les Mary Morgan, soulignant la légèreté avec laquelle ils se sont alliés à une stella daemonic, entité dangereuse qui n'attendait que de faire le plein pour mieux dévorer tout le monde. Puis il proposera à l'assemblée de lui trouver une meilleure planque. Tiens, d'ailleurs, et si les PJ (que le prince félicite au passage) s'en chargeaient ? Ça ne doit pas être bien sorcier, de reloger discrètement une vingtaine de fées...

## GOEBBELS AU PAYS DES MERVEILLES

Le centre culturel Ste Anne Claire n'est autre qu'un ancien cinéma racheté il y a vingt ans par les forces du Bien, et il en conserve l'architecture typique. Dans l'entrée (les vitres ont été murées), des panneaux exhortant la foi des fidèles ont remplacé les affiches de films. L'une des trois salles a été transformée pour accueillir des réunions. La seconde héberge un important matériel d'impression et la troisième sert toujours à diffuser des films. Les youyous s'en servent d'ordinaire pour passer aux futurs soldats de Dieu des documentaires édifiants sur les forces du Mal ou organiser des festivals de cinéma chrétien pour les anges. En ce moment, Bubble et Mésange (grades 1 de Didier, 15PP) qui tiennent les lieux ont provisoirement clos les

portes du centre en s'enfermant dedans (façon de parler : ils y dorment, mais ce n'est pas Fort Alamo non plus, d'ailleurs ils ouvrent tous deux fois par jour au livreur de pizza) en compagnie de René (Jean, 17 PP) et de leur chef Valfroy (cf. chapitre 3). Ils ont besoin d'être tranquilles pour leur nouveau projet : l'élaboration d'un programme de christianisation audiovisuelle accélérée destiné aux fées. Leur technique révolutionnaire n'est pas sans rappeler Orange Mécanique. Injections massives de calmants et visionnage intensif de films sur la vie des saints en sont les deux mamelles. Ils mènent depuis quelques semaines leur étude sur des lutins captifs, mais les résultats restent décevants et le taux de perte élevé. Les quatre anges soupçonnent une dose peut-être exagérée de Prozac (à tort : c'est le documentaire sur la vie de Bernadette Soubirous qui ôte toute envie de vivre à leurs cobayes).

Les lutins sont enfermés dans des cages à lapins situées dans l'une des cabines de projectionniste. Sur la quarantaine initiale, il n'en reste qu'une dizaine. Ils sont habillés comme des aides du père Noël, mais leurs gardiens leur ont confisqué chaussettes et ceintures pour limiter les tentatives de pendaison. Cette poignée de survivants est totalement lobotomisée : les malheureux ne savent que répéter « Dieu est amour » sur un ton qui achèverait un dépressif. Quatre heures par jour, pour se remettre de leur catéchisme vidéo, ils se reposent en fabriquant des jouets en bois. Sinon, ils somnoient dans leurs cages.

Le cinéma possède une sortie par derrière qui donne sur une courette attenante. C'est là que Mésange a enterré les cobayes qui ont craqué. Il a poussé le vice jusqu'à leur ériger de petites croix avec des bâtons d'esquimaux.

Ajoutons que la salle de réunion accueille sur une grande table une large maquette de 2 x 2 mètres, qui représente à première vue une version Bauhaus du village des Schtroumpfs. Mais comme l'explique une petite pancarte, il s'agit en fait d'une représentation des baraquements imaginés pour héberger les fées dans le futur *Tinytoyland*. Quelques documents dans la salle sont autant de pièces pour comprendre le projet délirant de Nathan et Albrecht. En particulier la cassette d'un dessin animé qui présente en dix minutes le concept de cette rééducation des fées, à grand renfort de gnomes heureux d'aller à la messe. Il est très bien fait (par des anges de Didier tout de même) et pour un peu, donnerait presque envie de s'enfermer dans un baraquement pour y fabriquer des cubes en bois.

S'introduire dans le centre culturel n'est pas difficile. La cour n'est séparée de la rue que par une lourde porte de sécurité (jet d'Intrusion difficile). Les PJ peuvent aussi se débrouiller pour se faire ouvrir (si l'un d'eux se déguise en livreur de pizza par exemple...). La vraie difficulté, c'est de composer avec la présence permanente des quatre anges. À moins d'être extraordinairement discrète, l'équipe devra s'en débarrasser. Espérons que les démons soient fans des éliminations en finesse (une napolitaine au cyanure, une !), le centre est tout de même en plein Paris...

## NOTRE-DAME DU DERNIER SOUPIR

Le couvent St<sup>e</sup> Eulalie, qui date du XIII<sup>e</sup> siècle, est célèbre, et pour une fois, une simple recherche sur Internet (ou un jet de Culture générale ?) peut constituer une approche utile. Situé en Champagne et isolé de toute forme d'habitation, il tombe plus ou moins en ruine, mais après des décennies d'abandon, il accueille à nouveau une communauté d'une dizaine de sœurs qui œuvrent à sa rénovation. Il comporte trois bâtiments : une petite chapelle et sa sacristie, un dortoir et un réfectoire agencé autour d'un cloître (une cour carrée encadrée par des allées couvertes aux nombreuses colonnes, un lieu idéal pour une fusillade...), ainsi qu'un vaste potager attendant destiné à nourrir les nonnes. Ce lieu ancien n'est plus visitable, mais certains historiens ont pu obtenir de venir admirer la superbe gravure du XIV<sup>e</sup> siècle représentant St Georges et le Dragon qui est exposé dans le réfectoire.

Ce qui n'est pas « googlable » par contre, c'est que :

- Seule la chapelle est « dangereuse » pour les démons (ce dont les plus érudits des PJ peuvent se douter). Et encore, avec bénédiction (jeunesse) 2 et 12PP, elle n'ira pas bien loin...
- Le dortoir cache un accès à une cave aménagée en oubliette.
- À l'entrée est garée une moto noire décorée d'une petite fée clochette. Les nonnes seraient bien embarrassées si elles devaient en justifier la présence...
- Sur la colline voisine rouille une épave de moissonneuse batteuse couverte d'escargots. C'est le point d'observation idéal pour surveiller la cour du couvent aux jumelles sans être vu.

Les démons savent par les notes que les anges retiennent des fées prisonnières dans ces murs et devraient en toute logique leur porter secours. Ce serait même pour eux l'occasion d'une belle baston bien défoulante (si ce sont de vrais pros, ils auront beaucoup assassiné mais très peu combattu jusqu'ici).

Seulement l'idée de prendre d'assaut un monastère peut flanquer la pétoche au fidèle de Baal le plus hargneux. Il est donc important de bien faire comprendre aux joueurs qu'il ne s'agit pas d'un énorme bunker avec un crucifix dessus, mais plutôt d'une petite villa du bon Dieu qui tombe en ruine. Avec un peu de préparation et de finesse, il est même facile de s'y introduire en éclaircur.

Mère Hildegarde, la supérieure, a beau être une vieille peau doublée d'un ange de Joseph (grade 2, 25PP), elle n'en est pas moins très fière de la gravure du réfectoire, et pour peu qu'elle soit prévenue par téléphone, recevra volontiers quiconque se fait poliment passer pour un historien ou un spécialiste de l'art.

Elle ne faillira pas non plus aux devoirs de l'hospitalité chrétienne, ouvrant sa porte à un nécessiteux ou un affamé, mais se montrera alors très soupçonneuse et pressée de flanquer dehors le ou les malheureux (elle ne craint pas les démons, mais plutôt les vagabonds, les voleurs et les pervers...).

Mais un visiteur ne sera pas libre de ses mouvements. À part cette fichue représentation de St Georges, la seule chose intéressante est la croix que les sœurs décorent en vue du pèlerinage de St Martin de Rouenche auquel tout le couvent compte participer. Et ne s'en cache pas.

Contrairement à cette vieille bique de mère supérieure, les neuf autres sœurs (Cunégonde, Radegonde, Frédégonde, etc.) sont fraîches et souriantes. Hélas, ce sont en fait deux anges de Joseph (15 PP), deux de Georges (12 PP) et cinq soldates de Dieu (section lourde). Leurs cellules trahissent d'ailleurs vite ce travers : on y dégote plus facilement un fusil mitrailleur qu'un chapelet. Mais en apparence, le couvent est paisible et on ne peut plus normal. Ce n'est qu'à la nuit tombée, alors que rien ne bouge à trois kilomètres à la ronde, que les sœurs visitent leurs prisonniers. Nathan leur a confié la garde des fées capturées pour éviter de devoir les faire passer par Notre-Dame. Chaque soir, Hildegarde fait monter l'une des créatures dans sa cellule et entreprend de lui arracher des aveux sur ses liens avec Satan (liens inexistant jusqu'à l'arrivée des PJ !).

Il y a pour l'heure huit détenus, ceux décrits dans les notes d'Henri.

Le gang des tordus (Snil, Lard, Olf, Nulf, Greif, Troheim et Klaw) est une bande de faux monnayeurs nains et de gobelins. Ils se sont faits capturer il y a plus d'un mois déjà et sont à bout de force, la mère supérieure n'y allant pas de main morte avec les tenailles ! Chauds partisans de la lutte contre les anges, ils avaient mis en place avant de se faire cueillir un réseau destiné à acheter des armes. En bonnes fées noires, ils se montreront amicaux et reconnaissants envers les démons, allant jusqu'à leur offrir à chacun la somme de trente mille euros en faux billets quelques jours plus tard. Canine Toothkeeper, fée des dents et propriétaire de la moto noire, est revenue des Amériques au retour de son peuple. Ayant eu vent de ce qui se passait par une relation de chez Christophe, elle s'est mise à enquêter, et de fil en aiguille, en est venue à espionner Henri et ses compagnons. C'est cette audace de trop qui lui vaut cet emprisonnement. Mais qui lui a permis de comprendre beaucoup de choses sur les intentions des anges et sur la procession qui se prépare. Elle sait même quel rituel le serviteur d'Albrecht compte utiliser, et comment ruiner ses efforts. Sorcière elle-même, elle veut se mêler à la procession, suivre de près l'incantateur, le laisser faire sa petite cuisine et, à quelques instants de la fin, apporter sa propre touche pour changer les effets de la formule. La porte se fermerait bien (ce qui n'est pas grave du tout à ses yeux, il y en a d'autres...) mais en s'effondrant sur elle-même, et son énergie magique éclabousserait les fées, leur apportant un regain de puissance ! C'est du moins ce qu'elle promet d'un ton fiévreux : les PJ ne sont pas obligés de la croire sur parole.

Pour le reste, Canine est un PNJ important du scénario, elle a droit à ses propres caractéristiques à la fin, et surtout, les PJ vont devoir l'escorter dans le chapitre 3...

## CHAPITRE 3 : LE DERNIER PÈLERINAGE DE SAINT MARTIN

*Où les démons vont à la messe, où l'on se souvient des joies de la randonnée sous la pluie*

Si tout s'est bien passé, à ce stade de l'intrigue, les démons ont pu faire connaissance avec plusieurs groupes de fées activistes qui leur sont redevables et ne leur auront pas fait un secret de leurs projets. De belles idées qui tiennent tout simplement du suicide.

Kronos se rend compte (et peut-être aussi les joueurs) en mettant bout à bout leurs espoirs absurdes qu'ils sont compatibles avec le délire de la fée des dents. S'ils attaquent la procession dans les derniers instants du rituel, l'effet de surprise offrira peut-être à Canine l'occasion de le détourner à ses fins. Quitte à ce que les ultras de la cause féerique se fassent massacrer les armes à la main, autant que leur sacrifice soit payant. C'est une issue violente que déplore le prince du temps, mais il sait qu'une guérilla larvée contre les anges serait tout aussi sanglante et désespérée. Le seul vrai problème dans ce plan, c'est le non-respect du principe de discrétion. Impossible de laisser des créatures venues du fond des âges tomber sabre au clair sur une procession religieuse pleine d'humains. L'idéal serait de faire en sorte que seuls les anges et leurs laquais mortels assistent à l'assaut. Et pour cela, il a un plan.

Kronos rend visite au petit Valefor, ce jeune et sympathique prince qu'il a aidé à se mettre en selle il y a à peine un siècle. Et le menace tout de go de révéler au Conseil sa double nature s'il ne l'aide pas. Valefor accueille ce énième marchandage du vieux Kronos avec le sourire crispé d'un habitué, et va poliment, chercher ce que le prince du temps voulait : la précieuse bannière de Saint Ganelon. (Ganelon du Buy était un chevalier brigand qui, après avoir rançonné toute sa vie les voyageurs et les paysans, s'en alla à la Croisade et périt au siège de St Jean D'Acre dans les bras d'une prostituée libanaise. Des démons de Kopal parvinrent à le faire canoniser trois siècles plus tard, et Andromalius, amusé, fit concevoir une fausse bannière lui ayant soi-disant appartenu, que hélas il devait bientôt égarer. Elle accorde le pouvoir d'humanité au niveau 4 à ceux à qui elle est confiée et donne la sensation aux observateurs qu'il s'agit là de fervents chrétiens. Son seul défaut est de faire quatre mètres de long...)

Satisfait, Kronos n'a plus qu'à convoquer les personnages pour le dernier round. Il leur expose le plan qu'il a décidé d'appuyer malgré sa brutalité. La tâche des PJ est aussi simple que redoutable. Équipés de la fameuse bannière, ils doivent participer à la procession au côté de Canine, la protéger et faire en sorte qu'elle parvienne à prendre la main sur le rituel au moment où Mistigri et les siens passeront à l'attaque. Mais surtout, surtout, ils

doivent s'assurer qu'un minimum d'humains soit présent au moment de l'embuscade. C'est même l'essentiel. S'il restait trop de témoins innocents, l'action serait annulée. Il est hors de question que cette histoire se termine en eau de boudin alors que le prince y est mêlé. Le gros du travail consistera à pousser les participants à abandonner ce stupide pèlerinage. Une fois que Canine aura effectué son tour de magie, il faudra se replier au pas de course avant que les anges n'aient le temps d'étripper tout le monde. (Personne ne croit un seul instant à ce que les fées l'emportent militairement, même pas elles !). Qui plus est, il s'impliquera en voilant les prévisions par l'intermédiaire de son domaine. Les détections du danger comme celles du futur ne donneront aucun résultat inquiétant. Les PJ n'ont plus qu'à être malins, imaginatifs et... discrets.

Sur le papier, cela semble simple. Mais quand le samedi matin, après s'être dûment préparée, l'équipe assiste au départ à St Ambroise-la-Bastide, c'est une foule de près de trois cents participants amassés qui assiste devant l'église à une messe en plein air vite abrégée par une averse. C'est d'autant plus impressionnant que certains chantent en latin. D'autres portent d'immenses croix, et il y en a même qui sont déguisés. Les démons risquent de paniquer : il y a trop d'humains et sans doute beaucoup trop d'anges ! Et c'est tant mieux pour vos joueurs, ça leur donnera des sensations.

Heureusement, ils ont de gros atouts de leur côté. Pour peu qu'ils sachent les exploiter, la procession se réduira comme peau de chagrin.

D'abord les divisions des anges présents. Ils n'agissent pas sur ordre de leurs archanges mais par un effet d'entraînement entre chapelles plus ou moins intégristes. Il y a déjà de l'eau dans le gaz entre les mouvances avant même que les démons s'en mêlent... D'autant que si nos youyous viennent pour la plupart désarmés, ils n'oublieront pas d'emporter de l'alcool. Ce n'est pas un pèlerinage musulman, et les PJ vont vite le comprendre. Combattre le Mal et se priver de tout, ça donne soif. Alors pour peu qu'on encourage les pèlerins à discuter entre eux de sujets qui fâchent (la constitution européenne, la composition de l'équipe de France, ou pour les plus *aware* le récent retour des anges musulmans au bercail...), le ton risque de très vite monter.

Ensuite le trajet joue en leur faveur. Mis bout à bout, les participants devront monter un dénivelé de neuf cents mètres le premier jour, puis en redescendre quatre cents et en remonter six cents le second. Une promenade de santé pour les soldats de Dieu, un chemin de croix pour les grenouilles de bénitier. Dans ces conditions, un début de rhume peut dissuader bien des fidèles.

Enfin, le temps est avec eux. Et là, je ne parle pas de Kronos, mais de la météo. Mistigri a pu joindre des druides prêts à l'aider qui vont jouer de leur pouvoir pour se mettre les nuages dans la poche. Des averses vont rincer



méthodiquement les participants durant la première journée et descendre bas le lendemain pour donner une belle brume, le tout sous l'œil goguenard de l'archange des vents qui s'en voudrait d'intervenir. Dès le premier soir, les abandons seront faciles à susciter.

## VOL AU DESSUS D'UN NID DE YOUYOUS

Ca y est, il pleut des PNJ dans le scénar ! C'est le genre de situation qui peut crisper un MJ, même aguerri. Alors si vous êtes débutant, ne prenez pas cette pléthore comme un fardeau, mais comme un atout. Aux yeux des PJ, le pèlerinage apparaîtra comme une masse bigarrée de chrétiens en marche avec des anges parmi eux. Inutile de leur présenter les différentes factions à la suite, ce ne serait

même pas réaliste : ils les découvriront au fur et à mesure. Elles ne sont là que pour offrir plus d'opportunités aux personnages de semer le souk, histoire qu'à chaque fois qu'ils montent un truc bien fait, il y ait toujours des emplumés susceptibles de mordre à l'hameçon. Elles permettent aussi aux PJ de passer inaperçus au milieu du bazar ambiant. Ne faites ressortir une faction qu'au moment où ça peut booster la partie, et ignorez-la le reste du temps. (Et cela va sans dire, n'hésitez pas à dégager celles qui ne vous plaisent pas ou à en inventer d'autres). L'essentiel pour les joueurs est de bien comprendre que les pèlerins marchent par grappes d'affinité, et que par effet domino, une démotivation ou une dispute bien choisie en entraînera d'autres.

C'est aussi l'occasion d'illustrer la triste réalité des forces du Bien : même les plus fanatiques ne s'aiment pas entre eux, chacun soupçonnant les autres de déviance. Au point qu'il est probable (surtout si les PJ s'en mêlent) que des bastons éclatent, non seulement entre suivants humains, mais aussi entre anges. Dans ce cas, les emplumés n'utiliseront ni armes ni pouvoirs voyants, mais dans leur enthousiasme viril, des nez cassés et des molaires qui giclent sont à prévoir, voire même des membres brisés.

Note : la flopée de croyants venus de façon indépendante, qui ne comptent souvent faire que le premier jour et désertent de toute façon dès les premières pluies, n'est pas décrite.

## 1. LES BREBIS

Ces groupes forment la masse des participants ignorants du Grand Jeu. Les démons ont toutes les raisons de l'Enfer pour leur nuire, mais aucune de valable pour les conduire vers l'embuscade. Il faudra impérativement s'en débarrasser avant. Ce ne sera pas forcément très dur vu l'ambiance et les conditions de la procession.

### BÉNÉVOLES DU BON DIEU

« Ne condamnez pas les autres, pour ne pas être vous-mêmes condamnés » (Matthieu 7:1)

Venus faire prendre l'air aux pensionnaires de leurs différents hospices, ces anges apprécieront moyennement l'ambiance générale, trop martiale à leur goût. Il devrait être facile de les pousser à renoncer au terme de la première journée, d'autant que la randonnée est bien trop

### UN PLANNING POSSIBLE

La procession étant avant tout une belle randonnée, ces horaires sont ceux prévus par les organisateurs et ne seront vrais que pour les meilleurs marcheurs. Les traînardes auront aisément entre une demi-heure et une heure de retard à chaque fois.

#### Samedi

**8h** RDV à St Ambroise la Bastide.

**9h-10h** Messe en plein air et première averse...

**12h-13h** Pause, prières, bénédicité puis déjeuner.

**16h30-17h30** Fin de la marche et dépliage des tentes sur une hauteur à moins de deux kilomètres de St Julien-les-deux-ânes (ses 12 000 âmes, son bistrot typique, son musée du sabot, son bar boîte près de la nationale...).

**17h30-18h30** Messe en plein air, la pluie redouble.

**18h30-19h30** Débats sur le christianisme et la société par groupes ou apéro/ foot improvisé

**20h** Bénédicité puis dîner (pique-nique ou descente sur St Julien). La pluie s'arrête.

**21h** Prières et lecture des psaumes dans la chapelle/virée au bar de certains anges.

**22h** Extinction (théorique) des feux/tournée de chartreuse/départ en catimini de jeunes dans un bar boîte.

#### Dimanche

**1h** Les abonnés sont fin bourrés et foutent le souk, nombreux réveils et engueulades.

**1h30** Des jeunes qui rentraient en catimini se font griller, ré-engeulades.

**4h** Un compagnon tire sur un lapin en le prenant pour un familier... Réveil massif, ré-ré-engeulades.

**7h** Réveil, douche au ruisseau, petit-déjeuner, café froid, mines de déterrés, le camp tourne au ralenti.

**9h15** Départ avec plus d'une heure de retard.

**9h25** Averses, nombreux abandons.

**11h-12h** Pause messe. L'équipe essonnoise se bastonne avec des purs, déclenchant l'ire de Nathan et son éjection.

**13h** Pause déjeuner, re-averse, abandons

**18h15** Arrivée sur les collines qui surplombent Rouenche. Début du brouillard.

**18h30** Arrivée devant le « Calvaire aux fées » (le cromlech) et début d'une messe fort curieuse.

**18h40** Les fées attaquent !

rude pour leurs malheureux protégés et que les anges de Georges ne sont pas du genre patient face « aux éclopés en béquille qui n'avaient qu'à rester chez eux ».

**Effectifs** : Aline (Blandine, 16 PP), Aimé (Christophe, 16 PP) et Marie-Jo (Guy, 23 PP), 12 petits mongoliens, 20 handicapées, 40 petits vieux

**Bonus** : Médecine 3, Réclamer plus de pause 3+

**Matos** : tenues sobres mais détendues, appareils photo, livre sur les Mystères de Fatima

#### JEUNES CATHOS

« Viens, Esprit Saint, remplis les cœurs de tes fidèles, et allume en eux le feu de ton amour. »

Ces anges s'occupent de jeunes cathos qu'ils ont traînés à la procession dans le vain espoir de passer un week-end sympa entre chrétiens de tous horizons. Malgré des positions rigoureuses sur le papier, les ados ont entre quinze et dix-huit ans et les préoccupations qui vont avec. Leur attitude un peu trop juvénile facilitera leur exclusion. En dépit des anges qui les encadrent, il est même possible de les motiver pour une virée en boîte le samedi soir. La fatigue et la gueule de bois du lendemain feront le reste.

**Effectifs** : Alban (Ange, 14 PP), Sophia (Didier, 13 PP) et 30 lycéens croyants mais très ouverts.

**Bonus** : Hobby [draguer, mais avec respect] 2, Se payer la tronche des rigoristes 2+

**Matos** : tenues décontractées, lunettes de soleil, furieuse envie de s'amuser entre les messes

#### SCOUTS « GODEFROY DE BOUILLON »

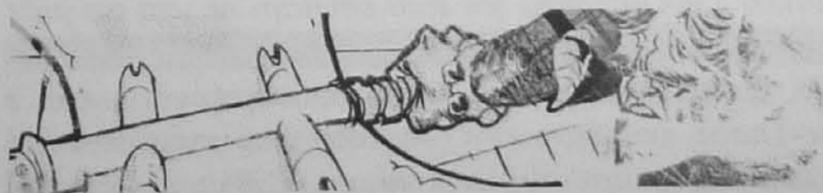
« Le scout est franc joueur, il ne triche ni avec Dieu ni avec les hommes. »

Ces scouts traditionalistes sont destinés à devenir des soldats de Dieu, et le pèlerinage fait partie de l'initiation. Mais comme le scout, à l'instar du légionnaire, n'abandonne pas ses blessés, en immobiliser un (crise d'appendicite par le pouvoir maladie, découverte de hasch dans un sac, accusation de vol, ébriété d'une poignée d'entre eux ou je ne sais quelle autre complication) devrait stopper pour de bon toute la section.

**Effectifs** : le chef éclaireur Jean-Louis (Christophe, 17 PP), 5 soldats de Dieu, 40 gamins entre 10 et 15 ans

**Bonus** : Hobby [marcher sous le cagnard en chantant] 2+, Survie 2 (Monter sa tente sous la pluie) 2+

**Matos** : Badge de castor, équipement de survie, bouquins « signes de pistes » et carnets de chant exaltant l'âge d'or des colonies.



#### 2. LES ÉLECTRONS LIBRES

Qu'ils semblent sympas ou très cons, ces anges n'en sont pas moins de féroces casseurs de démons. Rien ne s'oppose à leur présence durant l'embuscade, mais des PJ facétieux auront à cœur d'en faire des nuisances pour

l'organisation générale, d'autant que leur éjection affaiblira la force de frappe du Bien.

## LES ABONNÉS DE L'ÉQUIPE

« *Le corps est le temple de l'Esprit Saint* » (Saint Paul)

Ils sont là pour montrer que le sport est la prolongation laïque des valeurs chrétiennes et qu'un club de supporters vaut bien une aumônerie.

**Effectifs :** Étienne, Momo (Daniel 14, PP) et Raoul (Michel, 13 PP), 15 soldats de Dieu

**Bonus :** se faire les ambassadeurs des nobles valeurs du sport 2 (exhibition de postérieur en état d'ivresse) 3+

**Matos :** Ballon rond, cartouches de clopes, maillots du PSG, radio et oreillette pour ne pas s'endormir pendant les messes, sac à dos rempli de 16.

**Spécial :** coriaces mais pas immunisés contre les effets de l'alcool, ils écoperont d'un malus croissant de 1 à tous leurs jets par tranche de 4 heures à compter du départ de la procession.

## LA 3<sup>e</sup> SECTION D'INTERVENTION DE L'ESSONNE

« *En vérité je vous le dis, c'est l'heure de rouler un petit feu-spli.* »

Officiellement, ce groupe de mission est là en pénitence pour expier un beau foirage (influencés par un démon de Nisroch, ils ont bastonné un curé en croyant qu'il s'agissait d'un renégat déguisé en Batman). Officieusement, on leur a demandé un petit rapport sur ce pèlerinage spontané. Albrecht, qui s'en doute, les enverra se faire blâmer à Notre-Dame à la moindre incartade.

**Effectifs :** Alex (de Michel), Gwen (de Janus) et Mathieu (de Mathias). Tous à 19 PP.

**Bonus :** fumette en toute discrétion 4+, Hobby [à nous les petites chrétiennes !] 3

**Matos :** tenues civiles, un sac à dos bourré de flingues pour Alex (bien qu'il ait une épée bénite !), une boîte de capotes pour Gwen, une gameboy pour supporter les messes pour Mathieu et du shit pour tous. À eux trois, ils doivent porter une croix en bois de trois mètres sur deux, ce qui ne laisse pas de les faire râler.

## 3. LE NOYAU DUR

Ils sont déterminés et plutôt méfiants : les tentatives classiques (pouvoirs, intoxications, etc.) peuvent s'avérer dangereuses. Il est probable qu'ils arriveront tous au calvaire.

## LES ÉNERVÉS DE NOTRE-DAME

« *Montrons à nos archanges que leurs serviteurs ne sont pas prêts à baisser les bras devant le malin.* »

Agents de terrains cyniques ou gratte-papiers aigris à Notre-Dame, ces anges sont tous bien plus intégristes que leurs archanges.

**Effectifs :** une douzaine d'anges de Blandine, Daniel, Didier, Jean-Luc ou Marc (tous dans les 12 PP).

**Bonus :** dire du mal de leurs supérieurs 2+

**Matos :** tee-shirt à la gloire de Jean Paul II ou de Benoît XVI, air de faux-cul, ragots en tout genre, tracts comparant l'avortement à l'holocauste.

## JOHN THE REVELATOR

« *Je ne veux savoir qu'une chose, où est-ce qu'ils se cachent ?* »

- Aliens

Quoique british et peu adepte de folklore catho, John ne refuse jamais de prêter main forte à ses collègues ultras. Sa tâche consiste à repérer d'éventuels trouble-fêtes démoniaques au sein du pèlerinage. Hélas pour lui, ses pouvoirs seront contrés par l'appui de Kronos.

**Effectifs :** John (Laurent, 22 PP), 5 soldats de Dieu

**Bonus (pour John uniquement) :** Savoir d'espion 2 (Passer des coups de fils sibyllins à des interlocuteurs mystérieux 4), détection du mal 2, sens du danger 3

**Matos :** costard-cravate, téléphone mobile, gros calibre avec silencieux soigneusement dissimulé.

## COMPAGNIE DES PURS

« *Debout parmi les hommes, à genoux devant Dieu !* »

Sorte d'amicale des cinglés du Seigneur, la compagnie est un cercle qui rêve de fonder un nouvel ordre de chevalerie moderne. Pour se faire remarquer, ils portent avec eux une croix de six mètres de haut, sont vêtus comme des pénitents espagnols (un costume charmant et proche de celui du KKK) et s'autoflagellent en marchant. Les compagnons fichent la frousse aux humains et même les autres anges intégristes les trouvent tarés, c'est dire.

**Effectifs :** Yvan, Gus et Raymond (Georges, 13 PP), Robert et Aaron (Joseph, 13 PP), Boris (Laurent, 13 PP), 30 soldats de Dieu

**Bonus :** Savoir militaire 1 (pas de l'oie 2+), Avertissement (Fanatique)

**Matos :** aubes à cagoules, crucifix, rangers, PM et poignards dans les sacs à dos.

## SÉMINAIRE TRADITIONALISTE

Ces anges forment les curés intégristes de demain et sont venus avec quelques disciples triés sur le volet qui seront bientôt ordonnés prêtres. Ils triment avec eux une statue en plâtre de St Martin grandeur nature...

**Effectifs :** les pères Benoît (Dominique 13 PP), Ghislain (Joseph 20 PP) et Octave (Walther 16 PP) et 9 futurs prêtres (tous *aware*)

**Bonus :** Homélie réac 2+, Radoter en latin 3+

**Matos :** bibles, crucifix, soutanes.

Et bien sûr Nathan, Albrecht et son serviteur Jérémy seront là, ainsi que les éventuels survivants des précédents chapitres.

## LA BRUME CACHERA QUE NOUS SOMMES SI PEU NOMBREUX

Lorsque le pèlerinage arrive enfin devant le calvaire aux fées, Albrecht et Nathan y font dresser un autel. L'ange d'Yves prend ensuite la parole pour expliquer que la messe « selon l'ancien rite médiéval » qui va suivre aura pour effet d'éloigner les forces maléfiques. Jérémy se lance alors dans

le rituel en lui donnant l'aspect d'une messe en latin un peu curieuse, ce qui trompe tout de même les témoins qui ne sont pas dans le secret. Un brouillard épais des plus surprenants descend lentement sur ce spectacle irréel et enveloppe les acteurs. Bientôt on n'y voit plus qu'à quelques mètres. Canine murmure les paroles à l'unisson avec Jérémie. Quelque chose semble animer l'air, les PJ ressentent une agitation spirituelle comme un long frisson : c'est la porte vers Faërie qui s'agite dans d'invisibles convulsions.

Soudain, le chant grave des chœurs est couvert par un cri de guerre repris de tous côtés. Le prêtre occultiste décontenancé perd un instant le fil de son enchantement, mais pas Canine, qui s'élance vers lui en psalmodiant. On entend résonner le bruit d'une tronçonneuse et déjà, à travers la brume, on distingue des silhouettes qui s'entretuent.

En plus de ceux que les démons ont déjà rencontrés, seule une poignée de fous ou de braves ont répondu à l'appel. Vétérans fatigués de Durancum qui ne vivent plus que pour se venger, fées passées à l'Enfer qui ne craignent pas la mort, renégats désireux de croiser une dernière fois le fer avec les durs de Notre-Dame, ils ne sont pas très nombreux. Une quinzaine de Celtes sont venus se faire tuer eux aussi, complétant une clique qu'aucun camp ne peut décentement réclamer comme sienne. Carmilla, une ancienne fée qui sert aujourd'hui Samigina, lance ses goules sur les anges alors que Grö Syrill se téléporte au milieu du combat à la recherche de Nathan. Les soldats de Dieu tirent au hasard dans la mêlée. Les Mary Morgans se fraient un passage sanglant pour venir épauler les PJ, mais John et ses hommes se dressent sur leur route. Des hurlements de peur, des membres tranchés par des lames magiques, des guerriers foudroyés, des lutins embrochés : la férocité à l'état pur ! Assaillants et assaillis ont attendu trop longtemps l'heure des comptes.

Si les démons lui ouvrent la voie en affrontant Albrecht, Canine, de son côté, s'approche d'un Jérémie stupéfait et l'égorge. Puis, au pied du calvaire, elle achève le rituel, ce qui devrait lui prendre (au moins) cinq tours. Cinq tours pendant lesquels les anges seront surpris et désorganisés, mais cinq tours où les démons doivent tenir coûte que coûte. Nathan, vainqueur de Grö Syrill, risque en particulier de poser problème. Si les personnages tiennent bon et que le rituel s'achève enfin, ils entendront Canine prononcer ces mots : « Je dédie ce sortilège à Féerie ». Puis une vague d'aura submergera tous les combattants, qui subiront une perturbation de pouvoir de niveau 4. La porte vers Faërie vient de s'effondrer, mais il faut encore battre en retraite. La vallée très boisée permettrait de s'échapper, mais pour l'atteindre, il faut dévaler la butte accidentée et détrempée, poursuivi par des anges entraînés. La fuite sera peut-être plus meurtrière que l'attaque.

Au soir de la bataille, peu seront là pour la raconter. Si les démons ont échoué, l'attaque repoussée ou trop meurtrière en innocents servira de nouvel exemple de la

cruauté des fées, et le projet *Tinytoyland* recevra le soutien officiel de Georges et Joseph. Son avenir sera entre les mains du MJ. Et Kronos se fera taper sur les doigts pour son coupable soutien à cette « embuscade stupide qui ridiculise l'Enfer ».

Si les démons ont réussi, les nombreux anges qui ignoraient tout de la finalité de la procession se retourneront contre Nathan et Albrecht, les tenant pour responsables de la tuerie. Et Notre-Dame condamnera leur « initiative idiote aux conséquences déplorables ». Qu'ils soient morts ou vifs, leur espoir de faire adopter aux forces du Bien leur projet partira en fumée, et le *Tinytoyland* restera dans les cartons. Bien sûr, les anges en voudront aux fées, mais aucune initiative construite n'émergera, ce qui laissera le temps aux doux de calmer les esprits.

Mais surtout, toutes les fées se tenant à moins de mille lieues à la ronde auront reçu un peu du pouvoir de la porte effondrée : 3PP supplémentaires et un niveau dans un pouvoir, même pour celles qui n'en n'avaient pas ! Et plus précieux encore, dans un bref instant de communion, elles auront échangé leur savoir sur le monde moderne, leur situation et celle de leurs ennemis. C'est peu, mais c'est déjà beaucoup pour ce peuple ancien dont l'avenir semblera pour un soir un peu moins désespéré.

### BARÈME DU CHAPITRE 3 (EN PA) :

Il n'y a plus d'humains innocents lors de l'embuscade	+2
Le rituel est détourné par Canine	+3
Nathan, Albrecht et Nicolas sont morts	+2
Par initiateur du projet <i>Tinytoyland</i> survivant	-1
Par 20 innocents présents lors de l'embuscade	-2

### FAIRIES DIE WITH THEIR BOOTS ON (ROLLCALL)

#### Canine Toothkeeper, la fée des dents

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

#### TALENTS

Baratin 4, Combat 3 (épée 5), Défense 3, Discrétion 4, Basse sorcellerie 7, Haute sorcellerie 5, Métier (Recueillir des dents) 3, Moto 4, Savoir Occulte 3 (Fées et mystères anciens 7), Survie 3 (envers et contre tous 7).

#### POUVOIRS

Corps mémétique, Diminution 4, Obscurité 4, Vol 4, Volonté supra-normale 4. De plus elle peut se rendre invisible comme un elfe noir.

#### COMBAT

21 PP, 7 PF, BL 3/BG 6/BF 9/MS 12.

Cheveux et yeux de jais, sourire carnassier, combinaison de moto noire, instinct de survie, collier de dents de lait.

# SCÉNARIOS

Passée pour morte à Durancum puis échappant de peu à l'Inquisition, celle qui ne s'appelait pas encore Canine erra des siècles durant à travers l'Europe chrétienne avant de s'embarquer pour le Nouveau Monde où elle refit sa vie. Elle devint la fée des dents dans l'imaginaire de millions de petits Américains et Canadiens qui attendaient fiévreusement qu'elle vienne échanger leur molaire contre un sou. Ils auraient pu attendre longtemps sans l'amour de leurs parents, les fées ne sont pas des bosseuses. Un peu comme un père Noël qui se ferait trois cheminées par an. Mais de loin en loin, un petit miracle venait ébranler le scepticisme des grands et ravir le cœur des petits.

Écœurée par le retour de Georges, Canine décida un jour de plaquer son existence rose bonbon. Convaincue que Dieu en veut vraiment à son peuple, elle est de retour en France et prête à tout pour aider les siens.

Fée sortie du rang et ardente *unseelie*, elle n'attend rien de l'aristocratie de son peuple, ni de l'Enfer d'ailleurs, mais ne refusera pas l'aide des démons. Face aux PJ, elle essaiera de se montrer sous son meilleur jour et de les aider autant qu'elle peut. Ne serait-ce que pour ne pas les énerver... Elle connaît bien le christianisme et les mœurs humaines, et n'aura pas de mal à se faire discrète durant le pèlerinage.

## Jack Rackham, Ann Bonny et Mary Read, ex-Mary Morgan, Grades 2 de Vephar

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

### TALENTS

Corps à corps 4, Combat 4 (Sabre 7), Défense 5, Discrétion 4, Hobby (Triolisme) 3, Métier (Frères de la côte) 4, Savoir Militaire 3 (Pas de quartier ! 4+), Tir 3 (Arme de poing 4), Chants de marin et éclusage d'alcool 6+.

### POUVOIR

Anaérobiose, Charme 2, Corps mémétique, Esquive acrobatique 2, Membre exotique (crocs), Poison 2, Vie subaquatique.

### COMBAT

25 PP, 6PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24, sabre de marine maudit (66, +9, +8, tueur de Français). Dreadlocks au sel de mer, T-Shirt « tête de mort », nombreux bijoux, piercing et tatouages.

Fées très anciennes, les membres de ce sympathique trio ont rejoint l'Enfer avant même la purge de Georges, mais n'en détestent pas moins l'archange qui a exterminé leur peuple. Anciens Mary Morgans, ils sont séduisants, sensuels, cruels et dénués de pitié. Anciens pirates anglais, ils sont délurés, ripailleurs et armés de sabres maudits tueurs de Français (!). Malgré ce dernier détail, ils sont arrangeants et devraient aisément s'entendre avec les PJ pour peu qu'ils partagent leur goût de la fête.

## Nathan, grade 3 de Georges

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

### TALENTS

Combat 6 (Lance 9), Défense 6, Discussion 6, Intimidation 9, Culture Générale 3 (Histoire Chrétienne 5), Savoir Militaire 7 (Ouvrir une canette avec ses dents 8+).

### POUVOIRS

Armure corporelle (bronze) 4, Aura de courage 4, Colère Divine 6, Décharge électrique 6, Némésis 6, Régénération 2, Télépathie 1, Téléportation 2, Volonté supra-normale 6.

### COMBAT

35PP, 9PF, BL 9/BG 18/BF 27/MS 36, Lance bénite majeure (66, +12, +11, aura électrique).

Tête de gendre idéal, lunettes en verre fumé même dans le brouillard, treillis, tatouage « Dieu le veut » sur l'avant-bras droit, sifflet pour rétablir la discipline.

Nathan a fait profil bas durant les mille cinq cents ans de retraite de son archange, servant tour à tour Laurent et Daniel. Il était grade 2 de ce dernier quand Georges est sorti du placard et obtint son titre de maître en rejoignant son « vrai » patron. Il est optimiste, à raison car il sent bien qu'il a le vent en poupe. Il sait que son archange le soutient secrètement dans son entreprise anti-fées : la seule chose qu'il craint, c'est une intervention prématurée du Conseil qui lui serait défavorable.

Officiellement, cet ange charismatique et doué s'occupe de réorganiser les réseaux de Georges sur la Belgique, l'Angleterre et la Belgique. Il voyage constamment, ce qui lui permet de rencontrer nombre d'anges de tous bords et de nouer des liens avec les ultras, même s'il en tient lui-même beaucoup pour des tarés. D'ailleurs, Nathan n'hésitera jamais à dégager des anges ou des humains de « son » pèlerinage : il faut toujours commencer par purifier devant chez soi.

## Albrecht, grade 2 d'Yves

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

### TALENTS

Défense 3, Discussion 8, Enquête 5, Culture Générale 8 (Histoire Chrétienne 9), Savoir Occulte 6 (Faërie 8), Casuistique 4+ (Justifier le massacre des fées 6+).

### POUVOIRS

Chant Angélique 4, Conversion mentale 4, Lumière céleste 4, Philosophie 4, Sommeil 2, Volonté supra-normale 4.

## COMBAT

29PP, 8PF, BL 6/BG 12/BF 18/MS 24.

Allure de papy gâteau, lunettes à monture d'écaille, sourire faussement doux, ceinture de flasques d'eau bénite sous la soutane.

Albrecht, à l'opposé, est un grade 2 aigri. Ses prises de position hostiles à celles d'Yves lui valent de moisir sur une voie de garage dorée depuis des décennies, aussi se délecte-t-il secrètement de lui nuire via le projet *Tinytoyland* dont il est le théoricien.

Affecté à la surveillance occulte du bassin parisien et du centre de la France depuis plus de vingt ans, il connaît bien les intégristes de la capitale et jouit d'une certaine réputation auprès des anges de terrain « durs » qu'il ne manque jamais d'aider. Il se désintéresse cependant du bon déroulement de la procession, se concentrant avec son serviteur Jérémy sur la seule réussite du rituel.

## Père Jérémy Marne, serviteur de Dieu très spécial

Fo	Ag	Pe	Vo	Pr	Ch
1	2	2	4	2+	3+

## TALENTS

Défense 1+, Discussion 3, Basse sorcellerie 4, Savoir Occulte 4 (Sorcellerie 5).

## POUVOIR

Volonté supranormale 2.

## COMBAT

7PP, 5PF, BL 2/BG 4/BF 6/MS 8.

Tenue de prêtre des grands jours, grimoire ancien.

Depuis plus de trente ans qu'il sert Albrecht, Jérémy a poussé la connaissance des sorciers jusqu'à un niveau très... rare au sein des forces du Bien. C'est à la fois l'atout et la faiblesse du plan de son maître, car en cas d'échec, l'usage de ce genre de méthode n'attirera pas la bienveillance de Notre-Dame. En bonne âme damnée, Jérémy ne remet jamais en cause les projets de l'ange d'Yves, projets qu'il est le seul à connaître avec Nathan et Valfroy.

## Valfroy, grade 2 de Didier

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

## TALENTS

Baratin 3, Défense 3, Discussion 3, Casuistique 3, Passion [Accompagner les anges dans leurs projets] 4, Rêve [Créer chaque jour un monde meilleur] 4+, Vocation [se donner l'excellence pour défi] 5.

## POUVOIRS

Charme 4, Chant Angélique 4, Langage universel, Lumière céleste 5, Message Officiel, Sommeil 4.

## COMBAT

26PP, 6PF, BL 5/BG 10/BF 15/MS 20.

Tête à claque, sourire étincelant, auréole rétractable (reste d'un vieil avertissement), costume blanc.

Oui, Valfroy est l'archétype du communicant qu'on a tous rêvé de gifler un jour. Oui, il est aussi ambitieux qu'intégriste. Mais attention ! Comme Nathan, Albrecht et la plupart des anges de cette triste histoire, il est là pour la bonne cause. Sans cynisme, ni arrière-pensée, c'est un vrai fanatique. Il se bat vraiment pour les fées, convaincu que seuls la conversion et le baptême sauveront leurs âmes égarées. Et pour leur assurer la résurrection au jour du Jugement Dernier, il est prêt à toutes les tuer. La fin justifie les moyens.

## FOR THOSE ABOUT TO ROLL

Mon set est fini. J'espère que vous aurez autant de plaisir à lire ce livre que nous à l'écrire.

Je ne vais rien dédicacer à mes potes (juste rappeler à certains d'entre eux qu'ils me doivent de l'argent). Je tairai mon admiration secrète pour ceux qui se donnent pour grand œuvre de critiquer le travail des autres, surtout en cette page trop éloignée des crédits pour qu'ils la trouvent seuls. Plutôt que ma mère (qui s'en fiche pas mal), je voudrais juste remercier la Siroz Dream Team, et plus particulièrement Croc et Tom pour leur confiance. Et saluer tous ceux qui, nous précédant, ont fait d'INS/MV le meilleur jeu de rôle à l'est d'Éden, et tous les fans qui le font vivre depuis des années et pour des années encore. Longue vie à INS/MV !

**L**aurent était confiant. Ce poste de DRH libéré subitement était une chance inespérée. Le boulot en lui-même était bien dans ses cordes. Les consignes étaient simples : écrémer et remotiver. La société avait laissé trop longtemps prospérer une masse administrative énorme et molle en son sein. À l'âge du e-business, c'était une aberration. Seulement, un plan social était inenvisageable pour l'heure : il faudrait pousser les gens à partir plutôt que de les virer. C'était toujours délicat mais Laurent, formé par l'une des meilleures écoles, était expert en ce domaine. Les voies de garage aux allures de promotion et les pressions aux limites du harcèlement étaient ses armes de prédilection.

Estimer les « ressources » du département qu'on l'avait chargé de décimer avait été rapide : quatre-vingts employés avachis dont un bon un tiers de parasites et de tire-au-flanc. Certes, il ne comprenait rien à l'activité de ces gens, mais il n'en éprouvait pas le besoin. Pour son œil expert, les horaires, le temps de pause, la tenue vestimentaire ou encore l'état des bureaux étaient des signes qui ne trompaient pas. La barbe de trois jours, le pas traînant ou la voix molle (il détestait les voix molles) trahissaient le peu de motivation. Et l'employé démotivé était l'espèce à abattre.

Déjà la liste des départs s'allongeait de jour en jour. La seule ombre à son tableau de chasse était un employé improductif du 5<sup>e</sup>. Non content d'être obèse, mal lavé et mal rasé, ce type répugnant conservait sur son bureau un bocal où s'agitaient six mouches. Six ignobles mouches bleues qui semblaient, à leur échelle d'insecte, aussi grasses et grosses que leur maître. On racontait à la machine à café qu'il les nourrissait avec ses déjections nasales. Laurent, qui l'avait surnommé le « veau », sentait bien qu'il serait difficile de s'en débarrasser. Quinze ans de maison et des horaires parfaits : le veau était le premier arrivé, le dernier parti et ne prenait pas de pause déjeuner ! Mais il y avait toujours un moyen.

Au bout de quelques semaines, Laurent apprit que la direction générale à Paris l'avait surnommé « l'équarisseur ». Il l'avait bien mérité ! Plus de dix départs en moins de trois mois, c'était du beau boulot. L'ambiance était redevenue studieuse. Il aurait sans doute une prime. Ragaillard, il se risqua à lancer une attaque frontale contre le « veau ». Ce minable avait accepté en souriant les tâches les plus humiliantes. Quand on avait déménagé son poste en face des toilettes, dans un ancien local technique sans fenêtre et vaguement réaménagé en bureau, il s'était même déclaré satisfait, ne regrettant que le bourdonnement de la ventilation. Quel cloporte ! Cette fois, on allait voir ce qu'on allait voir ! Le visage rayonnant d'un sourire cruel, Laurent propulsa sa silhouette élancée de cadre supérieur en Armani jusque dans le réduit où il avait parqué sa bête noire. Il était en train de causer de ses mouches à Laura, une stagiaire. La pauvre ne savait comment s'en dépêtrer, une vraie sangsue. Mais Laurent, en vrai prince de l'entreprise, allait la tirer de ce mauvais pas.

— Dites, vieux, savez pas ce qu'on dit à la machine café ? On raconte que vous dormez ici ! Sous votre bureau ! Marrant, non ? J'ai l'impression que les gens ne vous apprécient pas à votre juste valeur ici...

— Il paraît qu'à chaque départ, vous faites une croix sur votre mont blanc. Cocasse, non ?

Pour seule réponse Laurent grinça des dents et fit demi-tour.

Les semaines suivantes, il oublia complètement l'incident. Il avait fort à faire avec sa nouvelle idée, un système de badges électroniques avec conservation des données. Il connaissait désormais les horaires de chacun. Par mesquinerie, il avait fait poser un verrou magnétique sur les portes de WC. Même le temps passé aux toilettes était enregistré ! Les réflexions hiérarchiques se mirent à pleuvoir. De l'avis général, l'ambiance s'était dégradée, mais la productivité était en hausse. Une vraie ruche. Il y eut de nouveaux départs et des recadrages en bonne et due forme. Laurent jubilait. Ce n'est qu'au bout de quelques jours qu'il découvrit le problème. Les horaires du « veau » n'apparaissaient nulle part ! Seuls ses passages aux WC étaient signalés. Ce malade qui ne se nourrissait que des chips du distributeur ne quittait donc jamais le bâtiment ? Laurent interrogea le veilleur de nuit, mais cet être abruti par l'alcool, dont seul le quota de handicapés justifiait l'embauche, répondit par un haussement d'épaules et un borborygme obscur. Très bien, Laurent allait mener l'enquête. Il n'avait jamais entendu parler d'un cas pareil, mais c'était sans doute un motif de licenciement valable. Ce mec et ses six horreurs squattaient les locaux de sa boîte !

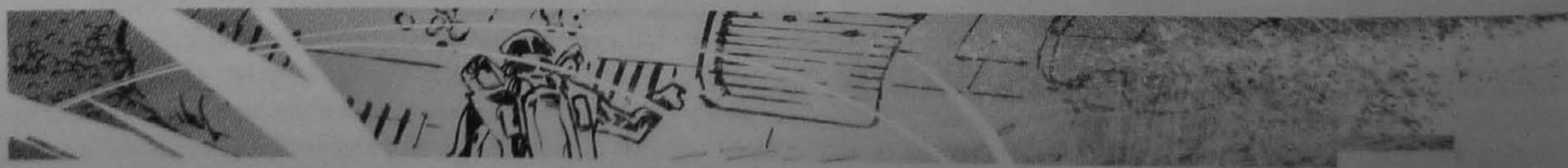
Le vendredi soir, Laurent attendit en silence dans son bureau que tout le monde parte. La nuit tomba, mais il attendit encore un peu. Il était plus de onze heures quand il se rendit enfin au cinquième. Le bruit d'un clavier trahissait la présence du « veau ». Cette fois, il était fait ! Il était là, un paquet de chips sur les genoux, une main posée sur le bocal où s'agitaient ses six horreurs et l'autre tapotant sans conviction.

— Je peux savoir ce que vous faites encore à cette heure-ci dans votre bureau ?

— Ça vous intéresse vraiment ? répondit le veau d'une voix pâteuse en relevant la tête vers lui.

Laurent réalisa que c'était la première fois qu'il le regardait dans les yeux. Son cœur se serra et il voulut tourner les talons, mais ses jambes refusèrent d'obéir. La mâchoire crispée, le corps pétrifié, il entendit le pas lourd du veilleur de nuit dans son dos.

Sophia était rayonnante. Ce poste de DRH libéré subitement était une aubaine. C'était une sale besogne qu'on lui confiait, mais Sophia était une tueuse. Elle excellait dans son domaine et n'avait pas d'états d'âme. Vider des gens ne lui avait jamais filé le cafard. Elle finirait de remettre tous ces salariés au pas ! Son seul souci, c'était ce gros type du 5<sup>e</sup>, une espèce de tocard malodorant qui gardait consciencieusement sept mouches dans un bocal...



# CHÈQUE LISTE

## 1990

- o In Nomine Satanis/Magna Veritas (première édition) – boîte, 80 pages, 80 pages, 40 pages
- o Intervention Divine (extension N°1) – 80 pages
- o Daemonis Compendium (extension N°2) – 80 pages
- o Écran (première édition ; extension N°3) – écran 4 volets, livret 16 pages
- o Berserker (extension N°4) – 80 pages
- o Baron Samedi (extension N°5) – 80 pages

## 1991

- o Mors Ultima Ratio (extension N°6) – 80 pages
- o Demonix Remix (extension N°7) – 80 pages
- o Il était une fois (extension N°8) – 80 pages
- o Mindstorm (extension N°9) – 80 pages

## 1992

- o Insh'Allah (extension N°10) – 80 pages

## 1993

- o In Nomine Satanis/Magna Veritas (deuxième édition) – 192 pages
- o Écran (deuxième édition) – écran 4 volets, livret 16 pages
- o Scriptarium Veritas (extension N°11) – 192 pages ; avec Nisroch et sans Nog
- o Scriptarium Veritas (extension N°11, deuxième impression) – 192 pages ; sans Nisroch et avec Nog
- o Dementia Profundis (extension N°12) – 80 pages
- o Heaven & Hell (extension N°13) – 80 pages
- o Stella Inquisitorus – 240 pages
- o Écran Stella Inquisitorus – écran 4 volets, livret 16 pages
- o Strychnine IV (extension N°1 pour Stella Inquisitorus) – 80 pages

## 1994

- o Muchos Pesos Capharnaum (extension N°14) – 80 pages

- o Deus Ex Machina (extension N°15 ; IN17) – 80 pages
- o Stella Incognita (extension N°2 pour Stella Inquisitorus) – 80 pages

## 1995

- o Rigor Mortis (extension N°16 ; IN18) – 80 pages

## 1997

- o In Nomine Satanis/Magna Veritas (troisième édition) – 224 pages, petit format, tête-bêche, 16 pages
- o Écran (troisième édition) – écran 4 volets, livret 16 pages

## 1998

- o Hell on Wheels (IN20) – 80 pages
- o Liber Angelis (IN21) – 160 pages, petit format

## 1999

- o Sympathy for the Devil (IN22) – 80 pages (La couverture indique IN21...)
- o Liber Daemonis (IN23) – 160 pages, petit format
- o Habeas Corpus (IN24) – 104 pages

## 2000

- o New World Order (IN25) – 80 pages
- o Encyclopedia Spiritis 1 (IN26) – 158 pages, petit format

## 2001

- o Encyclopedia Spiritis 2 (IN27) – 176 pages, petit format
- o Old School (IN28) – 96 pages

## 2002

- o Guide de la troisième force (IN29) – 123 feuilles volantes et une couverture

## 2003

- o In Nomine Satanis/Magna Veritas (IN01, quatrième édition) – Fourreau, 128 pages, 96 pages, 96 pages
- o Écran du maître – écran 4 volets, livret 16 pages
- o FIRE & Ice (IN30) – 160 pages
- o Fire & ICE (IN31) – 160 pages

## 2004

- o Jésus Reviens ! (IN32) – 128 pages
- o Sur la Terre Comme au Ciel (IN33) – 128 pages
- o Les Petites Apocalypses (IN34) – 128 pages

## 2005

- o Angelots en Gelée (IN35) – 128 pages
- o La Bible à Dudule (IN36) – 160 pages, tête-bêche

## 2006

- o In Nomine Satanis/Magna Veritas (IN01, quatrième édition, deuxième impression) – 320 pages
- o On Ferme ! (IN666) – 160 pages



## REVUES ET DIVERS

- o S'ils savaient comme on s'amuse ici... (Backstab 1)
- o La Nouvelle République (Backstab 4)
- o Last night a DJ saved my life (Backstab 6)
- o Poker menteur, impair et passe, et dix de der'... (Backstab 9)
- o Lard contemporain (Backstab 13)
- o Sniff movie (Backstab 16)
- o The way you think, the things you do (Backstab 18)
- o I had a dream (Backstab 20)
- o Adj : nouveaux pouvoirs rigolos (Backstab 29)
- o Adj : soldats de Dieu (Backstab 31)
- o Le Temple d'Emile, Bouddha (Backstab 38)
- o Bisque bisque rageuh (Casus Belli 56)
- o Les aryens, c'est beau mais c'est con (Casus Belli 59)
- o Futur Rok (Casus Belli 61)
- o Cours public (Casus Belli 66)
- o Sauver la planète (Casus Belli 71)
- o Roule ma poule (Casus Belli 77)
- o Promotion canopy (Casus Belli 78)
- o Les escargots meurent debout (Casus Belli 84)
- o La cuisine (démoniaque) sans peine (Casus Belli 94)
- o La 3D de Noël (Casus Belli 102)
- o Le droit du sang (Casus Belli 110)
- o Une pomme d'Adam de trop (Casus Belli 115)
- o À l'insu de leur plein gré (Casus Belli 119)
- o Et deux livres de cervelle (Casus Belli hors série 6)
- o Le pays où les nains de jardin font douze mètres de haut (Casus Belli hors série 15)
- o Dans la peau d'une fille (Casus Belli hors série 20)
- o J'aime beaucoup ce que vous faites (Casus Belli nouvelle formule 9)

- o *Faut pas rater la queue du Mickey* (Casus Belli nouvelle formule 21)
- o *Habemus papam* (Casus Belli nouvelle formule 32)
- o *Operation Gulf Strike* (Chronique d'Outre Tombe 21)
- o *De vitae post mortem* (Graal 24)
- o *Un jour viendra où les Schtroumfs seront les maîtres du monde* (Plasma 1)
- o *La avalé la machine avalé* (Plasma 1)
- o *Secte, sex and sun* (Plasma 3)
- o *Supercon !* (Plasma 4)
- o *Thérèse a le feu au cul* (Plasma 5)
- o *Mon beau navire, ô ma mémoire* (Plasma 6)
- o *Petit bouddha deviendra grand* (Plasma 6)
- o *Il pleut des vaches* (Plasma 7)
- o *Eh, coco ! Logique ?* (Plasma 8)
- o *Les bouddhas, c'est sympa* (Plasma 9)
- o *Seuls les anges ont des ailes* pour Stella Inquisitorus (Plasma 9)
- o *Dix centimes, c'est pas cher* pour Stella Inquisitorus (Plasma 10)
- o *Obélisque !* (Plasma 10)
- o *Promotion canopy* (Plasma 11)
- o *Quelques heures en enfer* (Plasma 11)
- o *??? pour Stella Inquisitorus* (Plasma 12)
- o *Knörr, qu'est ce que tu nous mijotes encore?* (Plasma 12)
- o *Jésus superstar* (Plasma 13)
- o *Tout ça ne vaut pas une fin de semaine à Maubeuge* (Plasma 14)
- o *Un pitbull nommé Wanda* (Plasma 14)
- o *Deux, c'est mieux qu'une* (Plasma 15)
- o *La Cocotte-Minute Sifflera Trois Fois* (distribué par le magasin « Le Temple du Jeu »)



## QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Et voilà ! Le film INS/MV est fini. Le générique de fin vient de défiler sur un paquet d'années et de suppléments, de parties endiablées et de souvenirs divins. En guise de bonus pour ceux d'entre vous qui sont restés dans la salle jusqu'au bout, voici un dernier texte pour la route, une présentation du destin des acteurs du petit théâtre d'INS/MV pour les dix prochaines années. N'y cherchez pas de grand complot ou de dessein caché, le seul but est de s'amuser.

### ARCHANGES

#### ALAIN

Lui et Novalis se sont lancés dans l'opération « Amazone 2 », qui consiste à remplacer le Sahara par une forêt vierge. Au rythme d'un arbre par jour, ça va les occuper encore vingt mille ans, à vue de nez.

#### ANGE

Fraîchement arrivée au Paradis (selon les critères angéliques), Ange s'est assez vite démotivée. Elle se demande si elle n'aurait pas mieux fait de rejoindre les Jules-de-chez-Schmidt-en-face lorsqu'elle a fait son choix. Elle passe de plus en plus de temps à discuter de l'Enfer avec des convertis récents. Juste pour voir... Après tout, prince démon des renégats, ça crache, sur un CV !

#### BLANDINE

À l'insu de tous, elle a été remplacée il y a deux ans par son double venu d'un des rêves de Dieu qu'elle a la charge de garder. Manque de bol, dans son monde, ce double était la princesse démon des cauchemars. Autant dire qu'il règne un beau bordel dans son service et sur la MRC.

#### CATHERINE

Catherine a eu une révélation en regardant Buffy et trouve que le concept d'Esprit vengeur des femmes est bien sympathique. Elle intervient de plus en plus « personnellement » auprès de femmes humiliées, se fait appeler Anyanka et châtie leurs oppresseurs, ce qui alimente les rubriques de faits divers pour la plus grande joie des tabloïds et de TF1.

#### CHRISTOPHE

Des remarques acerbes d'Ange (en 2004) et de Catherine (en 2008) ont sérieusement ébranlé l'archange des enfants, qui s'est décidé à grandir un peu. Mais pas beaucoup : il est maintenant un ado, plein de colère et de révolte. A-t-on gagné au change ?

#### DANIEL

Face au désordre et au changement dans le monde, sur la Terre comme au Ciel, Daniel se réfugie dans un fanatisme teinté de scepticisme, un peu comme un SS à

Berlin en 45. Se sentant incapable de faire face, il s'avoue vaincu devant l'humiliation de la sélection française à la coupe du monde d'Afrique du Sud, et rend son tablier avant les huitièmes de finale.

#### DIDIER

Littéralement débordé depuis que ses services ont définitivement abandonné le papier pour l'informatique, l'archange a personnellement veillé à ce que Bill Gates soit envoyé en Enfer.

#### DOMINIQUE

S'il n'en reste qu'un, il sera celui-là, le pur, le juste, le tatoué. Pour lui, le changement est l'avant-garde du chaos : ce qui a fonctionné, même mal, pendant des millénaires ne saurait être modifié. Ses déboires lors de l'Opération JR lui ont appris l'humilité, ou plutôt à être plus discret. Il a donc décidé d'utiliser le feu contre le feu et ses anges suivent des stages de manipulation et de chantage. Pour l'archange de la justice, force doit rester à la loi, quels que soient les moyens.

#### ELI

Il a pris une forme féminine depuis cinq ans et passe beaucoup, mais vraiment beaucoup de temps chez Régis. Même après les heures de fermeture, en fait. Ils doivent travailler au rapprochement entre les religions, quelque chose de ce genre.

## **FRANCIS**

Devenu conseiller permanent à l'ONU, il y consacre tout son temps, convaincu que c'est le meilleur moyen de lutter contre les errements humains, que ces humains soient Américains, Russes ou Ouzbeks. Il ne désespère pas de réussir à fermer Guantanamo avant 2100.

## **GEORGES**

Sans doute l'archange le plus actif du moment, il a décuplé son nombre de serviteurs et considérablement étendu ses réseaux d'influence. Il semble se préparer à quelque chose d'imminent, sans qu'on sache exactement quoi.

## **GUY**

La lutte sans fin contre les inventions de Malthus continue. Après le SIDA, la grippe aviaire, la vache folle et le chikungunya, il affronte désormais le rhume porcin et le cancer du dindon. On n'arrête pas le progrès.

## **HASSAN**

Découragé par la stupidité des hommes, Hassan s'est retiré sur un pilier pour attendre que ça passe. Il a dû le reconstruire trois fois, ayant été victime de « dommages collatéraux » de « frappes chirurgicales ».

## **JANUS**

Depuis le procès, Janus s'amuse moins, déçu d'avoir pu une fois de plus se foutre de la gueule de tout le monde. Il se demande si renégat n'est pas le nouveau défi à sa hauteur.

## **JEAN**

On ne sait toujours pas quelle est la mission que lui a confiée Dieu il y a quelques années. Jean et une équipe constituée de ses meilleurs anges sont incarnés sur Terre où ils travaillent d'arrache-pied et dans le plus grand secret. Les rumeurs parlant de fœtus et de scaphandres sont sûrement des affabulations.

## **JEAN-LUC**

Toujours pas dégoûté, Jean-Luc poursuit inlassablement sa mission protectrice. Il est un des seuls archanges à assister au Conseil dans un esprit de concorde, d'ouverture, sans arrogance ni arrière-pensée. Dommage que tout le monde s'en foute...

## **JÉSUS**

Il a fait de Chez Régis une véritable chaîne comptant une centaine d'établissements tenus par des anges et des démons à la cool. Son émission quotidienne sur KTO est regardée par quelques millions de téléspectateurs chaque jour.

## **JORDI**

Dégoûté des Verts occidentaux, de leurs luttes d'appareil et de leur mièvrerie mesquine, il s'est inspiré des groupes terroristes basques et irlandais pour lancer Green Fist, un groupe qui agit plus qu'il ne parle. Assassinats de responsables de laboratoires pharmaceutiques, sabotages de baleiniers, destruction d'usines polluantes, rien n'est « trop » pour Jordi et ses petits camarades.

## **JOSEPH**

Dégoûté par les prises de position du Vatican, Joseph soutient les papes de l'Église d'Avignon et leur Nouvelle Inquisition, instrument de la rigueur morale du gouvernement français. Il milite pour l'interdiction des autres religions, du communisme, de l'homosexualité, de la musique, des écoles, des livres et des femmes. Pour commencer.

## **KHALID**

Déçu de l'immobilisme de la Ligue arabe et de l'inaptitude crasse des Palestiniens à prendre leur destin en main, il s'est converti au Judaïsme et fait depuis son service militaire dans les territoires occupés.

## **LAURENT**

Victime de son besoin de tuer en 2012 alors qu'il passait une semaine chez des scouts, il a fait un véritable massacre. Il se fait maintenant appeler Nargil, prince-démon du Surin, tandis que son ancien second Sarah est le nouvel archange de l'épée.

## **MARC**

Tout content d'avoir fait canoniser Reagan et Thatcher, Marc est le plus heureux des libéraux.

## **MATHIAS**

Mathias s'habille désormais en Armani, fume le cigare et boit des martinis à la cuillère, pas au shaker. Il est l'heureux chef de services secrets efficaces et salués

par tous. Il ignore que toute son administration est noyautée par Zanag et que les seuls « anges » qui réussissent contre l'Enfer sont des démons de Zanag.

## **MICHEL**

Passionné de jeux vidéo, Michel passe actuellement plus de temps à fragger en réseau sur le dernier shoot à la mode qu'à combattre des démons ou à diriger les opérations.

## **NOVALIS**

L'archange des fleurs s'est associé avec Marc pour développer les OGM, seul moyen selon ce dernier de rester dans la course. L'efficacité y gagne ce que la poésie y perd, et provoque une crise grave au sein de l'administration angélique.

## **VICTOR**

Le nouvel archange du feu tente de s'opposer à la montée en puissance de Georges, sans grand succès jusqu'ici, du moins en apparence. On prétend qu'il s'apprête à monter une nouvelle religion d'ici quelques années, sous l'impulsion directe de Dieu.

## **WALTHER**

Les temps sont durs pour les anges de Walther. Les démons sont toujours aussi nombreux à s'incarner sur Terre mais qui oserait, dans l'Occident chrétien du XXI<sup>e</sup> siècle, se présenter dans son diocèse pour expliquer sérieusement que sa bouchère est maudite ou que Jean-Pierre Pernaut est un agent du Malin ? Quoiqu'à la réflexion, pour Jean-Pierre, ça peut passer...

## **YVES**

Toujours dans le coma, l'archange des sources n'a pas quitté son lit depuis une éternité.

## **PRINCES- DEMONS**

## **ABALAM**

Abalam s'est rendu compte que la pire déviance mentale est d'être un humain normal, avec un travail dans lequel on espère s'épanouir, une famille que l'on veut heureuse et équilibrée, des enfants à qui l'on souhaite le meilleur et dont on est persuadé qu'ils viendront voir leurs

parents à l'hospice, de payer des impôts en croyant honnêtement qu'ils serviront à faire le bien, de voter avec l'intime conviction de faire bouger les choses et de penser que globalement l'humanité est en progrès et s'avance inexorablement vers des lendemains qui chantent. Du coup il est habillé en costard cravate et se prend pour Raymond Lepichu, cadre bancaire chez BNP-Paribas, coefficient 4, Indice 750, qui adore le brie et Sarkozy, surtout Sarkozy.

## **ANDROMALIUS**

Paranoïaque au dernier degré depuis qu'il voit en chacun de ses subordonnés un Kiel potentiel, Andromalius s'est érigé une forteresse en pleine cité de Dis, un véritable dédale de pièges et de portes blindées. Il donne ses ordres par téléphone et n'accepte plus de recevoir personne. Sauf Baalberith.

## **ASMODÉE**

Viva Las Vegas ! Asmodée est en vacances dans la Mecque du jeu. Il estime que son Empire du Mal tourne très bien sans lui, que son vice se répand tout seul et qu'il n'a donc aucune raison de s'en occuper. Le PMU, les paris et le poker sur Internet tournent tout seuls, comme une montre suisse.

## **BAAL**

Bien qu'il s'amuse avec la guerre de Sécession en Australie, Baal s'inquiète de l'importance que prennent les drones dans les conflits militaires. Où est le mal à envoyer des robots s'entre-démolir ?

## **BAALBERITH**

Depuis leur passage à Internet et sous SAP, les services de Baalberith sont devenus efficaces, et ce contre toute attente. Du coup, les employés libérés de leurs anciennes tâches ont été reclassés en auditeurs internes. Les contrôles fiscaux, légaux et réglementaires pleuvent sur les pauvres démons, aggravant le bordel ambiant et l'inertie infernale. Mais Baalberith est content, car à chaque Conseil, il peut présenter de superbes rapports avec des camemberts de toutes les couleurs et ça, ça n'a pas de prix !

## **BELETH**

Depuis qu'il s'est créé un véritable paradis onirique sur la MRC et qu'il s'y est

installé avec la Meuf, Beleth passe de moins en moins de temps en Enfer ou à s'occuper de ses fonctions. On n'a jamais dormi aussi sereinement que ces dix dernières années !

## **BÉLIAL**

Certains ne changent pas, Bélial est de ceux-là. Trop con pour se remettre en question, trop puissant pour mourir, c'est le prince du feu. Il n'a pas de projet, pas d'avenir, pas de plan, pas de complot : il fait son boulot, consciencieusement, avec l'enthousiasme d'un nouvel embauché. Ah jeunesse !

## **BIFRONS**

Le prince des morts est devenu un véritable sage, récitant des aphorismes étonnamment profonds. Ou peut-être complètement à côté de la plaque, c'est difficile à dire avec les aphorismes. Dommage qu'il sente de plus en plus mauvais.

## **CAYM**

Depuis la disparition du dernier koala, de la dernière baleine et du dernier rhinocéros, Caym s'étirole comme un militaire en temps de paix. Les opérations qu'il voit comme ses chefs-d'œuvre sont passées complètement inaperçues ou presque. Les médias en ont parlé trois jours et tout le monde s'est replongé dans son tiercé, son loto et la Nouvelle Star. Du coup, il réfléchit à faire disparaître les caniches nains, mais il n'est pas sûr d'y arriver, ce qui le déprime encore plus.

## **CROCELL**

Incarner ses démons dans des manchots, ce n'était pas une si bonne idée que ça, en fin de compte. Le prince du froid mettra sans doute encore quelques années à s'en remettre.

## **DAJÏÂL**

Tout content d'avoir réussi à faire se convertir Khalid au Judaïsme, il prépare deux coups gigantesques : convertir Benoit XVIII au Raélisme et faire virer PPDA du 20h.

## **FURFUR**

Tel un Johnny Hallyday infernal, il s'adapte à tous les styles et reste indémodable. Du cryptopunk lesbien ? D'accord. Du rap instrumental ? Pas

de problème. De la cold samba spatio-utérine ? Il ne sait pas ce que c'est, mais il peut t'en faire. De toute façon, il est sourd depuis près d'un siècle, alors...

## **GAZIEL**

« L'Amérique, je la veux, et je l'aurai ». Gaziel bosse sans relâche sur la faille de San Andréas, délaissant quelque peu les autres spots, sauf en été où il se fait un petit tsunami histoire de voir la mer. Les vacances restent les vacances.

## **HAAGENTI**

Mort étouffé en mangeant une pomme. Bon, c'était sur Terre et il s'est retrouvé en Enfer sans souci, mais depuis, le prince de la gourmandise regarde son assiette avec moins d'appétit, voire un peu d'angoisse. Non, il ne passe pas ses nuits à pleurer. J'ai dit non. C'est même pas vrai d'abord, n'insistez pas !

## **KOBAL**

Kobal s'est tué pour voir ce que ça ferait. Finalement, ça n'a fait rire personne.

## **KRONOS**

Ni lui, ni ses services n'existent plus. Non seulement ça, mais de plus, il semble qu'ils n'ont jamais existé *du tout*. De vous à moi, Kronos serait retourné dans le passé pour se tuer lui-même. Enfin, c'est une hypothèse.

## **MAJÛI**

Majûj a investi dans le câble et produit des séries télé à côté desquelles « Six feet under » ressemble au « manège enchanté ». « Up the ass », sa série homo tournée depuis l'intérieur est actuellement en phase de postproduction. Les dialogues sont assez pauvres mais les couleurs sont très bien rendues.

## **MALPHAS**

Le prince de la discorde continue à s'occuper de l'unification européenne, qui compte maintenant cinquante-quatre états (quoiqu'essentiellement issus de sécessions au sein des pays membres). Il se prépare à saboter la dix-neuvième tentative de Constitution depuis 2005.

## **MALTHUS**

Plus personne ne l'a vu en Enfer depuis ses tentatives pour créer un pouvoir Corps

bactériologique en 2011. On raconte qu'il serait tapi dans la cavité nasale d'Andromalius et la cause de son rhume chronique. (Andro, lui, est en froid avec Crocell.)

## **MAMMON**

Mammon a envoyé une lettre en recommandé avec accusé de réception pour demander à intégrer le Conseil Divin. Il trouve que depuis la victoire du libéralisme et la privatisation de la Commission européenne et du sénat américain, la cupidité est officiellement du côté du Bien. Marc ne conteste pas le principe mais n'est pas d'accord sur le salaire demandé par Mammon.

## **MARIE-JOLIE**

Elle a de plus en plus de mal à s'occuper à la fois de sa charge et de ses cinq enfants. Les rumeurs vont bon train sur le nom des pères, parmi lesquels on compte deux princes-démons, un archange et une femme (non, personne ne sait comment elles s'y sont prises).

## **MORAX**

Totalement rassuré sur l'impossibilité de voir l'humanité connaître à nouveau une période semblable à la Renaissance italienne ou l'âge d'or grec, Morax se détend et continue de sponsoriser Christine Angot, Ardisson et Dan Brown, sûr de lui.

## **NISROCH**

Après un retour d'acide monumental en 2009, le prince des drogues s'est mis en tête de relancer la mode de l'orange. Depuis, il met des papiers peints à grandes fleurs sur tous les murs de la cité de Dis.

## **NOG**

Nog est parti faire une longue sieste en Afrique, sous prétexte de se ressourcer. Il paraît qu'il s'est incarné en mouche tsé-tsé, mais ce sont des racontars.

## **NYBBAS**

Nybbas est heureux, la télévision est partout : sur les téléphones, sur les écrans des bureaux, dans les voitures, dans les lieux publics. En ce moment, il essaye d'en faire installer dans les églises.

## **OUIKKA**

L'espace, frontière de l'infini ! Ouikka a décidé de détourner les premières

navettes spatiales commerciales. Il compte ensuite empoisonner les réserves d'oxygène de la base permanente sur Mars puis saboter le chauffage central de Luna 1, sur la face cachée de la lune.

## **SAMIGINA**

Les gothiques sont de moins en moins gothiques, plus personne ne joue à Vampire, les zombis ont définitivement remplacé Dracula au cinéma et Samigana déprime. Normalement, il aime ça, déprimer. Mais là, c'est une déprime qui ne l'amuse pas des masses.

## **SCOX**

Après la fusion réussie entre les Témoins de Jéhovah et le PMU, Scox va tenter le grand chelem : prendre le contrôle des républicains américains grâce aux soirées Tupperware. « The sky is the limit ! »

## **SHAYTAN**

Plongé dans une grave dépression par la mort de Bernadette Chirac, il s'est lancé à corps perdu dans l'art conceptuel Post-Néo-Morbide (ce qui revient à dire qu'il fait des tas de morts-vivants). Il est toujours coprésident du fan-club de Michael Jackson avec Marie-Jolie.

## **UPHIR**

Inquiété par la pénurie imminente de pétrole, son principal vecteur de pollution jusqu'ici, Uphir est prêt à tout pour prouver son utilité. C'est une cause perdue d'avance et on estime qu'il lui reste une dizaine d'années de service au grand maximum.

## **VALEFOR**

Depuis le procès, Valefor s'amuse moins, déçu d'avoir pu une fois de plus se foutre de la gueule de tout le monde. Il se demande si renégat n'est pas le nouveau défi à sa hauteur.

## **VAPULA**

Lors d'une visite sur Terre sous forme de corps digital, le prince de la technologie s'est fait pirater et se trouve maintenant distribué sur le dernier réseau P2P à la mode. On arrive à communiquer avec lui en téléchargeant une partie du fichier, mais il semble impossible de le récupérer en entier. Ses services planchent sur une solution, avec l'aide de la SACEM.

## **VEPHAR**

Les océans saturés de plomb et de pesticide n'attirent plus personne, la faune y est inexistante et la flore kaléidoscopique, bref, Vephar va devoir se reconverter. Il se demande si prince du béton n'est pas le meilleur choix. Et puis, lorsqu'on voit Ibiza, on constate que le béton n'est jamais très loin de la mer.

## **ZANAG**

Zanag ne parle qu'à Andromalius, seul prince en qui il ait confiance. Il s'est juré de tenir encore quelques millénaires à noyauter l'administration de Mathias avant de tout révéler et d'entuber son ancien patron. Mais d'ici là, il bosse et il ferme sa gueule.

## ET POUR FINIR

### **SATAN**

Damien prépare le bilan de ses années de règne et il n'a pas grand-chose à mettre à son actif. Bien sûr, il est arrivé plein de fougue et de belles promesses (« on va mettre le feu au Grand Jeu une bonne fois pour toutes », « Dieu peut numérotter ses abattis » et ainsi de suite) mais ses efforts sont réduits à néant par l'inertie de l'Enfer et il a fini par reculer devant l'ampleur de la tâche. Bref, il n'est pas du tout sûr d'être réélu aux prochaines satantoriales (une idée de Malphas) et risque de se faire déborder par sa droite par des candidats plus vicieux, comme Baal ou Kobal.

### **DIEU**

Dix ans ne sont rien pour l'Éternel et il garde ce regard tendrement paternaliste sur toutes choses. Sa bonhomie neutre a permis à certains archanges audacieux, adeptes du fait accompli, de faire passer des résolutions qui font encore bondir Dominique dans ses rares moments de sommeil. Mais qui, si Dieu est d'accord, peut le contredire ?